Retroalimentar mediante las redes sociales (Facebook)

Feedback through social networks (Facebook)

Rebeca Aguayo Martínez,[1,*] Juan Manuel Perales Díaz,[1] Juan Carlos Rodríguez Nuño[1]

Recibido: 03 de octubre de 2019 Aceptado: 12 de noviembre de 2019

Resumen

El uso de herramientas alternativas dentro o fuera del aula son una opción para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje específicamente el Facebook.

Estas herramientas deben de utilizarse para mejorar aspectos de la educación en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que por medio de ellas se pueden llegar a realizar trabajos de forma colaborativa y sin que el estudiante tenga que trasladarse a un lugar específico para realizarlo. Una de estas herramientas es Facebook que nos permite compartir trabajos y pantallas para visualizar al momento que es lo que está trabajando el equipo en tiempo real, facilitando la comunicación entre equipos y poder compartir de manera más rápida dudas que se tienen en clase ya que se hacen grupos de estudio donde uno de los integrantes de estos tiene que ser el maestro.

Estas permiten que los contenidos sean más dinámicos y que los estudiantes sean más activos.

PALABRAS CLAVE

Facebook, redes sociales, TIC, proceso enseñanza aprendizaje

Abstract

The use of alternative tools inside or outside the classroom are an option to improve the teaching-learning process specifically Facebook.

These tools should be used to improve aspects of education in the teaching-learning process since it is possible to do activities in a collaborative way without having to move to a specific place. One of these tools is Facebook that allows students to share files and screens to visualize what the team is doing in real time, facilitating communication between teams and sharing doubts. Study groups are organized, where one of the members has to be the teacher.

With this tool the content is more dynamic and the students more active.

KEY WORDS

Facebook, social networks, ICT, teaching-learning process

[1]Universidad Autónoma del Estado de México, México., México.
[*]Autor para correspondencia: correo electrónico rebecaaguayom@gmail.com

Introducción

Los jóvenes en la actualidad son cada vez más participativos e interactúan de manera activa con quienes les es posible, ya sea cerca, lejos, conocido o desconocido, con intenciones diversas, en algunos casos sin sentido alguno, simplemente para estar en comunicación con alguien, para mantenerse informado sobre aquello que puede o no ser de su interés, ya que la cultura digital en la que se encuentran inmersos les exige el uso de las TIC (Cárdenas, s/f), que ofrecen a estas nuevas generaciones de estudiantes experiencias que les acerca a innovar, crear, indagar y encontrar elementos que propician no solo entretenerse, sino también centrar su atención en determinado momento, en situaciones importantes tales como la de tomar decisiones en relación con su proyecto de vida. En este sentido la escuela tiene un papel fundamental y no se pretende que sea sustituida por el uso continuo de las TIC, sino que como sostiene David Buckingham (2011) : "No creo que la computadora hará volar en pedazos la escuela, si no que creo que podría contribuir a una reconsideración o re- imaginación más amplia sobre de qué podría tratarse la educación escolar" por lo que es necesario atender a los roles que deben asumir quienes participan en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje.

Desde este punto de vista, la implementación y el uso de los recursos tecnológicos permite a los estudiantes trabajar en forma colaborativa sin tener que estar en un mismo sitio, beneficia y a la vez desarrollan competencias creativas, trabajan en equipo, favorece la socialización. Un claro ejemplo de este tipo de trabajo son los programas digitales de código abierto, que conducen hacia un aprendizaje significativo no solo en el uso de las herramientas sino también para el desarrollo de los procesos de aprendizaje. La utilización de Facebook permite tener una interacción plena entre los mismos alumnos ya que pueden tener una vinculación entre maestro/a y alumno fuera del plantel educativo y tener un seguimiento afuera con preguntas o dudas que pueden llegar a tener sobre la materia de Pre cálculo. Esto se realiza a través de un grupo cerrado donde está agregada toda la clase y el maestro, ahí se solucionarán dudas, y los alumnos pueden dar una retroalimentación a sus propios amigos.

A pesar de que se vive en un momento histórico dominado por la tecnología, es necesario que el uso que se hace de la misma sea de manera enfocada y objetiva, es decir, como una manera de apoyo en la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, sin que esto signifique que se quiera reemplazar la experiencia educativa presencial, sino que esos momentos de interacción cara a cara que se tienen en el aula, entre el profesor y el estudiante, se le vea como un valor agregado a ese proceso de aprendizaje. Es fundamental dejar claro que el hecho de que se tenga un uso adecuado de las TIC no garantiza por sí mismo que tanto la enseñanza como el aprendizaje serán exitosos, sino que se requiere de un esfuerzo en ambos actores, tales como un cambio de actitud ante el proceso formativo, como el de la responsabilidad, organización, compromiso, disminuir la resistencia al aprendizaje del uso de las TIC por parte de algunos docentes que usan la brecha generacional como pretexto para no aprender a usar dichas herramientas. También es fundamental dar un uso adecuado a las herramientas digitales, es decir, que los temas a revisar tanto por los profesores como los estudiantes tengan un sentido, se llegue a la adquisición de un aprendizaje significativo y un conocimiento que no sea solo de momento, sino que le sirva para su vida TAC, y que en un momento dado logre trabajar por iniciativa propia, que verdaderamente se logre una de las competencias fundamentales como los es la de aprender a aprender.

Marco Teórico

La UNESCO menciona que las tecnologías de la información y la comunicación son herramientas y estrategias de aprendizaje actual que contribuyen a que los estudiantes y demás personas tengan acceso universal a los planes educativos de todas las instituciones dedicadas a la educación, esto a su vez conlleva a la igualdad de la preparación o instrucción educativa, así como en el docente a la práctica educativa o de enseñanza, contribuir a un aprendizaje con calidad y que cada docente sea un profesional en su enseñanza. Además, se requiere de una eficacia en la gestión, dirección y administración de los sistemas educativos (UNESCO, 2015).

Por su parte, Amador (2001) propone seleccionar una teoría o enfoque de aprendizaje que aporte los elementos necesarios para desarrollar un método relacionado con el diseño de proyectos de educación asistidos con la computadora. En la literatura actual es común encontrar señalamientos positivos acerca de la influencia de la incorporación de las TIC en distintas áreas del conocimiento. No obstante, de la gran variedad de fuentes de información disponibles en sitios Web, se ha visto un pobre o nulo empleo de estos recursos para facilitar el aprendizaje en estudiantes de bachillerato.

Según Briseño y García (2004), la subutilización de la tecnología por parte de los docentes se deriva en gran medida de la falta de un programa de formación en el manejo de nuevas tecnologías. Por otra parte, se dice que el mayor uso de los recursos computacionales e informáticos por los estudiantes se dirige principalmente a juegos y actividades recreativas no asociados a un propósito de aprendizaje (Rodríguez, 2008).

En el mismo sentido, Castillo (2009) menciona que una problemática más que gira en torno a los recursos digitales disponibles en la internet, es que no todos tienen una intencionalidad educativa.

De esta manera, se puede decir que la enseñanza apoyada con los medios tecnológicos actuales ofrece grandes posibilidades en el campo de la educación, para elevar el nivel de aprovechamiento de los estudiantes.

Específicamente, las tecnologías computacionales y de comunicaciones proveen valiosos recursos y herramientas para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje, produciendo cambios significativos en las practicas pedagógicas, metodologías de enseñanza y la forma en que los estudiantes acceden a los conocimientos e interactúan con los nuevos conceptos (Castillo, 2009).

Durante décadas la educación tradicional, se ha visto apoyada por los modelos sociopolíticos convencionales, se ha empeñado en exaltar los logros individuales y la competencia, por encima del trabajo en equipo y la colaboración; tal como se menciona a continuación "no solo en el currículo, el trabajo en clase y la evaluación, sino en el pensamiento y la acción del docente y sus alumnos" Díaz Barriga (1999).

La teoría del conductismo, planteaba la absoluta dependencia del docente, quien dominaba la situación educativa y regía en el aula sobre sus alumnos, actitud que difiere con el aprendizaje colaborativo el cual se sustenta en teorías cognoscitivas. Para Piaget hay cuatro factores que intervienen en la modificación de estructuras cognoscitivas: la maduración, la experiencia, el equilibrio y la transmisión social, los cuales se pueden propiciar a través de ambientes colaborativos. De acuerdo a la teoría sociocultural de Vigotsky, el aprendiz requiere la acción de un agente mediador para acceder a la zona de desarrollo próximo, éste será responsable de ir tendiendo un andamiaje que proporcione seguridad y permita que aquél se apropie del conocimiento y lo transfiera a su propio entorno. Con respecto a las implicaciones educativas de lo anterior se define a la enseñanza como "un proceso continuo de negociación de significados, de establecimiento de contextos mentales compartidos, fruto y plataforma, a su vez, del proceso de negociación" (Coll y Solé, 1990), lo que permite identificar las conexiones entre aprendizaje, interacción y cooperación, ya que los individuos que intervienen en un proceso de aprendizaje se afectan, se influyen mutuamente, intercambian proyectos y expectativas y replantean un proyecto mutuo, que los conduzca al logro mutuo de un nuevo nivel de conocimiento y satisfacción. En el aprendizaje colaborativo se busca que las actividades consigan la autonomía en el estudiante no solo en el trabajo grupal, sino también para su propio aprendizaje; se pretende también, que se den cuenta de la necesidad individual de aportar lo mejor al grupo, esto para generar una interdependencia que les favorezca en sus procesos individuales, tanto en su crecimiento como en su desarrollo, cuidando al mismo tiempo, sus relaciones interpersonales y su propia productividad.

Los trabajos en grupo han sido práctica convencional en los diferentes niveles y modalidades del sistema educativo, ello no implica que sea ésta una práctica verdaderamente cooperativa, del grupo al equipo, hay una gran diferencia la cual se encuentra en la cooperación, pero muchas veces los mismos docentes desconocen cómo producir este logro y orientar las actividades de aprendizaje en esa dirección.

Por lo anterior cabe destacar que el desarrollo de las nuevas tecnologías y su utilización en el proceso educativo requiere del soporte que proporciona el aprendizaje colaborativo, para optimizar su intervención y generar verdaderos ambientes de aprendizaje que promuevan el desarrollo integral de los aprendices y sus múltiples capacidades, por lo que este proyecto de investigación se cobijará bajo el aprendizaje colaborativo.

El aprendizaje colaborativo es eficiente para insertar la educación dentro del proyecto de vida de los estudiantes, ya que éstos se encuentran dentro de ámbitos que les solicitan acciones que les permitan desarrollarse como parte de un grupo como son: formación, educación, familia, sociedad, desempeño laboral y evolución nacional. Por medio de este trabajo colaborativo se les motiva a los estudiantes a que modifiquen sus roles de ser observadores pasivos y receptores repetitivos, superando los tradicionales hábitos de memorización, a promover procesos dialógicos, interactivos que les conduzcan a la confrontación de múltiples perspectivas y a la negociación propias de la dinámica de todo aprendizaje que conduzca al desarrollo, no solo de su aprendizaje, sino también de sus propias habilidades que le permiten ser actor fundamental en la solución de problemas en su vida cotidiana.

Con respecto al conocimiento, el constructivismo, sostiene que su valor no es absoluto, ya que es el producto de las diversas interpretaciones que hacen los individuos de su entorno, de acuerdo a las posibilidades de cada uno para interactuar y reflexionar. Los sujetos negocian significados a partir de la observación y valoración de aspectos de la realidad que les son comunes. "Los alumnos desarrollan su propia estrategia de aprendizaje, señalan sus objetivos y metas, al mismo tiempo que se responsabilizan de qué y cómo aprender. La función del profesor es apoyar las decisiones del alumno" (Gros, 1997: 99).

Así pues, el aprender en forma colaborativa permite al individuo recibir retroalimentación y conocer mejor su propio ritmo y estilo de aprendizaje, lo que facilita la aplicación de estrategias meta-cognitivas para regular el desempeño y optimizar el rendimiento; por otra parte este tipo de aprendizaje incrementa la motivación, pues genera en los individuos fuertes sentimientos de pertenencia y cohesión a través de la identificación de metas comunes y atribuciones compartidas, lo que le permite sentirse "parte de", estimulando su productividad y responsabilidad, lo que incidirá directamente en su autoestima y desarrollo. Se considera la motivación como un conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta (Beltrán, 1993; Bueno, 1995; McClellan, 1989). Dentro del contexto escolar parece bastante evidente que las actitudes, percepciones, expectativas y representaciones que tenga el estudiante de sí mismo, de la tarea a realizar, y de las metas que pretende alcanzar constituyen factores que guían y dirigen la conducta del estudiante en el ámbito académico.

En ese sentido, existen 3 factores que se interrelacionan y determinan en gran medida la motivación escolar y que son referencia obligada de todo profesor que desee

incidir en la motivación de los alumnos; estos factores son el autoconcepto, los patrones de atribución causal y las metas de aprendizaje (García Bacete,1997).

Cuando se habla de estos tres factores se refiere al auto-concepto que es el resultado de un proceso de análisis, valoración e integración de la información derivada de la propia experiencia y del feed-back de quienes interactúan con la persona. Una de las funciones más importantes del auto-concepto es la de regular la conducta mediante un proceso de autoevaluación o autoconciencia, de modo que el comportamiento de un estudiante en un momento cualquiera está determinado en gran medida por el auto-concepto que posea en ese momento (Caldeiro, 2003).

La teoría de la atribución causal explica la conducta de logro futura con base en el resultado de logro previo, las características de las atribuciones causales sobre el resultado (causas y dimensiones causales) y las consecuencias psicológicas de la atribución (emociones experimentadas). Se aplica esta teoría al análisis del logro escolar futuro, medido por las calificaciones, considerando como determinantes al resultado previo (éxito/fracaso), las causas, las puntuaciones en dimensiones causales y las emociones experimentadas (García,2006).

Las metas de aprendizaje se relacionan con la motivación de logro basándose en las metas que persigue el alumno. Las metas que se eligen dan lugar a diferentes modos de afrontar las tareas académicas y a distintos patrones motivacionales.

Según (Cabanach,1996) las distintas metas elegidas se pueden situar entre dos polos, que van desde una orientación extrínseca a una orientación intrínseca. Con relación a lo anterior, algunos autores distinguen entre metas de aprendizaje y metas de ejecución o rendimiento (Elliot y Dweck, 1988), otros entre metas centradas en la tarea y metas centradas en el "yo" (Nicholls, 1984), y finalmente otros que diferencian entre metas de dominio y metas de rendimiento (Ames,1992 y Archer,1988).

Metodología

Al inicio pensábamos en hacer un grupo entre todos, pero al ver que eran aproximadamente 40 personas optamos por hacer equipos de 8 personas junto con el maestro y tutor también se decidió en hacer un grupo cerrado ya que los alumnos eran un poco tímidos al ver que todas las personas lo podían ver y aquí empezó el reto.

Las primeras semanas fueron difíciles ya que no había mucha comunicación entre los alumnos y solo se realizaban las actividades que se dejaban sin realizar alguna retroalimentación, pero poco a poco cuando empezaron a tener dudas de algún tema subían videos tutoriales o pedían ayuda al maestro y cuando todavía no entendían algunas estudiantes empezaron hacer video llamadas y días después al dejar actividades ellos se ponían de acuerdo a una hora exacta y realizaban un video grupal o simplemente hacían encuestas para saber cuál era la respuesta de algún ejercicio y aquí se retroalimentaban cuando alguien tenía una diferente respuesta con respeto ante todo, nos dimos cuenta que dejaron atrás todas las burlas y bromas pesadas de se hacían y empezaban ayudarse entre ellos mismos.

Resultados o aportaciones

Al utilizar la herramienta de Facebook nos dimos cuenta que los alumnos tenían una mejor interacción entre ellos dándose una retroalimentación sana y una mejora en los resultados de los estudiantes ya que no se sentían obligados por la maestra como si fuera una clase normal a partir del uso de esta herramienta también pudimos apreciar que eran más interactivos entre los estudiantes y entre el salón de clases; al hacer ejercicios visualizamos una mayor participación entre ellos para pasar al pizarrón sin el miedo a que sus compañeros le digan algo en tono de burla o agresión es importante notar que los mismos alumnos se proponían una meta entre ellos "Si yo acabo primero me deben una paleta" en donde ellos mismos se motivaban para realizar la actividad con esto se llevaron a cabo con éxito videollamadas en donde aparte de explicar y responder dudas los alumnos discutían entre ellos (platicas, risas) donde hubo platicas de otras clases en donde ellos ya se sentían en confianza con el profesor.

Conclusiones

Facebook permite ser una herramienta de gran importancia para los alumnos no solamente como una forma de comunicación sino también de una manera educativa que permite acceder a los alumnos a un ambiente sano y colaborativo donde se realizan las diferentes formas de aprendizaje y no solamente el pizarrón como comúnmente se hace en la educación tradicional, se realizan actividades como el uso de videos educativos, explicaciones de los maestros, retroalimentación donde cada estudiante observa el trabajo que realizo otro y poder decir las fallas que tienen para mejorar, en este caso algún problema que no resolvieron adecuadamente esto lo realizamos para que tengan más interacción entre ellos y se puedan apoyar unos a otros.

Una de las tantas ventajas que otorga el grupo cerrado es que los estudiantes pueden realizar video llamadas donde pueden observar la pantalla de la computadora de uno de sus compañeros y no solo se limita a ver una imagen y escuchar el texto, donde se pueden hacer encuestas. Comparten de manera colaborativa experiencias de aprendizaje por medio del uso de las TICS. Por último, es posible hacer uso de las TAC tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento.

Referencias

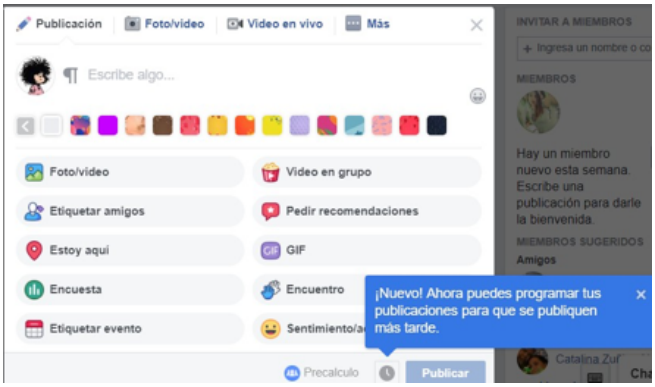
1. Càrdenas, Y. H. (s.f.). ineverycrea. Obtenido de https://ineverycrea.mx/comunidad/ineverycreamexico/recurso/nuevas-tendencias- educativas-tendencia-6-b-tech/27034f91-3b3c-49e0-9b0a-b1eebcaabd8c
2. Community Foundation International. (2018). GCFAprendelibre. Obtenido de GCFAprendelibre: https://www.gcfaprendelibre.org/tecnologia/curso/como_funciona_la_nube/como_f unciona_google_drive/2.do
3. Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Aprendizaje. (s.f.). Obtenido de Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Aprendizaje: http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.wiki
4. M., S. C. (2005). El Ambiente y la Disciplina escolar desde el conductismo y el constrctivismo. Obtenido de Revista Electronica: http://www.redalyc.org/html/447/44720504001/
5. Moreira, M. A. (7 de Agosto de 207). Las tecnologías de la información y comunicación en el sistema escolar. Obtenido de: http://www.oei.es/historico/noticias/spip.php?article805
6. Morrissey, J. (s.f.). El uso de TIC en la enseñanza y el aprendizaje. Cuestiones y desafíos . Obtenido de El uso de TIC en la enseñanza y el aprendizaje. Cuestiones y desafíos : http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD30/contenido/pdf/morrisey.pdf
7. Fernández Fernández, Inmaculada. (s.f.). "Las TICs en el ámbito educativo", en Educrea.. Obtenido de https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/
8. SEP. (s.f.). Nuevo Modelo Eduativo. Obtenido de Nuevo Modelo Eduativo: http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/12521/1/images/Presentacion_para_Transferencia_en_los_Planteles.pdf

Anexos

Conversaciones



Programación de publicaciones



Elaboración de tutoriales



Videos en vivo

