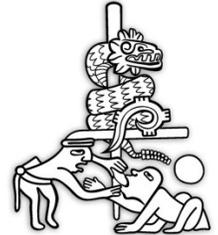




**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE
MEXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
IZTACALA**



PROYECTO PARA TESIS

**“EL USO DE LOS RECURSOS DE LA WEB 2.0 COMO ESTRATEGIA
PARA EL MEJORAMIENTO DEL RENDIMIENTO ESCOLAR EN
ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE LA CARRERA DE CIRUJANO
DENTISTA DE LA FES IZTACALA”**

NOMBRES:

ISLAS ROSALES DANIELA

FLORES GUTIERREZ RIGEL

DIRECTOR DE TESIS:

DR. JOSE SANTOS TOLOSA SÁNCHEZ

**LOS REYES IZTACALA, ESTADO DE MÉXICO
3 DE MARZO DEL 2019**



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

RESUMEN	1
---------------	---

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes de la investigación	2
1.2 Planteamiento del Problema	5
1.3 Justificación	5
1.4 Objetivo General	5
1.5 Objetivo Específico	5
1.6 Marco Teórico	6
1.7 Recursos Web 2.0	9
1.7.1 Gestión	9
1.7.1.1 Google Chrome	9
1.7.1.2 Mozilla Fire Fox	9
1.7.1.3 Explorer	9
1.7.2 Publicación	10
1.7.2.1 Blog	10
1.7.2.2 Webquest	10

1.7.2.3 Wikis	11
1.7.3 Comunicación	11
1.7.3.1 You Tube	11
1.7.3.2 Prezzi	11
1.7.3.3 Slideshare	12
1.7.3.4 Redes Sociales	12

CAPITULO II. RECURSOS DE LA WEB 2.0 UTILIZADOS PARA EL MEJORAMIENTO DEL RENDIMIENTO ESCOLAR

2.1 Blogs	13
2.1.1 Las aportaciones a los estudiantes	15
2.1.2 Las aportaciones a los docentes	15
2.1.3 Ejemplos de blogs realizados por los alumnos	16
2.2 Wikis	17
2.2.1 Usos de las Wikis	19
2.2.2 Ventajas de las Wikis	19
2.3 Webquest	20
2.3.1 Ventajas en el estudiante	22
2.3.2 Ejemplos de webquest realizados por los alumnos.	24
2.4 Aula Virtual	27

2.4.1 Ventajas.....	28
2.4.2 Dirección del aula virtual.....	29

CAPITULO III. METODOLOGIA

3.1 Tipo de Investigación.....	31
3.2 Metodología.....	31
3.3 Análisis del uso de wikis, aula virtual y blogs.....	32

CAPITULO IV. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

4.1 Resultados.....	34
4.2 Análisis de resultados.....	35
4.3 Conclusiones.....	45

BIBLIOGRAFIA.....	46
ANEXOS.....	47

INDICE DE FIGURAS

CAPITULO	FIGURA	TITULO	PAGINA
I.	1	NUBE DE HERRAMIENTASY SERVICIOS WEB 2.0 BASICOS	7
II.	2	Podemos observar en el blog el nombre del tema y definición del mismo	15
II.	3	Del lado derecho tenemos la opción de dar Clic a la parte que nos interese del tema.	15
II.	4	Desarrollo del tema	15
II.	5	Podemos agregar subtítulos e imágenes para simplificar el texto	15
II.	6	Al final de cada tema se dejan un cuestionario para reforzar el tema	15
II.	7	Trabajo realizado por los alumnos del grupo experimental donde la práctica de investigación fue guiada en la búsqueda de información principalmente con recursos disponibles de internet.	24
II.	8	Trabajo realizado por los alumnos del grupo experimental donde la práctica de investigación fue guiada en la búsqueda de información principalmente con recursos disponibles de internet	25

II.	9	Ingresas en el buscador a la página.	28
II.	10	Colocar usuario y contraseña	28
II.	11	Ingresas a la plataforma	28
II.	12	Acceder al contenido	28
II.	13	El alumno revisa la actividad a realizar	29
II.	14	El alumno sube su tarea para revisión.	29

INDICE DE TABLAS

CAPITULO	TABLA	TITULO	PAGINA
I.	1	Clasificación de servicios WEB 2.0	8
IV.	2	Muestra de los resultados obtenidos de acuerdo a las calificaciones finales que fueron obtenidas por grupo de experimental y el grupo de control.	35

INDICE DE GRAFICAS

CAPITULO	GRAFICA	TITULO	PAGINA
IV	1	Computadora en su casa	35
IV	2	Conexión de internet en casa	36
IV	3	Dirección de correo electrónico	36
IV	4	Cuando buscas información en la web te centras	37
IV	5	Cuando buscas información en la web te centras en	37
IV	6	Cuál es el motivo por el cual usted hace uso del aula virtual	38
IV	7	Conoce sobre los recursos de la web 2.0	38
IV	8	Cuáles son los recursos de la web 2.0 que utiliza con mayor frecuencia	39
IV	9	Consideras que el uso del aula virtual educativa permite vincular los aprendizajes	39
IV	10	Te ha resultado sencillo el diseño y el uso del aula virtual	40

IV	11	Valora la facilidad del uso del aula virtual	41
IV	12	Valoras la utilidad de los recursos del aula virtual	41
IV	13	Con que frecuencia haces uso del aula virtual	42
IV	14	Clasifique según su criterio si el aula virtual es un buen recurso de estudio para presentar un examen	42
IV	15	A qué actividad le dedicas mayor tiempo en el aula virtual	43
IV	16	Actividad que promueve mayor interés a través del aula virtual.	43
IV	17	Ha tenido algún tipo de problema a la hora de presentar un trabajo por este medio.	44
IV	18	Comparativa entre el grupo de control y experimental	45

RESUMEN

En cuanto a la investigación se desarrolló en alumnos del primer año de la carrera Cirujano Dentista de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala de la Universidad Nacional Autónoma de México, con la finalidad de determinar si los estudiantes aplican los diferentes recursos de la Web 2.0 en el ámbito educativo que conlleva a un mejor rendimiento escolar.

El objetivo principal es: Diagnosticar las potencialidades que ofrecen las plataformas Web 2.0 en el Aprendizaje Colaborativo, así mismo analizar los recursos que utilizan los estudiantes para Identificar, valorar y comparar los resultados obtenidos a lo largo de la investigación y saber si los recursos de la Web 2.0 ayuda en el rendimiento escolar.

Al mismo tiempo tiene la finalidad de difundir los resultados de la implementación de las estrategias didácticas usando ciertos recursos de la Web 2.0 como lo son las Wikis por sus características de trabajo colaborativo, donde varias personas pueden añadir, quitar y mejorar el contenido de un documento progresivamente de manera asíncrona, la opción de comentarios permite a los estudiantes y al profesor intercambiar opiniones sobre el avance del contenido de la Wiki antes de editar o adicionar contenido.

Las nuevas tecnologías han originado un cambio significativo en las formas de aprendizaje de los estudiantes son ahora mucho más protagonista en su proceso de enseñanza-aprendizaje, así como en el control de su saber y acceso al mismo.

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

La Web 2.0 es el nombre que recibe al conjunto de recursos que se encuentran disponibles en la Web actual siendo interactiva y colaborativa, estos recursos se caracterizan por la posibilidad de ofrecer un doble rol, el de ser protagonistas de la información y al mismo tiempo público. El término Web 2.0 se le atribuye a Tim O'Reilly el cual la definió como un servicio de internet que facilita la interacción de los usuarios para desarrollar redes sociales, donde se pueden expresar, buscar o recibir información. Estos recursos pueden ser utilizados en las aulas clasificadas como Wikis, Webquest, blog y aula virtual. Algunas de las ventajas que se pueden obtener de los recursos de la Web 2.0 para los estudiantes, es que facilita el aprendizaje personal, aumenta el interés y motivación, es un espacio social, pero a la vez el educando, desarrolla: imaginación, creatividad, capacidad crítica y trabajo en equipo, por otro lado, el docente tiene la ventaja de que su clase sea dinámica y los motive a usar la tecnología con fines educativos.

La Web 2.0 hace referencia a una serie de aplicaciones de Internet que utiliza la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en red dando al usuario el control de sus datos. Los recursos de la Web 2.0 proporciona la adquisición de competencia y habilidad para lograr una participación activa y crítica del estudiante en el uso de las aplicaciones a través de las redes por medio de actividades teóricas-prácticas. Los recursos de internet tienen la ventaja estructural de aprovechar la información mediante intercambios, lo que ha creado un nuevo modelo de sociedad, un entorno emergente que crea redes de individuos que generan, comparten y estructuran el contenido convirtiéndolo en conocimiento

colectivo. Estos entornos a los que nos referimos son relativamente nuevos, pero no en Internet, donde los cambios suceden rápidamente.

En estos medios los niveles de la información y producción cultural se multiplican exponencialmente, así como la manera de acceder a estos contenidos, que además se presenta en múltiples formatos.

La propuesta de este trabajo es aprovechar el potencial de los recursos para que mediante su uso comparemos si hay un cambio notable en el proceso de enseñanza-aprendizaje y analizar que mejoras pueden aportar a dichos procesos. Hoy en día la existencia de estas tecnologías ha marcado gran parte de los quehaceres humanos y esto no excluye los ambientes de formación, por lo cual el presente proyecto tiene como propósito el desarrollo de una investigación educativa abordándola desde la implementación de los recursos de la Web 2.0 en los estudiantes.

La Web 2.0 es la segunda generación de servicio y comunidad basada en Web, que facilita la colaboración entre usuarios, con el surgimiento la red ya no es únicamente un espacio al que los alumnos se dirigen para buscar y descargar contenidos, sino también la participación del alumno aumenta al obtener y reintegrar información de diversas fuentes, relacionando datos y personas que facilitan un aprendizaje significativo. En la Web 2.0 el usuario es contribuyente y editor de sus propios contenidos ya que es una tendencia con un funcionamiento cada vez más participativo, en la que los alumnos no se limitan a leer o visualizar contenidos, sino que incrementan su nivel de implicación produciendo sus propios contenidos y publicándolos mediante sencillas aplicaciones.

Por lo tanto, cada vez son más las instituciones investigadoras, profesores y estudiantes que comienzan a relacionarse y compartir conocimiento a través de las tecnologías propias de la Web 2.0, la sobresaliente capacidad de participación y colaboración que permite la Web 2.0 representa una gran oportunidad para incorporar este recurso tecnológico a los procesos educativos, involucrando a todos los educadores y estudiantes. Ahora podemos decir que el estudiante no sólo genera la oportunidad de una mayor colaboración e interacción con otros usuarios, sino que existe una retroalimentación constante, ya que es capaz de construir su propio conocimiento y ser el responsable de manejar su propio aprendizaje. Cuando el aprendizaje se lleva a cabo en un contexto colaborativo se incrementa la posibilidad para resolver problemas reales. De este modo, al trabajar en entornos Web 2.0, los profesores y estudiantes ya no son espectadores o consumidores pasivos de la información que proporciona Internet, sino que pueden convertirse en protagonistas de la red, en sujetos activos con capacidad de crear conocimiento, publicarlo y compartirlo.

Además, la Web 2.0 genera un impacto potencial en la comunidad educativa, al aportar un entorno colaborativo, integrado por estudiantes que analizan, sintetizan y evalúan el conocimiento adquirido, en un entorno abierto para los alumnos que tienen la oportunidad de interactuar con otras personas interesadas en los mismos temas, aportando ideas propias y participando activamente en la sociedad. En particular posibilita el enriquecimiento de las experiencias de aprendizaje, tanto para los docentes como para los estudiantes, abriendo una amplia gama de alternativas que favorecen los aprendizajes desde una perspectiva constructivista y cognitiva.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿El uso de los recursos de la Web 2.0? mejorara el aprendizaje y como consecuencia su rendimiento escolar en los estudiantes del primer año de la carrera de Cirujano Dentista?

1.3 JUSTIFICACION

Todo cambio metodológico tiene su historia, su proceso, y la introducción de las TIC en el aula no es una excepción. Al ver que los estudiantes están involucrados con los recursos de la Web 2.0 los profesores cuentan con un nuevo reto formativo, la innovación formando no sólo espacios de intercambio en Internet, sino también en cómo implementar estos recursos en las aulas de trabajo.

1.4 OBJETIVO GENERAL

Cómo impacta el uso de los recursos de la Web 2.0 en el rendimiento escolar en los estudiantes y como contribuyen en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

1.5 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Diagnosticar las potencialidades que ofrecen los recursos de la Web 2.0 en el Aprendizaje Colaborativo.
- Analizar los recursos de la Web 2.0 que soportan el trabajo colaborativo en los estudiantes.
- Identificar, valorar y comparar los resultados obtenidos para saber si los recursos de la Web 2.0 ayuda a mejorar su rendimiento escolar.

1.6 MARCO TEORICO

La evolución del Internet ha desencadenado nuevos modelos de información que puede producir y compartir. La Web en un ámbito de influencia, tiene como contribución acercar a los usuarios por encima de fronteras geográficas, permitiendo la comunicación entre personas, más que entre computadoras. Pasando por la Web 1.0, donde las posibles tareas de los usuarios se limitaban a buscar y consultar información de diferentes sitios web, generalmente estáticos y muchos de ellos elaborados por especialistas, la Web ha evolucionado de tal manera que son los mismos usuarios los que participan en la construcción de los contenidos.

Del mismo modo la Web 2.0 se conforma de espacios virtuales que son abiertos, auto-organizativos, adaptativos, ágiles, accesibles y fáciles de usar, que cuentan con servicios de soporte colaborativo que permite al usuario compartir, opinar y crear nuevos contenidos. Además, la Web 2.0 es un concepto que nos muestra una capacidad de interacción superior entre los usuarios de Internet. La Web 2.0 se constituye en el escenario en el que convergen los usuarios, los servicios, los medios y los recursos de la Web 2.0 que son considerados un terreno en el que estas relaciones tejen redes sociales en que la clave es la participación, la posibilidad de conversar e interactuar entre sí.

Partiendo de que la Web 2.0 opera bajo los principios de participación, colaboración y retroalimentación cuyos objetivos fundamentales son compartir recursos y producir contenidos reutilizables por otros, se puede afirmar que la tecnología Web 2.0 se ha convertido hoy en día en un potente recurso de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Así mismo integrar a los estudiantes en comunidades

virtuales en las que éstos puedan discutir, practicar, aportar y compartir lo aprendido, representa una experiencia muy enriquecedora en la adquisición y conservación del conocimiento. A su vez la sociedad nos impone un ritmo y una necesidad de introducir en el ámbito educativo avances, estrategias, recursos, programas, redes sociales; que hoy en día son indispensables.

A su vez también nos hemos aproximado al conocimiento de nuevas teorías del aprendizaje que han modificado las formas en que se comunican, interaccionan y acceden a los nuevos medios de información y comunicación basados en redes sociales.

Antes de determinar el proceso de implementación de recursos Web2.0 en el contexto educativo que presentamos, realizaremos una recopilación de las diferentes tipologías de recursos digitales como lo señala Martínez (2003) que los recursos de comunicación en la red son los mecanismos que hacen posible la comunicación entre el profesor y el alumno, de modo que el alumno cuente con un profesor, aunque éste se encuentre al otro lado de la red ya que la comunicación es un elemento fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje, es por ello que Martínez (2003) considera que dicha práctica comunicativa puede realizarse a través de los recursos de comunicación como lo son los blogs, contenidos multimedia, bookmarking, Wikis, Webquest y redes sociales.



Figura1.- Nube de herramientas y servicios web 2.0 básicos

Andersen (2007) hace una clasificación interesante según los servicios Web 2.0 y las características con respecto al almacenamiento de la información que se pueden apreciar en la tabla 1.

Herramienta	Servicio que brinda
Wikis	Permiten redactar un documento colaborativamente, puede ser abierto a todo el público o cerrado para un grupo de participantes.
Blogs	Permiten tener una bitácora de sucesos, contempla comentarios para recibir la retroalimentación de otras Personas.
Redes sociales	Entornos en los cuales las personas comparten fotos, videos y contenido principalmente enfocados a personas, pero también con amplio crecimiento en empresas.
Etiquetado Social	Tiene la misma idea de los favoritos en el navegador Internet Explorer o los marcadores en Firefox, pero están almacenados en la nube y se pueden establecer grupos de interés donde se comparten dichos marcadores hacia todos los integrantes.

Tabla 1. Clasificación de servicios web 2.0

1.7 LOS RECURSOS DE LA WEB 2.0 SE PUEDEN CLASIFICAR DE ACUERDO CON:

1.7.1 GESTION DEL CONOCIMIENTO

Se refiere a un proceso que permite transferir los conocimientos o experiencias de una persona o grupo a otras pertenecientes a una misma organización u empresa.

1.7.1.1 GOOGLE CHROME

Es un navegador web que contiene aplicaciones de código abierto que proporcionan un entorno visualmente sencillo para el usuario.

1.7.1.2 MOZILLA FIRE FOX

Es un navegador que ayuda a los usuarios con una barra de direcciones inteligente y permite abrir muchos sitios web en varias pestañas al mismo tiempo, entre las que puedes cambiar fácilmente de una pestaña a otra.

1.7.1.3 EXPLORER

Es determinado como un navegador de Internet que accede a los beneficiarios ver páginas web por Internet.

1.7.2 PUBLICACION O DIFUSION

Su objetivo es publicar, informar y comunicar a los usuarios de la Web 2.0

1.7.2.1 BLOG

Es un sitio web a modo de diario, con pequeños mensajes actualizados y ordenados cronológicamente, en el cual se publica contenido cada cierto

tiempo ofreciendo lectura de información de uno o varios autores sobre temas de interés, ayudando al estudiante a reflexionar sobre su propio aprendizaje, es decir puede convertirse en una especie de portfolio electrónico.

1.7.2.2 WEBQUEST

Continuando con el desarrollo de los recursos toca hablar de los webquest, la cual consiste en un texto corto cuya función es proveer al estudiante de información básica sobre el tema, el objetivo y el contenido que se va a desarrollar, de manera que lo contextualice, lo oriente y lo estimule a leer las demás secciones.

Son actividades de aprendizaje que se llevan a cabo utilizando recursos de Internet preseleccionados por el docente, de manera que el estudiante se enfoque en el uso de los recursos y no en la búsqueda de estos. Se componen de seis partes esenciales: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión.

Los cuales pueden contribuir a un proceso de aprendizaje guiado con recursos principalmente procedentes de internet, trabajo cooperativo y la autonomía de los estudiantes.

1.7.2.3 WIKIS

Toca el turno a las wikis es un recurso informático de un sitio web, el cual se caracteriza como un medio colaborativo, donde se ingresa información para crear un contenido de acuerdo al tema utilizando lluvia de ideas y definiciones. Son importantes porque a través de ellas se puede informar,

aclarar dudas y crear un contenido compacto, donde todos los miembros que lo forman se vean beneficiados aportando su conocimiento parcial del tema.

Los wikis son un fantástico recurso para el trabajo en equipo on-line. Permiten la edición compartida de documentos simples o complejos en Internet.

1.7.3 COMUNICACIÓN

Facilitan el compartir información, permitiendo a los usuarios interactuar y colaborar entre sí, como creadores de contenido.

1.7.3.1 YOU TUBE

Es uno de los portales más populares de vídeos en Internet, que permite a sus usuarios subir y visualizar videos.

1.7.3.2 PREZZI

Es un programa de presentaciones para explorar y compartir ideas sobre un documento virtual basado en la informática en nube, se utiliza como aula virtual puente entre la información y como un recurso de presentación para el intercambio de ideas, ya sea de forma libre o estructurada.

1.7.3.3 SLIDE SHARE

Permite compartir tus presentaciones con el resto del mundo, admitiendo presentaciones en formato PowerPoint, antes de publicarlas y nos ofrece un código que permite modificar las páginas Web y en blogs.

1.7.3.4 REDES SOCIALES

Son espacios de internet donde las personas publican y comparten todo tipo de información personal y profesional con terceras personas de este modo favorecen al trabajo colaborativo. Su aportación en el proceso de enseñanza aprendizaje de una red social en el uso educativo es que los usuarios comparten conocimientos sobre una materia donde muestran sus trabajos y expresan su experiencia a disposición de terceros y favoreciendo la interacción y la comunicación entre estudiantes.

El proceso inicia con la búsqueda de la información contenida en los documentos digitales publicados en la Web (páginas electrónicas, blogs y wikis), a los cuales se accede a través de programas llamados exploradores o navegadores, los más usados, son: Explorer, Firefox, Safari, Chrome, y Opera.

Una vez logrado el acceso a la literatura encontrada se pueden utilizar herramientas y aplicaciones, muchas de ellas gratuitas, para realizar varias funciones características de la Web 2.0 que le añaden valor agregado a la información: almacenar, etiquetar, jerarquizar, clasificar, editar, compartir y comunicar, por mencionar las más importantes.

CAPITULO II. RECURSOS DE LA WEB 2.0 UTILIZADOS PARA EL MEJORAMIENTO DEL RENDIMIENTO ESCOLAR

2.1 BLOGS

Un blog es un recurso de la Web que permite publicar artículos (denominados "entradas" o "posts"). Un blog funciona como un diario en línea y puede incluir texto, imágenes y sistemas de búsqueda y navegación a otros blogs, además de permitir que los usuarios comenten los artículos. La principal característica de los blogs es su actualización frecuente y que contienen entradas breves tal como opiniones, sugerencias o enlaces.

Los blogs pueden cumplir con las más variadas intenciones educativas: facilitan la difusión de estudios; la investigación y la producción interdisciplinaria de los estudiantes en el diseño, creación y desarrollo de plantillas personalizadas; la creación y el desarrollo de una revista o boletín de noticias on-line; además de fomentar la curiosidad en la tecnología. Además, los blogs son utilizados por la comunidad investigadora y académica para el intercambio de ideas.

Otros aspectos positivos en el uso del blog educativo: se eleva el nivel de comprensión del alumno, favorece el aprendizaje gracias a la disponibilidad de blogs de expertos, e incrementa la habilidad para categorizar y manejar los contenidos de aprendizaje de una forma personalizada. Constituyen por sí mismos una experiencia educativa, ya que permite administrar y presentar la información que los miembros y visitantes que se registran continuamente. Los blogs son recursos colaborativos que enriquecen la cohesión del grupo y la interacción profesor-alumno. Se considera que la integración del blog en la clase presencial es una experiencia que puede llegar a ser más expresiva y enriquecedora, puesto que

ya no se encuentran cara a cara los alumnos y el profesor, lo cual motiva la libertad de expresión entre los participantes; además promueve una interacción más flexible dentro de esta modalidad y sobre todo, se da la socialización del conocimiento que permite enriquecer la formación y las habilidades de los alumnos.

Los blogs representan el contexto idóneo para el desarrollo de competencias tales como el pensamiento crítico, la autonomía, la iniciativa, el trabajo colaborativo y la responsabilidad individual. Por otro lado, su sencillez de uso y su bajo costo permiten que cualquier usuario con unos mínimos conocimientos en tecnología pueda poner en marcha su propio blog.

Los blogs pueden ser usados para generar bitácoras con diferentes opiniones e información que puede incluir texto, imágenes, enlaces a otros blogs y páginas web. Adicionalmente, un grupo de estudiantes pueden unir esfuerzos para completar tareas y proyectos. A cada usuario se le asigna una parte de la tarea, aportando soluciones mediante un blog, haciendo posible solucionar favorablemente los proyectos de grupo.

Por otro lado, algunos problemas que se pueden presentar en la implantación de blogs son la dificultad de algunos estudiantes para aprender nuevos formatos, los sentimientos de incertidumbre que surgen en el alumno respecto a opinar públicamente, y la falta de motivación para participar en un blog. Además, otra desventaja en el uso de los blogs en el ámbito educativo es la saturación derivada del gran número de ideas proporcionadas desde diferentes horizontes y por diversos usuarios, donde muchos de ellos no aportan información realmente importante, veraz o fundamentada.

Los blogs tienen un gran potencial como recursos de selección de información. Pero ¿cuáles pueden ser sus aportaciones concretas con los estudiantes?

2.1.1 Las aportaciones a los estudiantes son las siguientes:

- Crean nuevas expectativas dentro y fuera del aula.
- Invierte el rol pasivo del alumno, aumentando los cauces de participación.
- Auto motiva mediante la utilización de los comentarios.
- Constituyen una nueva forma de impartir la docencia.
- Introducen la alfabetización digital en el aula de forma integral e integra las TIC en los contextos de trabajo.
- Proporcionan una herramienta gratuita y fácil de usar.

2.1.2 Las aportaciones a los docentes son las siguientes

- Aumento de la colaboración e interacción entre el alumno y el docente.
- Permite, mediante el RSS, la constante actualización de los programas educativos de las asignaturas.
- Permite crear una base de datos de la materia de continua consulta y actualización.

2.1.3 EJEMPLOS DE BLOGS REALIZADOS POR LOS ESTUDIANTES



Figura 2.- Podemos observar en el blog el nombre del tema y definición del mismo



Figura 3.- Del lado derecho tenemos la opción de dar Clic a la parte que nos interese del tema.



Figura 4.- Desarrollo del tema.



Figura 5.- Podemos agregar subtítulos e imágenes para simplificar el texto.



Figura 6. – Al final de cada tema se dejan un cuestionario para reforzar el tema.

2.2 WIKIS

Un wiki es un espacio colaborativo fácil y rápido de realizar. Wiki procede del término hawaiano que significa rápido y está definido como "un espacio de escritura colaborativa". La primera wiki fue desarrollada en 1994 por Ward Cunningham y puesta en funcionamiento en marzo de 1995 con el nombre de WikiWikiWeb, también conocida como WardsWiki, como medio para mantener una escritura colaborativa con sus compañeros programadores. El término wiki fue elegido por Cunningham para designar lo rápido y efectivo que puede ser este recurso, además de jugar con las iniciales "www" de World Wide Web de Internet. En 2001 surge el mayor proyecto colaborativo con la aparición de la enciclopedia Wikipedia, que es la mayor wiki del mundo. El wiki destaca porque es colaborativo, a nivel de educación los wikis son un recurso para favorecer el uso de las TIC y completar el contenido curricular de forma interactiva y colaborativa.

Los wikis son aplicaciones web en las que los usuarios pueden crear nuevas páginas o editar las existentes. Son sitios colaborativos que permiten a los visitantes agregar, borrar, editar y cambiar contenidos, generalmente sin necesidad de registrarse. Los wikis permiten la contribución de muchos usuarios, que pueden agregar o modificar contenidos, de tal manera que todos los miembros de un wiki compartan su propio conocimiento. En estructura y lógica es similar a un blog, pero en este caso cualquier persona puede editar los contenidos, aunque hayan sido creados por otra persona. Además, los wikis permiten consultar las diferentes versiones o modificaciones que ha sufrido el texto hasta alcanzar su versión definitiva. Son tecnologías Web 2.0 que permiten que cada visitante se convierta en editor de un tema específico en cualquier momento y desde cualquier lugar. Los

Wikis puede tener el poder de transformar los salones de clases en comunidades de aprendizaje en línea sin limitaciones de espacio y tiempo. Los wikis son otra forma de colaboración en línea que favorece el intercambio de ideas y el trabajo conjunto. Su principal ventaja es su flexibilidad y facilidad de uso, resultando ideal para el intercambio de ideas de pequeños grupos de investigación.

Los componentes principales de un wiki son: el área de discusión para cada página, el historial que almacena todos los cambios realizados en la página y el listado con todas las modificaciones efectuadas a todas las páginas.

Además, se pueden editar y agregar otros componentes, y en ocasiones incluyen un buscador, debido a sus posibilidades, los wikis han adquirido gran interés en el ámbito educativo. Permiten tener un historial de un documento con todas sus posibles correcciones, es de gran utilidad para la colaboración cuando se busca realizar un trabajo que tenga muchos entradas o aportaciones, tales como glosarios, diccionarios, enciclopedias, escritura, trabajos de investigación desarrollados en distintos países, entre otros, que pueden ser redactados por distintas personas. En cuanto a la construcción del conocimiento, mediante los wikis los estudiantes pueden acceder fácilmente a la información, editar sus ideas, reorganizar páginas en el orden en que emergen los temas y realizar conexiones entre ideas relacionadas.

En suma, como recurso de colaboración los wikis pueden ser utilizados para cursos y actividades donde los documentos, textos u otros proyectos deban ser elaborados en conjunto. Una desventaja que se puede presentar en el uso de wikis es el riesgo de la falta de control sobre el contenido y que alguna persona pueda editar los artículos con información errónea. Sin embargo, el contenido puede depurarse de forma colaborativa ya que si alguien detecta un error tiene la posibilidad de

corregirlo. Por otro lado, el implementar este tipo de recursos en el aula puede representar algunos inconvenientes tales como la resistencia por parte de los estudiantes a que sus escritos sean modificados por otros sin su consentimiento, o simplemente el hacer público sus escritos cuando quisieran mostrarlos solo a su profesor.

2.2.1 Usos de las Wikis

- **Interactuar y colaborar** dinámicamente con el estudiante.
- **Compartir ideas**, crear aplicaciones, proponer definiciones, líneas de trabajo para determinados objetivos.
- Recrear o hacer **glosarios, diccionarios, libros de texto, manuales**, repositorios de aula (wikis intercalase) etc.
- Ver todo el **historial de modificaciones**, permitiendo al profesor evaluar y calificar la evolución.
- Generar **estructuras de conocimiento colaborativo**, que potenciará la creación de "círculos de aprendizaje.

2.2.2 Ventajas de las Wikis

- Permiten crear y mejorar las páginas de forma instantánea, dando una gran libertad al usuario. Esto hace que los alumnos participen en su edición.
- La capacidad de edición permitirá tener contenidos actualizados o con una mayor certeza de que son correctos.
- Nos permite la constante interacción con la tecnología, cosa que es muy benéfica pues nuestra información siempre estará en la red.

- Incrementa la motivación de los alumnos, al trabajar en grupo y con las nuevas tecnologías, ya que rompe la rutina del trabajo tradicional (papel y lápiz).

2.3 WEBQUEST

La idea de la WebQuest fue desarrollada en 1995 en la Universidad de San Diego en colaboración con Berenice Dodge y Tom March desarrollaron las primeras WebQuest, definiéndola como “una actividad de indagación/investigación enfocada a que los estudiantes obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de los recursos de Internet.

Las WebQuests han sido ideadas para que los estudiantes hagan buen uso del tiempo, se enfoquen en utilizar información más que en buscarla, y en apoyar el desarrollo de su pensamiento en los niveles de análisis, síntesis y evaluación”. Es una actividad de investigación guiada en la que la información que se utiliza proviene total o parcialmente de recursos de Internet.

Están diseñadas para centrarse en usar la información más que en buscarla y para apoyar el pensamiento de los estudiantes en los niveles de análisis, síntesis y evaluación”

Es un recurso de la Web 2.0 que forma parte de un proceso de aprendizaje guiado, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo, la autonomía de los estudiantes e incluye una evaluación auténtica. En este sentido también pueden definirse como actividades de investigación que, por un lado, implican la búsqueda de toda o una buena parte de la información necesaria para su realización en internet y que, por el otro, fomentan el examen y valoración de dicha información.

Un webquest se construye alrededor de una tarea atractiva que provoca procesos de pensamiento superior. En el ámbito educativo, uno de los objetivos principales que se plantea al utilizar la Web 2.0 es ir más allá de los estándares técnicos y buscar una verdadera capacidad de compartir datos y conocimientos a través de Web. La Web 2.0 puede jugar un papel clave en la integración social, a través de la transmisión del conocimiento, no sólo a nivel intergeneracional, sino a nivel internacional.

En las redes educativas los usuarios comparten conocimientos sobre una determinada materia o disciplina, muestran sus trabajos y ponen su experiencia a disposición de los demás, y como contrapartida pueden beneficiarse de las aportaciones de los demás miembros de la red. La utilización de las redes en educación favorece la interacción y la comunicación entre estudiantes, egresados y sociedad en general, ampliando, reemplazando espacios y tiempos de aprendizaje.

La tecnología sobre la que se sustentan las redes permite a sus usuarios compartir todo tipo de datos e información en múltiples formatos (audio, texto y vídeo). De esta manera los estudiantes pueden crear nuevos contenidos, mezclar los contenidos existentes, agregar comentarios, etiquetar diferentes contenidos, y finalmente compartir los contenidos, ya sea con sus compañeros de aula o bien con estudiantes de otras partes del mundo, entrando a un ciclo permanente de retroalimentación.

La Web 2.0, mediante sus aplicaciones, facilita que los usuarios se configuren como protagonistas de la producción, creación, gestión, actualización y organización de contenidos a través de la interacción y colaboración grupal. Las redes sociales funcionan en base a los contenidos que cada usuario aporta a la comunidad,

causando que la generación de conocimiento se produzca de una manera casi simultánea al ingreso de información a la comunidad.

2.3.1 VENTAJAS EN EL ESTUDIANTE

- El estudiante es el protagonista absoluto del proceso de aprendizaje.
- Las WebQuest tienen una gran posibilidad de adaptabilidad del grado de dificultad de las tareas a las capacidades de los alumnos.
- Las WebQuest es un recurso muy motivador ya que provoca curiosidad por conocer el final de la aventura que se le propone.
- Con el uso de las WebQuest, el alumno desarrolla su capacidad de resolución de problemas, así como las de análisis, síntesis y selección, porque la respuesta no hay que buscarla simplemente en la red, hay que “fabricarla”.
- Con las buenas WebQuest se ponen en juego todos los procesos cognitivos superiores: transformación de información de fuentes y formatos diversos, comprensión, comparación, elaboración y contraste de hipótesis, análisis-síntesis, creatividad, etc.
- Las WebQuest provocan en el alumno una actitud positiva hacia la materia que se esté tratando, fomentando la curiosidad, la creatividad y el gusto por el trabajo. Este recurso educativo invita a descubrir, disfrutar y pensar.
- Se incrementa también su capacidad de extraer sus propias conclusiones y desarrollar un pensamiento individual. Aprenden a

implicarse, a mirar y actuar de manera crítica y a valorar la realidad del mundo donde se desarrollan.

- Para el diseño de una WebQuest son necesarias actividades que implican la transformación de la información es decir una WebQuest no consiste en una simple caza del tesoro donde el alumno encuentra respuestas a preguntas si no que implica un proceso de investigación y transformación de la información obtenida.
- Ya que son actividades en grupo donde se definen roles, así dentro de cada grupo, cada alumno adopta un rol distinto al de los compañeros de manera que desarrollen un trabajo cooperativo en el que la aportación de cada parte es importante.
- Al desempeñar los alumnos sus respectivos roles tal vez descubran vocaciones, habilidades o potencialidades. Eso les acerca a esas profesiones y a esas disciplinas y en ese acercamiento los alumnos descubren sus propias motivaciones intelectuales o sus inquietudes profesionales. Las experiencias de aprendizaje de las WebQuest preparan a los alumnos para experiencias similares y reales y eso les proporciona mayores y mejores recursos para integrarse en sociedad y desarrollarse con éxito

2.3.2 EJEMPLOS DE WEBQUEST

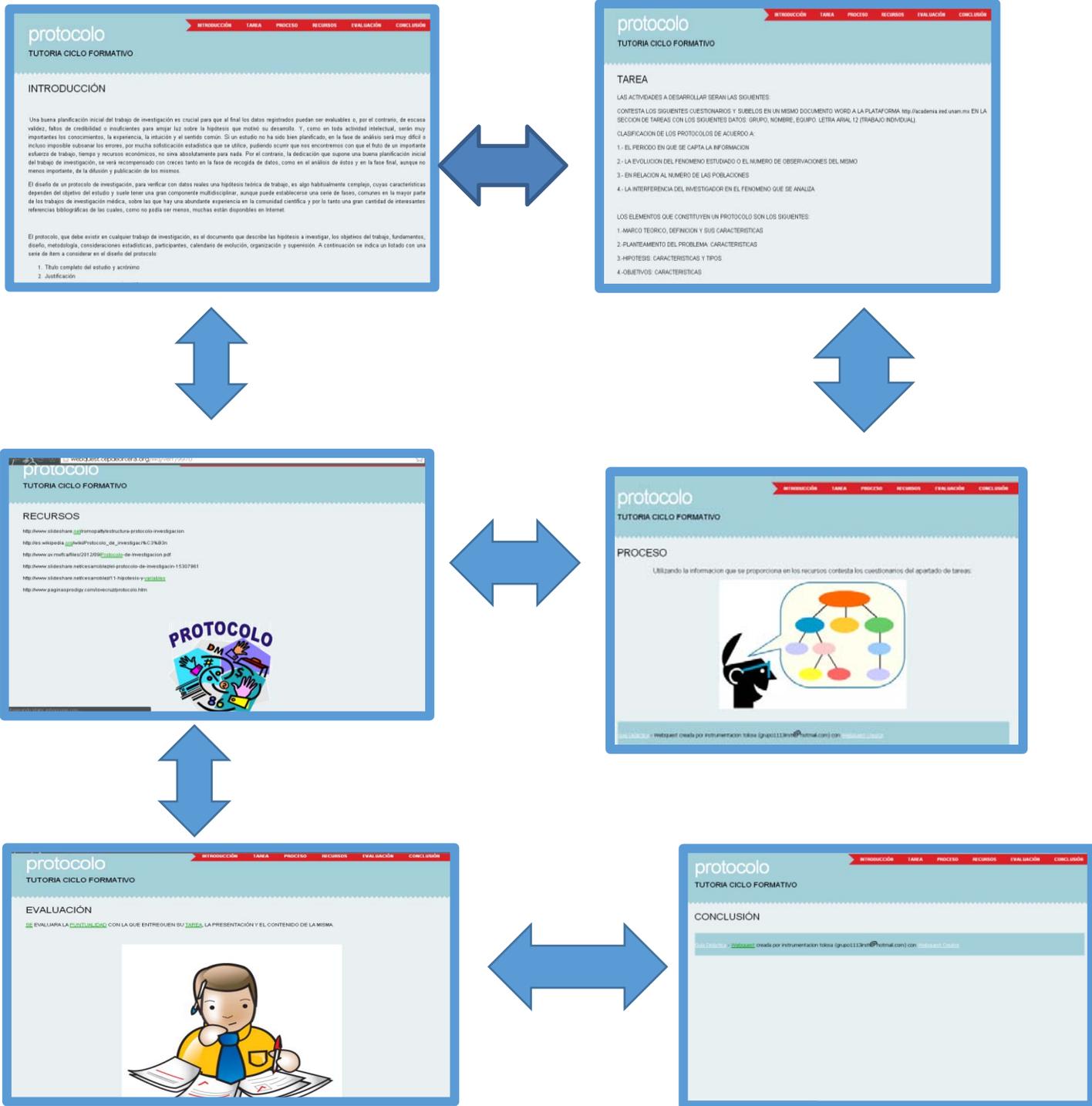


Figura 7.- Trabajo realizado por los alumnos sobre la realización del protocolo del grupo experimental donde la práctica de investigación fue guiada en la búsqueda de información principalmente con recursos disponibles de internet.

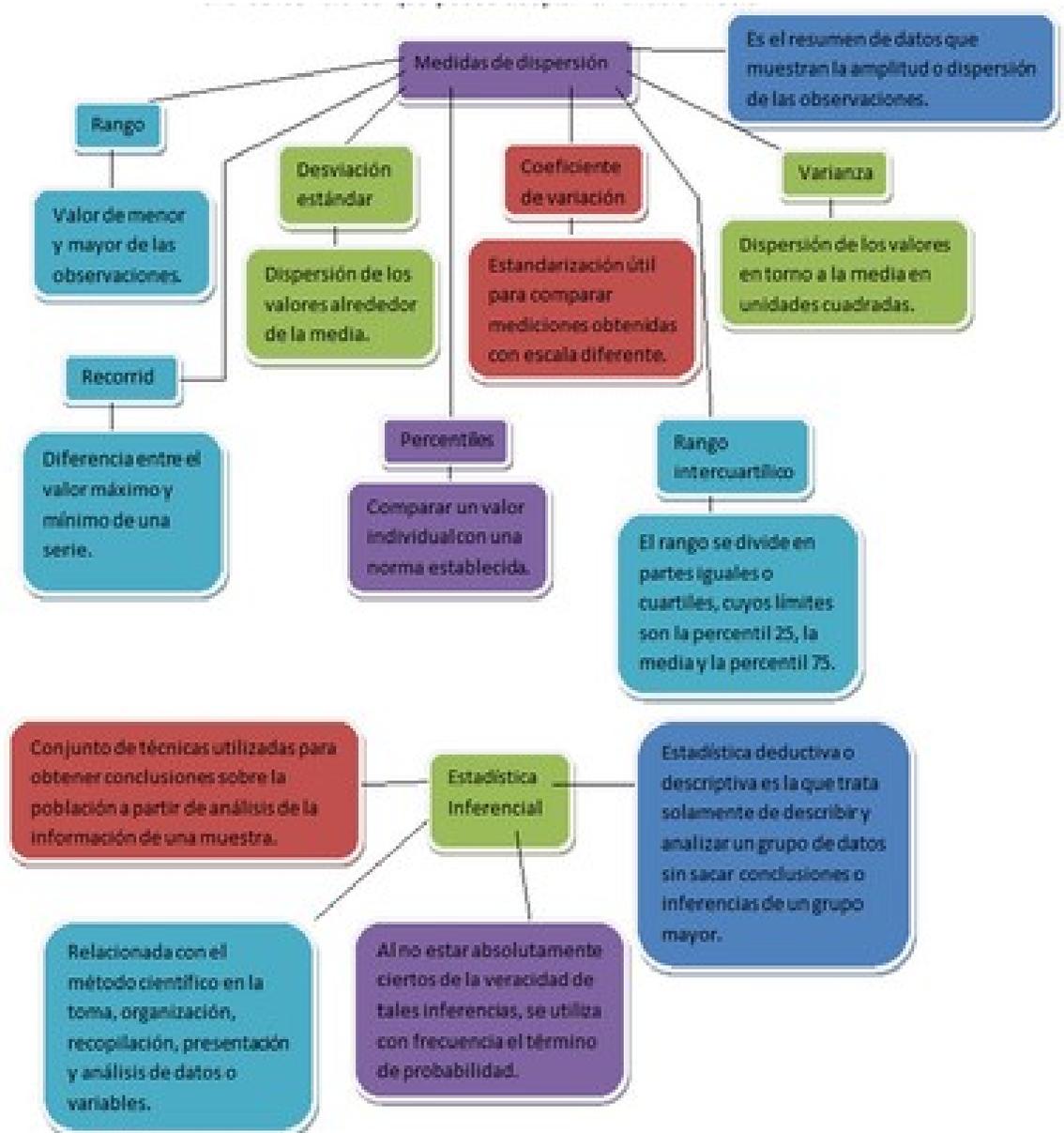


Figura 8.- Trabajo realizado por los alumnos del grupo experimental el tema a trabajar es medidas de dispersión donde la práctica de investigación fue guiada en la búsqueda de información principalmente con recursos disponibles de internet.

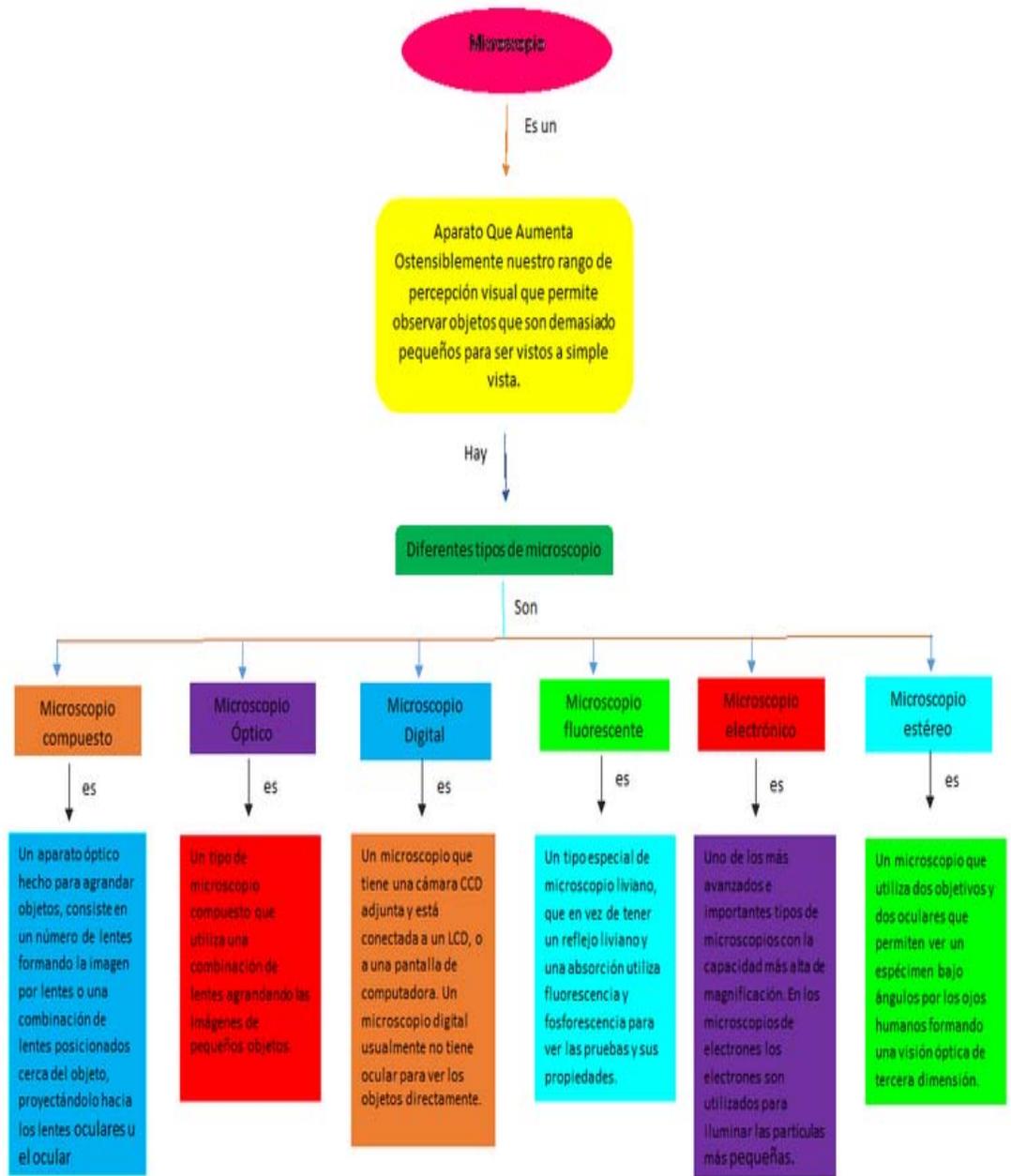


Figura 9.-El tema a trabajar es microscopio el trabajo es realizado por los alumnos del grupo experimental donde la práctica de investigación fue guiada en la búsqueda de información principalmente con recursos disponibles de internet.

2.4 AULA VIRTUAL

El aula virtual educativa es una herramienta física y virtual o una combinación de ambas, que brinda la capacidad de interactuar con uno o varios usuarios con fines pedagógicos. Se considera, además, que contribuyen en la evolución de los procesos de aprendizaje y enseñanza, complementando o presentando alternativas a las prácticas de educación tradicional.

En la actualidad, la mayor parte del aula virtual educativa son programas computacionales (software), o equipos electrónicos (hardware). Para ello el aula virtual debe de cumplir ciertos elementos y características para poder cumplir su objetivo, la cuales se agrupan de la siguiente manera:

- LMS (Learning Management System): es el punto de contacto entre los usuarios de la plataforma (profesores, estudiantes y empleados, fundamentalmente). Se encarga, entre otras cosas, de presentar los cursos a los usuarios, del seguimiento de la actividad del alumno, etc.
- LCMS (Learning Content Management System): la cual engloba, aspectos directamente relacionados con la gestión de contenidos y la publicación de los mismos. También incluye la herramienta de autor empleada en la generación de los contenidos de los cursos.
- Herramientas de comunicación: para que los participantes de una actividad formativa puedan comunicarse y trabajar en común, deben proporcionarse los mecanismos necesarios para ello (chat, foros, correo electrónico, intercambio de ficheros, etc.).
- Herramientas de administración: las cuales son esenciales para la asignación de permisos dentro de cada uno de los cursos, para poder controlar la inscripción y el acceso a las diferentes etapas del curso.

2.4.1 VENTAJAS

- **Fomento de la comunicación profesor/alumno:** La relación profesor/alumno, al transcurso de la clase o a la eventualidad del uso de las tutorías, se amplía considerablemente con el empleo de las herramientas del aula virtual.
- **Facilidades para el acceso a la información:** Es una potencial herramienta que permite crear y gestionar asignaturas de forma sencilla, incluir gran variedad de actividades y hacer un seguimiento exhaustivo del trabajo del alumnado. Cualquier información relacionada con la asignatura está disponible de forma permanente permitiéndole al alumno acceder a la misma en cualquier momento y desde cualquier lugar.
- **Fomento del debate y la discusión:** El hecho de extender la docencia más allá del aula utilizando el aula virtual permite fomentar la participación de los alumnos, la comunicación a distancia mediante foros, correo y Chat, favoreciendo así el aprendizaje cooperativo.
- **Desarrollo de habilidades y competencias:** Este modelo educativo promueve el espacio para la transmisión de conocimientos así mismo el desarrollo en los alumnos de habilidades y competencias que los capaciten como buenos profesionales. Al mismo tiempo se consigue también que el alumno se familiarice con el uso de los medios informáticos, aspecto de gran importancia en la actual sociedad de la información.
- **El componente lúdico:** El uso de tecnologías como la mensajería instantánea, los foros, Chats en muchos casos, actúa como un aliciente para que los alumnos consideren la asignatura interesante. En definitiva, dota a la docencia de un formato más cercano al lenguaje de las nuevas generaciones.
- **Fomento de la comunidad educativa:** El uso del aula virtual está ampliando las posibilidades de conexión entre los docentes. Su extensión en el uso que puede impulsar en el futuro a la creación de comunidades educativas en las cuales los docentes compartan materiales o colaboren en proyectos educativos.

2.4.2 DIRECCIÓN DEL AULA VIRTUAL

ACADEMIA.IRED.UNAM.MX/LOGIN/INDEX.PHP



Figura 10.-Ingresas en el buscador a la página.



Figura 11.- Colocar usuario y contraseña.



Figura 12.-Ingresas a la plataforma.



Figura 13.-Acceder al contenido.



Figura 14.-El alumno revisa la actividad a realizar.



Figura 15.-El alumno sube su tarea para revisión.

CAPITULO III METODOLOGIA

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Comparativa, prospectiva, transversal y observacional en donde analizo dos muestras, una con el uso de los recursos de la Web 2.0 y otro sin los recursos, con el objetivo de ver si hay cambios en el rendimiento escolar que será caracterizada, por la población del Módulo de la Laboratorio I de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala en la cual no habrá diferenciación de género ni edad a donde se desarrolló la investigación.

Se utilizaron cuestionarios de satisfacción del usuario en relación con los recursos de la Web 2.0 Wikis, blogs y Webquets.

3.2 METODOLOGIA

El trabajo de investigación partió del principal problema identificado, que fue, la falta de conocimiento de los recursos de la Web 2.0 por parte de los alumnos, del primer año de la carrera Cirujano Dentista de la Facultad Estudios Superiores Iztacala, y como consecuencia su poca utilización. A partir de esto se elaboraron estrategias didácticas que permitieran el conocimiento sobre que son los recursos de la Web 2.0 y su uso.

Se eligieron seis (6) grupos de la asignatura de Metodología de la Investigación, de los cuales 3 estuvieron como grupo de control por lo cual no tuvieron acceso a información sobre los recursos de la Web 2.0 y 3 como grupo experimental donde se tuvo un acercamiento para darles una introducción sobre el uso de los recursos de la Web 2.0, como una estrategia para mejorar el rendimiento escolar, cabe señalar que dichas estrategias, fueron para que los alumnos desarrollaran las siguientes competencias:

- Aprendan a investigar de fuentes confiables.
- Tengan la capacidad de sintetizar y transmitir sus ideas.
- Retroalimentarse entre pares y generar debates, sobre temas investigados a través de blogs.
- Puedan plasmar los contenidos más importantes de textos extensos a través de imágenes, mapa conceptual en la webquest.

Al inicio del curso se dio la indicación de formar equipos de 5 personas, con los equipos conformados se trabajó durante todo el año, se les explico ¿Que es la Web 2.0? así como que es un sitio Web que permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido, un ejemplo de ello son los servicios de red social (Facebook, Twitter) , los servicios de videos como (YouTube) , las wikis (son las páginas Web), blogs y aula virtual, se les indicó la dirección electrónica en la que podían ingresar para que realizaran los trabajos de los temas correspondientes de Webquest, Blog y aula virtual , se les pidió a los alumnos que utilizaran imágenes, esquemas , diagramas y videos, éstos debían ser de autoría propia. Se elaboró una encuesta en aula virtual para conocer los aspectos sobre el manejo y la percepción de los alumnos, al utilizar los recursos de la Web 2.0 con el fin de involucrarlos con el objeto de estudio después se realizó el acercamiento teórico, continuamos con 3 grupos que utilizarían los recursos de la web 2.0 y los 3 que no los utilizaron para observar su desempeño durante el curso.

3.3 ANALISIS DE LAS WIKIS, AULA VIRTUAL Y BLOGS

Con el fin de aprovechar el enorme potencial de los recursos de la Web 2.0 y poder incorporarlas a la educación presencial, como estrategia para mejorar los procesos de enseñanza se ha iniciado y dado continuidad a un conjunto de trabajos en los que intervienen académicos y alumnos de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala de la Universidad Nacional Autónoma de México, particularmente de la carrera Cirujano Dentista de los cuales han expresado interés por utilizar este tipo de recursos.

En el caso particular que nos ocupa el presente trabajo, este se llevó a cabo en estudiantes del primer año de la asignatura de Metodología de la Investigación que tiene como objetivo principal dar a conocer a los alumnos los diferentes métodos de investigación , capacitarlos en la utilización de las herramientas del análisis estadístico para proporcionar los elementos que le permitan desarrollar en proyectos de investigación , los cuales están enfocados al análisis y solución de los problemas que se enfrentaran durante su formación y práctica profesional.

Se implementó una estrategia en los grupos experimentales (2203, 2210, 2212) que consistió en:

1.- El primer paso fue organizar al grupo de estudiantes en equipos de trabajo de 5 integrantes con el fin de que la actividad a desarrollar sea de manera colaborativa.

2.- Se realizaron sesiones para explicar a los estudiantes que son los recursos de la web 2.0 y su uso en el aula.

3.- El resultado de este proceso se empezó a trabajar en el aula virtual de educación a distancia de la FES Iztacala (academia.ired.unam.mx) como recurso de la Web 2.0 realizando un protocolo de investigación con el tema de su interés, donde se les explicó a los estudiantes las características, estructura e información que debe contener el trabajo.

4.-Ya que fue obtenida la información para la elaboración de protocolo de investigación, se procedió a darles instrucciones para que realizaran dicho trabajo en una wiki. Donde observamos la diferencia entre los grupos a estudiar, siendo notable en cuales si hubo trabajo colaborativo y en cuales solo lo realizaron por cumplir.

5.-Por último, en el aula se procedió al análisis de cada uno de los temas haciendo un repaso para mejorar el aprendizaje ayudando a comprender los temas, debido a que la información al ser sintetizada es más precisa y hay mejor entendimiento. Como resultado de la incorporación de los recursos de la Web 2.0 en el aula, se analizó si realmente hay modificaciones en el rendimiento escolar de los estudiantes.

CAPITULO IV RESULTADOS Y CONCLUSIONES

4.1 RESULTADOS

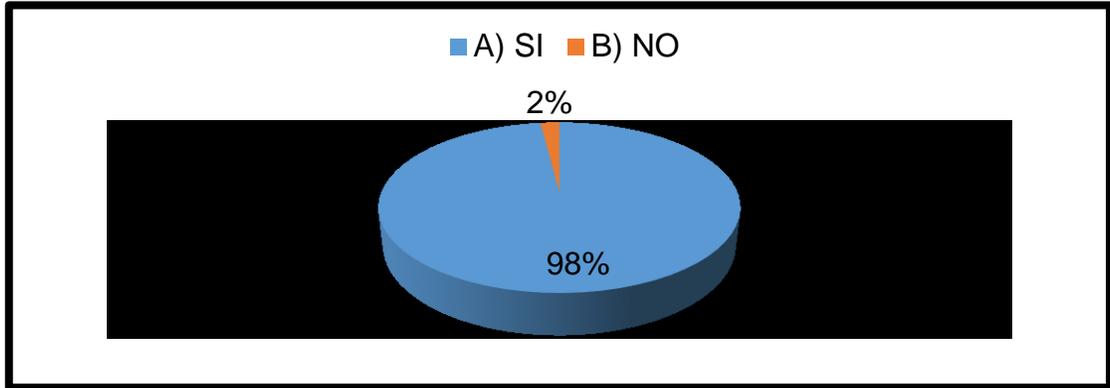
Se realizó el estudio en seis grupos de estudiantes de los cuales utilizamos 3 como grupo experimental y 3 como grupo de control obteniendo un total de 200 alumnos, de tal modo se observó la diferencia entre los estudiantes que usaron y los que no usaron los recursos de la Web 2.0 en cuanto a los resultados obtenidos de la evaluación. Ya que el grupo experimental tiene mejores resultados gracias a la utilización de la Web 2.0, así como también la cantidad de aprobados es más alta, mientras que el grupo de control no utilizó la Web 2.0 tiene deficiencia a la hora de obtener calificaciones finales. La comparación de los obtenidos por los estudiantes de dicha muestra donde se precedió a la tabulación se encontró los siguientes resultados. Por medio de un análisis haciendo un cuadro comparativo entre el grupo experimental y el grupo de control, se procesaron los datos para el análisis y manejo utilizando estadística descriptiva con el fin de diagnosticar los datos recolectados en las calificaciones obtenidas en el periodo 2016-1 para establecer si existen diferencias en el rendimiento escolar entre estudiantes que utilizaron los recursos de la Web 2.0 y quienes no lo utilizaron.

CALIFICACIONES	ESTUDIANTES QUE UTILIZARON LOS RECURSOS DE LA WEB 2.0	ESTUDIANTES QUE NO UTILIZARON LOS RECURSOS DE LA WEB 2.0
	<u>GRUPO EXPERIMENTAL</u>	<u>GRUPO DE CONTROL</u>
5	11%	32%
6	12%	30%
7	38%	13%
8	25%	21%
9	10%	4%
10	4%	0
TOTAL	100%	100%

Tabla 2.-Muestra los resultados obtenidos de acuerdo a las calificaciones finales que fueron obtenidas por grupo de experimental y el grupo de control.

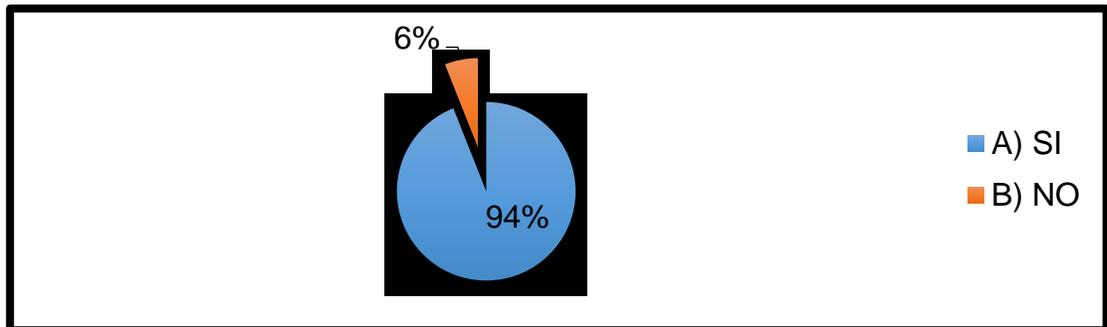
4.2 ANALISIS DE LOS RESULTADOS

En este apartado vamos a comenzar el análisis de los datos que se han obtenido del grupo experimental al cual se le aplico el cuestionario de dichas gráficas, es importante mencionar que se realizó a estudiantes del Primer año de la carrera Cirujano Dentista de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala.



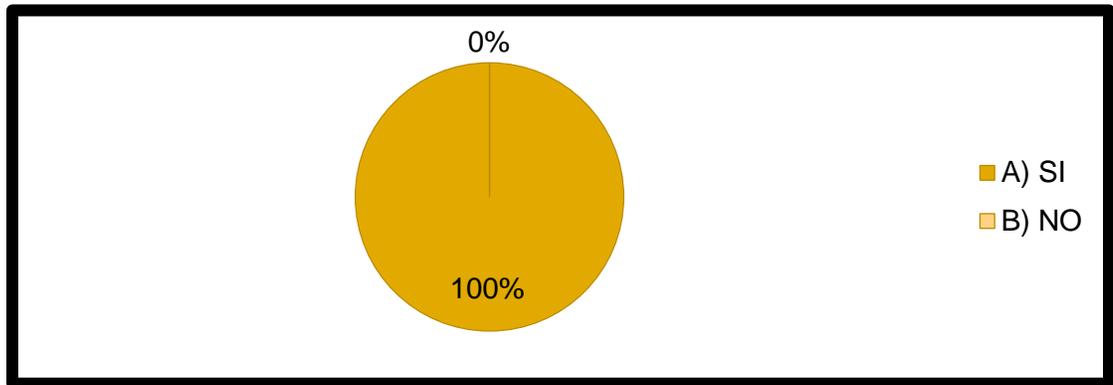
GRÁFICA 1.- COMPUTADORA EN SU CASA

En la gráfica 1 se muestra que es fundamental tener acceso a una computadora fuera de la escuela ya que como podemos observar el 98% cuenta con ella y el 2% no.



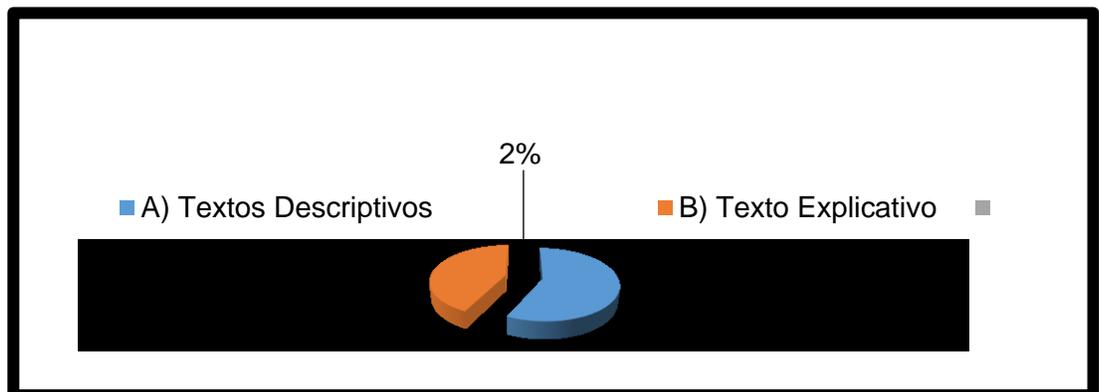
GRAFICA 2.- CONEXIÓN DE INTERNET EN CASA

En la gráfica 2 podemos darnos cuenta que el acceso a Internet fuera de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala es de suma importancia, analizando nos dimos cuenta que el 94% de los estudiantes si tienen la disponibilidad de Internet fuera de la Facultad, y el 6% restante no lo tiene, con este indicador se podemos conocer la disponibilidad, ya sea para el envío de tareas o la participación de chats fuera del horario de clases.



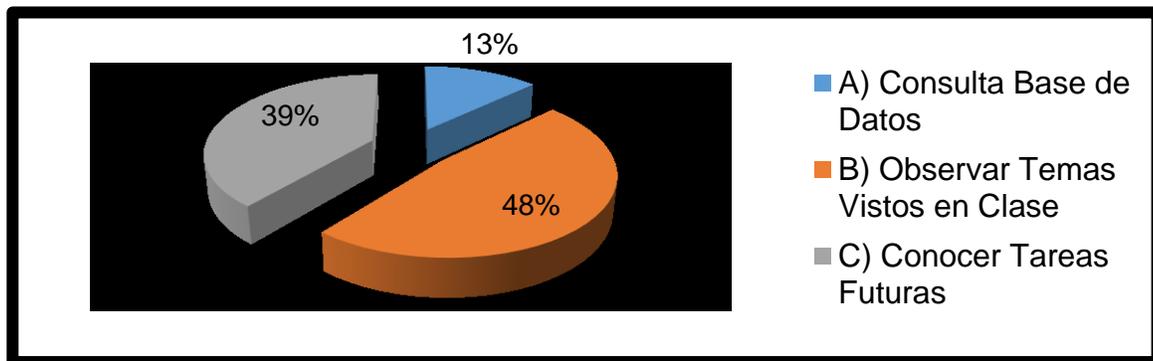
GRÁFICA 3.- DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO

En la gráfica 3 podemos notar que el 100% de los estudiantes respondió afirmativamente, esto demuestra que tienen interés para comunicarse a través de los diversos medios que ofrece el Internet.



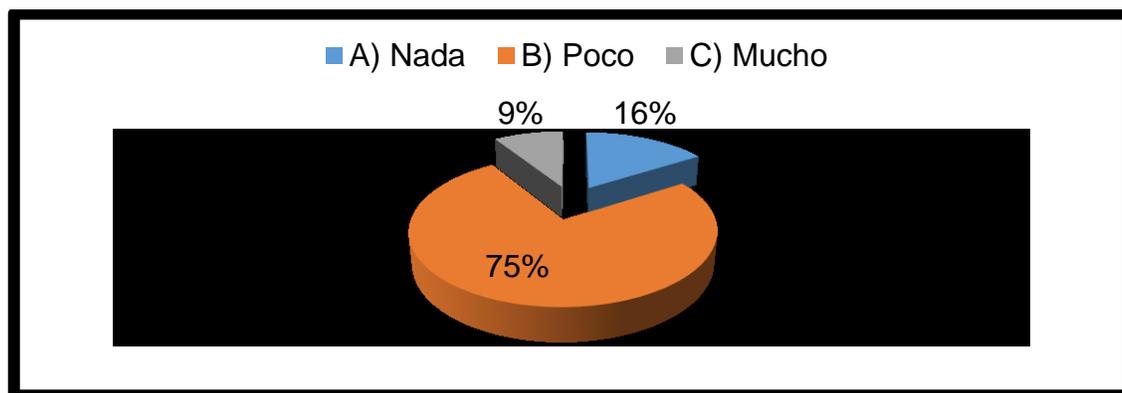
GRAFICA 4.- CUANDO BUSCAS INFORMACIÓN EN LA WEB TE CENTRAS

En la gráfica 4 nos indica que el 57% de los alumnos cuando busca información en la web se centran en textos descriptivos ya que su lectoescritura es entendida como desarrollo de habilidades sirve para comprender los textos, el 43% se va por texto explicativo ya que les permite comprender la información de manera más clara y el 2% se va por texto escrito que consiste en contar como es una realidad en aspecto externo como interno.



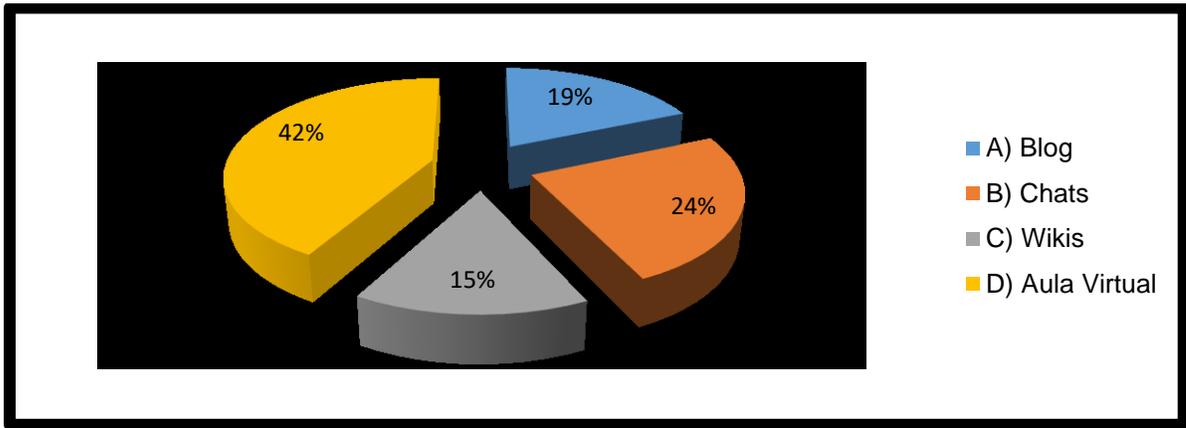
GRAFICA 5.- MOTIVO POR EL CUAL USTED HACE USO DEL AULA VIRTUAL

En la gráfica 5 se muestra la importancia del uso del aula virtual para los alumnos ya que el 48% utiliza el aula virtual para repasar los temas vistos en clase, ayudándoles a tener un mejor rendimiento, el 39% solo se preocupa por conocer las tareas futuras y el 13% solo consulta como base de datos.



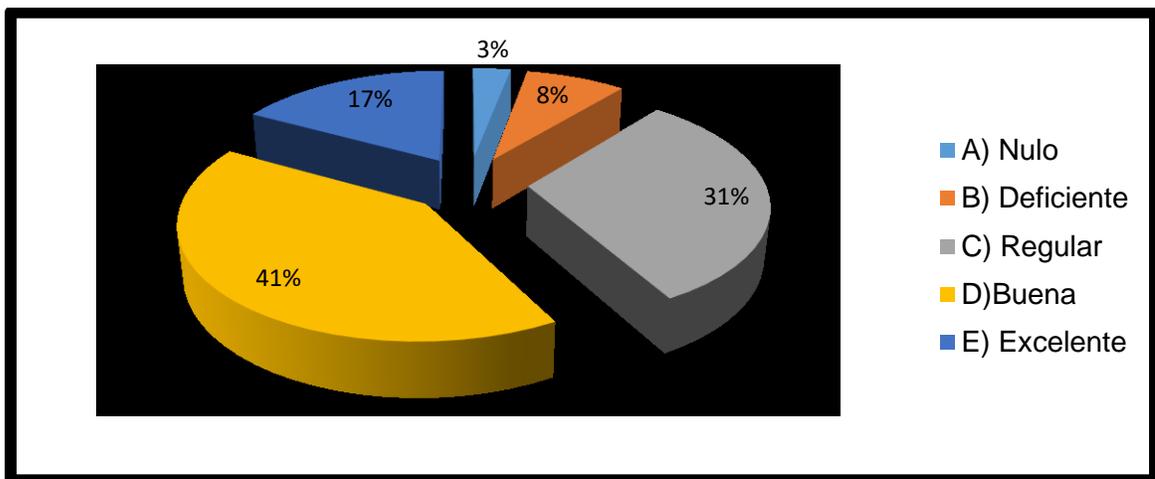
GRÁFICA 6.- QUE CONOCES SOBRE LOS RECURSOS DE LA WEB 2.0.

En la gráfica 6 podemos observar que el 75 % tienen poco conocimiento de los recursos de la Web 2.0, un 9% no tienen nada de conocimiento y un 16% conocen mucho de lo cual podemos deducir que el conocimiento de los encuestados en el uso de los recursos de la Web 2.0 es mínimo. Ahora es necesario establecer los recursos que se utilizan con mayor frecuencia, a continuación, el análisis de cada uno de los recursos encuestados blog, chats, Wikis y aula virtual.



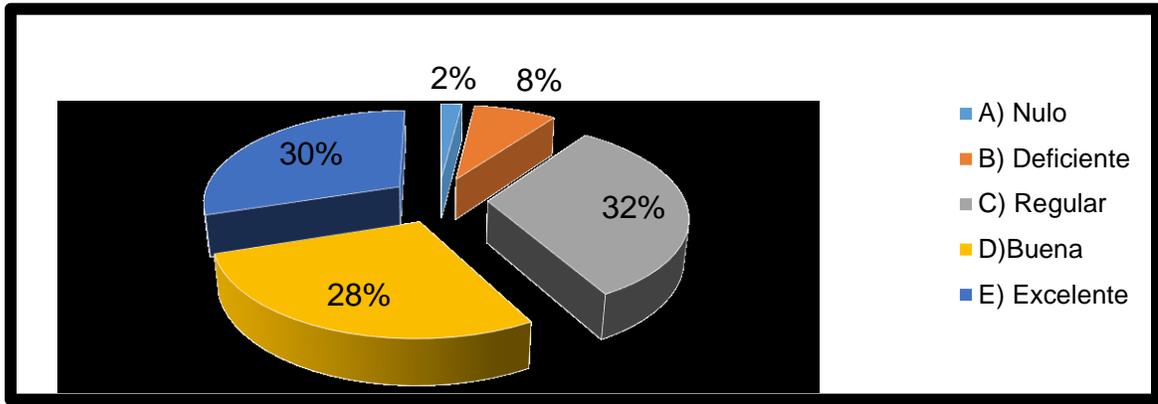
GRÁFICA 7.- RECURSOS QUE UTILIZAS CON MAYOR FRECUENCIA

En la gráfica 7 podemos analizar qué tan conocidos son los recursos de la Web 2.0 encontrando que el recurso que con mayor frecuencia utilizan los estudiantes es el aula virtual con un 42%, le sigue el chat con un 24%, a continuación, los blogs con un 19% posteriormente los wikis con un 15%.



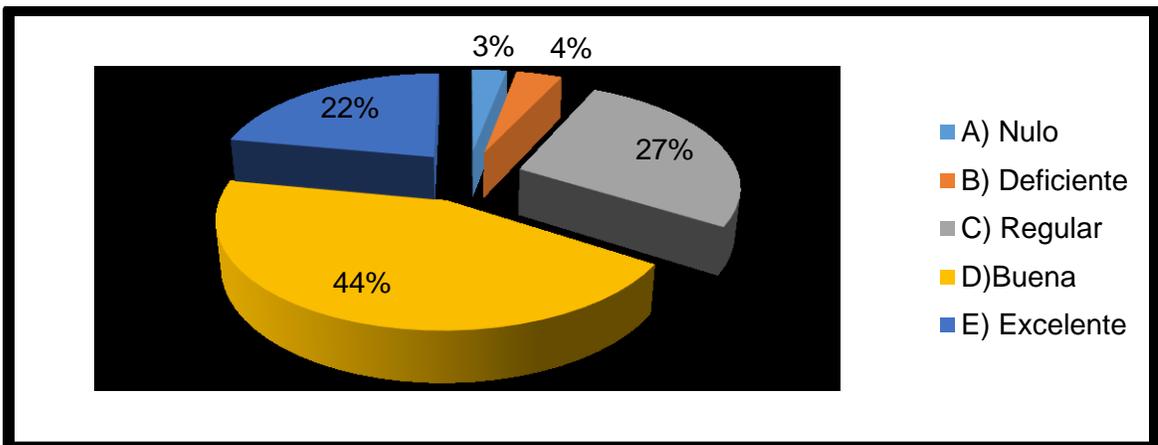
GRÁFICA 8.-CONSIDERAS QUE EL USO DEL AULA VIRTUAL EDUCATIVA PERMITE VINCULAR LOS APRENDIZAJES

En la gráfica 8 observamos que para el 3% de los Estudiantes el uso del aula virtual educativa no se vincula con los aprendizajes, el 8% que es deficiente, el 31% que es regularhay colaboración y participación en el equipo, el 41% si vincula los saberes del aprendizaje en el momento que se trabaja en las tareas o actividades relacionadas con el trabajo en equipo y el 17%la vincula totalmente con los aprendizajes.



GRÁFICA 9.- TE HA RESULTADO SENCILLO EL DISEÑO DEL AULA VIRTUAL

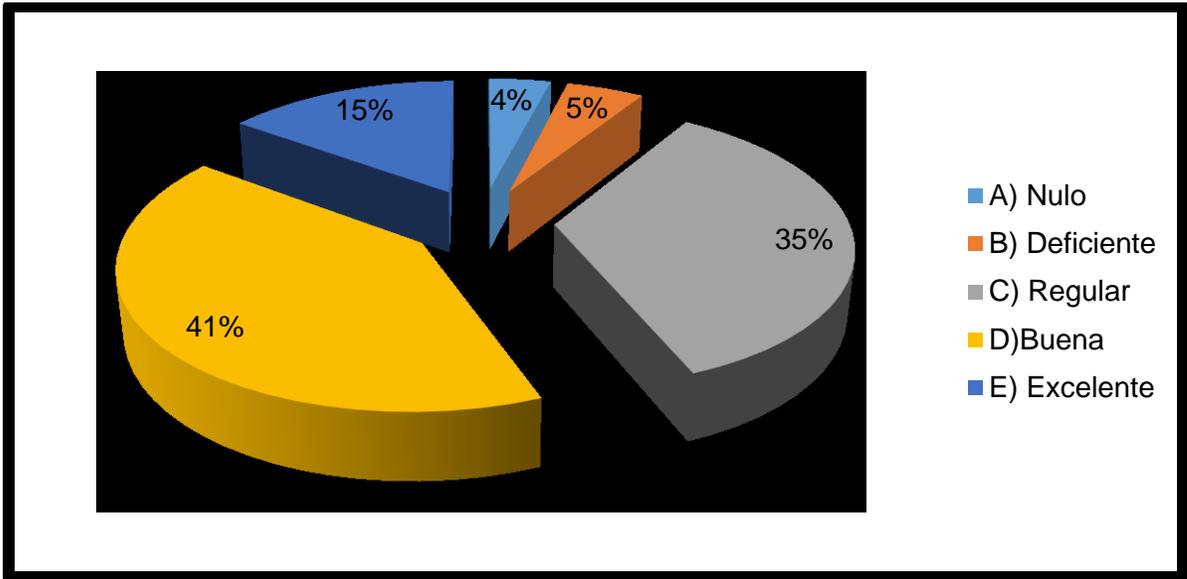
En la gráfica 9 observamos que para el 32% de los estudiantes el diseño del aula virtual educativa es regular que es una buena opción ya que debemos de estar actualizados con las nuevas tecnologías, el 30% que es excelente y una buena opción de aprendizaje ya que indica claramente que se debe de hacer, así mismo es una excelente herramienta debido a que los jóvenes pasan una gran parte del tiempo en Internet, el 28% muestra que es buena que tiene buena estructura y está bien diseñada, las preguntas y las actividades son precisas y claras además ya que van de acuerdo con el plan de estudios, el 8% le parece deficiente y al 2% es nulo porque no tienen los recursos.



GRAFICA 10.- VALORA LA FACILIDAD DEL AULA VIRTUAL

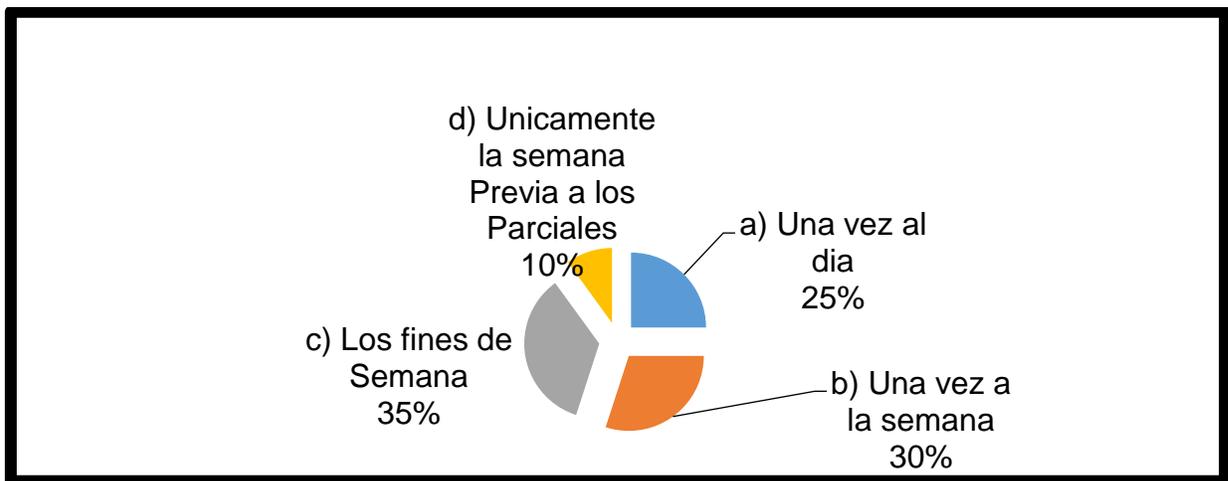
En la gráfica 10 nos indica que para el 44 % de los estudiantes es fácil utilizar el aula virtual, el 22 % hace un uso excelente de la misma sin presentar problema alguno al momento de realizar cualquier actividad, podemos observar que para el

27% su uso es regular, notando que solo el 3% y 4% señalan que su uso es nulo y deficiente.



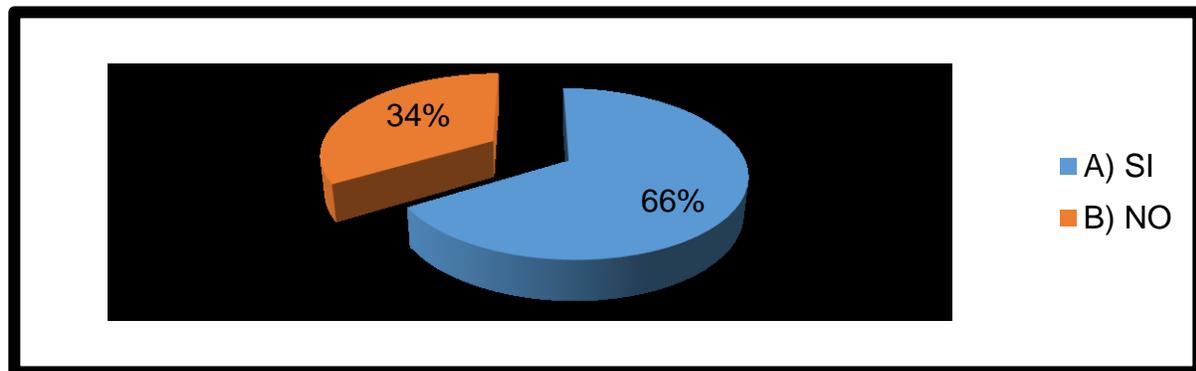
GRAFICA 11.- UTILIDAD DE LOS RECURSOS DE LA WEB 2.0

En la gráfica 11 nos muestra que el 41% de los estudiantes piensa que los recursos de la Web 2.0 son de gran utilidad para su aprendizaje, mientras que para el 15% es de excelente utilidad, para el 35% es un recurso de utilidad regular, para el 4% un recurso de utilidad nula y para el 5% es un recurso deficiente.



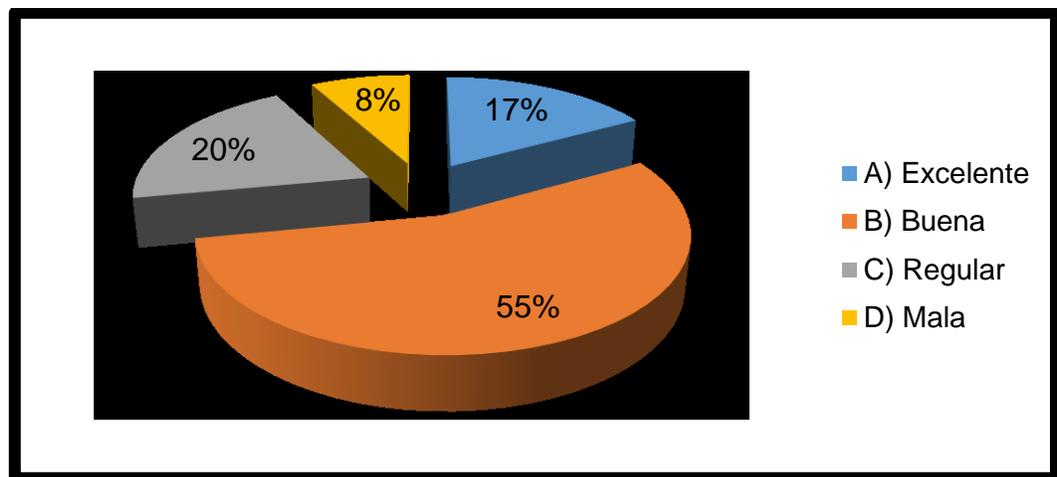
GRAFICA 12.-CON QUÉ FRECUENCIA HACES USOS DEL AULA VIRTUAL.

En la gráfica 12 nos indica que el 30% de los estudiantes hace uso del aula virtual una vez a la semana, el 35% solo los fines de semana, 10% únicamente la semana previa a los exámenes, mientras que el 25% la usa una vez al día.



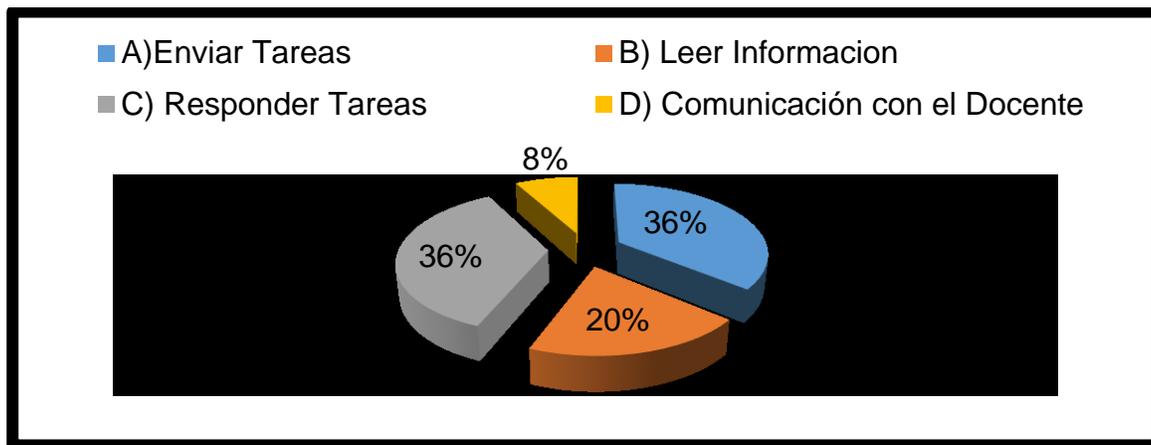
GRAFICA 13.- LOS RECURSOS DE LA WEB2.0 HACE MÁS EFICIENTE LA INTERACCIÓN ENTRE PROFESOR Y ALUMNO.

En la gráfica 13 muestra que el 66% de los alumnos comentaron que si ya que cualquier duda por parte del alumno es resuelta por el profesor y así mismo se da cuenta quien es el que presenta mayor interés por la materia y el 34% simplemente dijeron que no ya que no le dan interés ni a la materia y mucho menos al aula virtual.



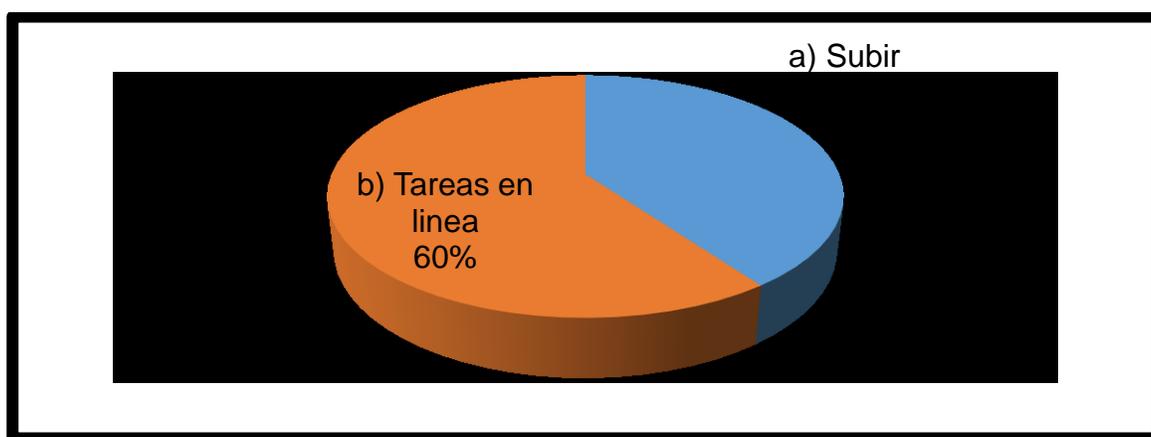
GRÁFICA14.- CLASIFIQUE SEGÚN SU CRITERIO SI EL AULA VIRTUAL ES UN BUEN RECURSO DE ESTUDIO PARA PRESENTAR UN EXAMEN.

En la gráfica 14 podemos observar que para el 55% de los estudiantes el aula virtual es un buen recurso de estudio para la presentación de un examen ,17% indico que es excelente, para un 20% es regular y para un 8% es un mal recurso.



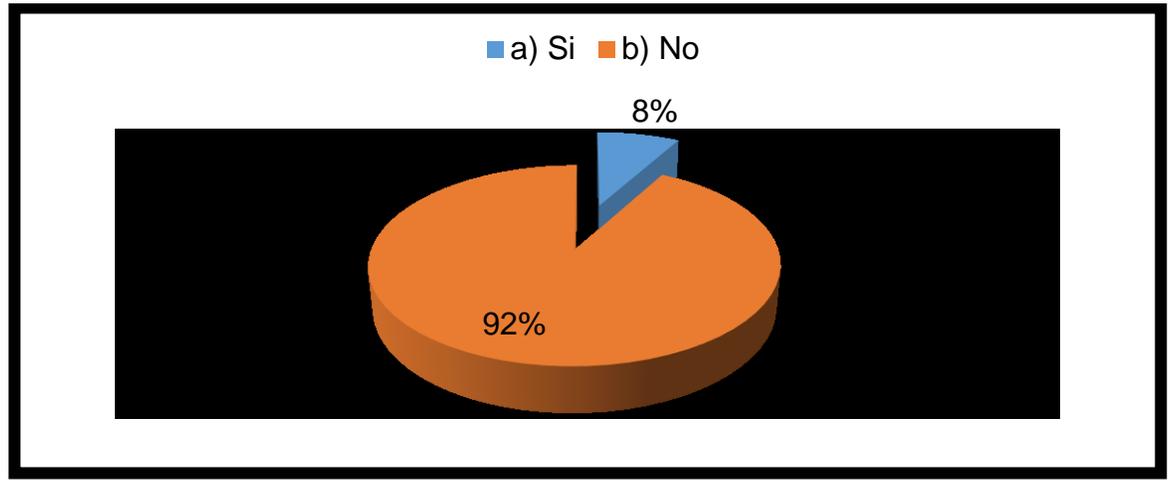
GRAFICA 15.- A QUÉ ACTIVIDAD LE DEDICAS MAYOR TIEMPO EN EL AULA VIRTUAL.

En la gráfica 15 nos muestra a que actividad los estudiantes le dedican más tiempo al momento de hacer uso del aula virtual es el 20% lo hace para leer información, un 36% responde tareas, el 8% a comunicarse con el docente y un 36% envía tareas.



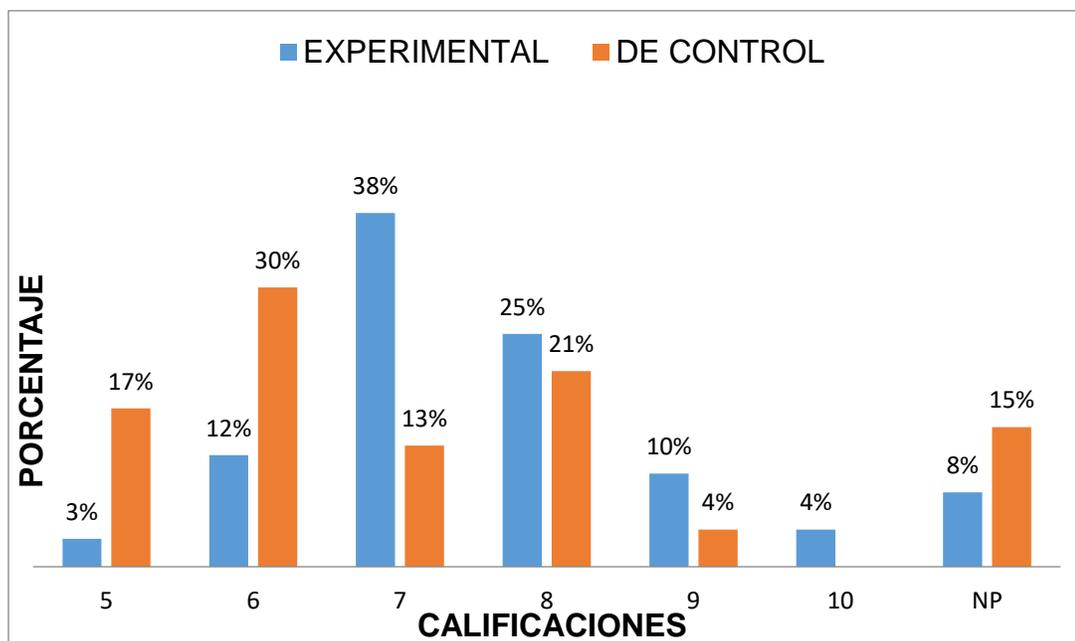
GRAFICA 16.- ACTIVIDAD QUE PROMUEVE MAYOR INTERÉS A TRAVÉS DEL AULA VIRTUAL.

En la gráfica 16 nos indica que para el 60% de los estudiantes la actividad de mayor interés a través del aula virtual es la realización de tareas en línea y mientras que para el 40% restante solo la usa para subir tareas.



GRÁFICA 17.-HA TENIDO ALGÚN TIPO DE PROBLEMA A LA HORA DE PRESENTAR UN TRABAJO POR ESTE MEDIO.

En la gráfica 17 podemos observar que el 92% de los estudiantes no tiene problema alguno al momento de presentar un trabajo y el 8% sí.



GRAFICA 18 COMPARATIVA ENTRE EL GRUPO DE CONTROL Y EXPERIMENTAL

En la gráfica número 18 podemos observar los diferentes logros con los alumnos al utilizar los recursos de la Web 2.0 a partir de las calificaciones finales del semestre cursado, podemos observar que 11% de los estudiantes del grupo experimental están reprobados y 32% de los estudiantes del grupo control también se encuentran con calificación reprobatoria, 12% de los estudiantes del grupo

experimental obtuvieron 6 de calificación y del grupo control el 30% de los estudiantes también tuvo 6 , 38% de los estudiantes del grupo experimental obtuvieron calificación final de 7 y del grupo control solo fue el 13% de los estudiantes quienes tuvieron 7 , 25% de los estudiantes del grupo experimental obtuvieron 8 mientras que en el grupo control solo 21% de los estudiantes tuvo 8 de calificación, 10% de estudiantes sacaron 9 del grupo experimental y 4% del grupo control, 4% de los estudiantes del grupo experimental obtuvieron 10 y del grupo control no se obtuvo ninguno .

Al realizar la comparación de las calificaciones podemos observar que al utilizar los recursos de la Web 2.0 si hay un mejor rendimiento escolar. Ya que entre los datos resultantes de la medición entre los grupos participantes (experimental y de control) se reflejó una diferencia notoria en las calificaciones, en consecuencia, se acepta nuestro objetivo específico que es comparar los resultados obtenidos entre el grupo experimental y el grupo control. De acuerdo a las calificaciones si hay una diferencia significativa entre los estudiantes que utilizan los recursos de la Web 2.0 y los que no utilizaron los recursos de la Web 2.0.

4.3 CONCLUSIONES

Después del análisis realizado observamos que la innovación de la práctica docente implica un cambio de las perspectivas educativas actuales e involucra las tendencias de los nuevos escenarios educativos, esto es, considerar nuevas formas de enseñar, de aprender su incorporación al proceso de enseñanza ha permitido que se aproveche como recurso de apoyo al docente durante el curso.

Las nuevas tecnologías han originado un cambio muy significativo en las formas de aprender, los estudiantes son ahora mucho más protagonista en su proceso de enseñanza- aprendizaje, así como en el control de su saber y del acceso al mismo. Saber, qué se necesita aprender en un momento determinado, de dónde obtener los datos y la información precisa para su aprendizaje, cómo procesar la información para transformarla en conocimiento, cómo relacionarla, recrearla, gestionarla, son elementos de nuevos enfoques.

El aula virtual, con su trabajo colaborativo como estandarte; los blogs, con su valiosa retroalimentación en la comunicación; los wikis, favoreciendo la contribución constante; y la conjunción de contenidos, con la agilización en la recepción de información útil, son algunas de las aplicaciones que los recursos de la Web2.0 ofrecen para favorecer los procesos educativos.

El protagonismo del usuario en la Web 2.0 la convierten en un importante recurso de apoyo a los procesos de enseñanza - aprendizaje, donde también juega un papel fundamental el profesor, cuya tarea será la de identificar aquellas herramientas tecnológicas que sean útiles y adaptables al entorno educativo vigente, con la apropiada orientación educativa, la Web 2.0 representa la oportunidad de preparar a los alumnos para enfrentarse a un nuevo escenario de competitividad global.

BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, M. B. y Rodríguez, N. (2007). La motivación del alumnado a través de la satisfacción con la asignatura. Efecto sobre el rendimiento. *Estudios sobre Educación*, 13. Pp. 89-112. Navarra: Universidad de Navarra.

Cuesta, P. (2009). Aplicaciones de la Web 2.0 en la docencia y en la investigación. Extraído el 4 de octubre de 2009 desde <http://www.slideshare.net/pedrocuesta/aplicaciones-de-laweb-20-en-la-docencia-y-la-investigacin>

De Haro, J. J. (2007b, 10 de agosto). Organización de los recursos educativos en la web 2.0 [blog post] Extraído el 2 de octubre de 2009 de <http://jideharo.blogspot.com/2007/08/organizacin-de-los-recursos-educativos.html>

Del Valle, I. (2010). Técnicas para Promover el Aprendizaje Virtual Web 2.0. *Aplicaciones del blogfolio*. Relada 4 (1), 21-30.

Freire, J. (2009). Cultura digital y prácticas creativas en educación *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 6 (1), Universitat Oberta de Catalunya. Extraído el 20 de diciembre de <http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/23/16>

Lara, T. (2008b). Web 2.0 y divulgación científica [recurso electrónico en línea]. Extraído el 30 de abril de 2009 de <http://www.slideshare.net/tiscar/divulgacin-cientfica-y-web-20>

Lara, T. (2011, 9 de noviembre). Como reinventar la educación superior desde lo abierto. [blog post] Extraído el 12 de noviembre desde <http://tiscar.com/2011/09/11/como-reinventar-laeducacion-superior-desde-lo-abierto/>

Marqués, P. (2007). La Web 2.0 y sus aplicaciones didácticas [en línea]. Extraído el 5 de julio de 2008 de <http://www.pangea.org/peremarques/web20.htm>

Moreno, I. (2005). La utilización de medios y recursos didácticos en el aula. En Primitivo Sánchez (Coord.) *El proceso de enseñanza y aprendizaje*. Madrid: ICE (UCM).

Este cuestionario nos ayudará a saber más sobre el impacto de esta plataforma y los recursos de la Web 2.0 en el rendimiento escolar de los alumnos de segundo semestre de la carrera cirujano dentista de la facultad de estudios superiores Iztacala.

1.- Datos Generales		Instrucciones: (Por favor marque con una X en la que corresponda)	
Genero	Edad:	Lugar de procedencia (provincia):	Acceso a Internet:
Femenino <input type="checkbox"/>			SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
Masculino <input type="checkbox"/>			
2. ¿Tienes computadora en casa? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
SI <input type="checkbox"/>		NO <input type="checkbox"/>	
3. ¿Tienes conexión de internet en casa? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
SI <input type="checkbox"/>		NO <input type="checkbox"/>	
4. ¿Tienes una dirección de correo electrónico activa? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
SI <input type="checkbox"/>		NO <input type="checkbox"/>	
5. ¿Cuándo buscas información en la web te centras en?			
Textos Escritos	<input type="checkbox"/>		
Textos Explicativos	<input type="checkbox"/>		
Textos Descriptivos	<input type="checkbox"/>		
6. ¿Cuál es el motivo por el cual usted hace uso del Aula Virtual?			
a) Consulta en base de datos ()			
b) Observar temas vistos en clase ()			
c) Conocer los temas y tareas a futuro ()			

SOBRE WEB 2.0

Instrucciones: Por favor marque con una X en la(s) que corresponda)

7. ¿Conoces los recursos de la Web 2.0?

Nada

Poco

Mucho

8. ¿Cuáles recursos de la Web 2.0 utiliza con mayor frecuencia?

• Blogs

• Chats

• Wikis

• Aula Virtual

VALORACIÓN DE LA PLATAFORMA

Instrucciones: (Por favor marque con una X en la que corresponda) 1: Nulo 2: Deficiente 3.-Regular 4.-Buena 5: Excelente

1 2 3 4 5

9. ¿Consideras que el uso del aula virtual educativa permite vincular los aprendizajes?

--	--	--	--	--

10. ¿Te ha resultado sencillo el diseño y uso del aula virtual?

--	--	--	--	--

11. ¿Valora la facilidad de uso del aula virtual?

--	--	--	--	--

12. ¿Valoras la utilidad de los recursos de la Web 2.0?

--	--	--	--	--

13. ¿Con que frecuencia haces uso del Aula Virtual?

a) Una vez al día ()

b) Una vez a la semana

()

c) Los fines de semana

()

d) Únicamente en la semana previa a los parciales

()

14. ¿Cuál es el principal beneficio que le encuentra al uso del Aula Virtual, seleccione 3 en orden de mayor importancia siendo 1 el más importante y 3 el menos importante?

a) Facilidad para estudiar

b) Aprendizaje más efectivo

c) Rapidez en la entrega de notas

1.- ()

2.- ()

3.- ()

15. ¿Cree usted que las herramientas virtuales hacen más cómoda, eficiente y segura las calificaciones en los trabajos?

SI

NO

16. ¿Clasifique según su criterio si el aula virtual es una buena herramienta de estudio para presentar un examen Departamental?

- a) Excelente
- b) Buena
- c) Regular
- d) Mala

17. A qué actividad le dedica mayor tiempo en el Aula Virtual

- a) Enviar tareas
- b) Leer información
- c) Responder tareas en línea
- d) Comunicación con el docente

18. ¿Qué actividad promueve con mayor interés a través del aula virtual?

- a) Subir tareas
- b) Tareas en línea

19. ¿Ha tenido algún tipo de problema a la hora de presentar un trabajo por este medio?

SI NO

20. Clasifique las siguientes ventajas de mayor a menor importancia, siendo 5 la más importante y 1 menos importante:

- a) Disponibilidad de información
- b) Mayor interacción con el docente*
- c) Mayor interacción con los compañeros*
- d) Mayor Aprendizaje de la disciplina*
- e) Aprendizaje colaborativo*

