

APRENDIZAJE COLABORATIVO DESDE LOS DOCENTES CIBERNAUTAS EN EL DESARROLLO DE LA WEB 2.0

(COLLABORATIVE LEARNING FROM THE CIBERNAUTES TEACHERS IN THE DEVELOPMENT OF WEB 2.0)

Luis Fernando Guerrero Sequera

Maestrante en Investigación Educativa (UC). Lcdo. en Administración Mención Informática. Docente Instructor de la UNELLEZ - VIPI. San Carlos, Cojedes. Venezuela. luisfgs69@gmail.com

Recibido: 21/02/19 **Admitido:** 22/06/19

RESUMEN

El trabajo colaborativo constituye una base para diversas actividades que se desarrollan en la web, más aun cuando se realizan labores profesionales con el uso de las redes sociales, o bien de tipo académico en algún espacio, cuya estructura permite la construcción de un proyecto en común de manera virtual. Dado los cambios, en las tecnologías y su tendencia a la innovación constante, se impulsa el sentido humano para mejorar considerablemente sus destrezas y actitudes hacia una definición de un profesional ligado a la alta tecnología. A través del presente ensayo de carácter documental, se establece de manera reflexiva los elementos básicos que se consagran en el aprendizaje colaborativo, para el uso de la tecnología por parte de los docentes cibernautas en la Web 2.0, con vista a lograr una ampliación en las actividades de navegación y aprovechamiento de las aplicaciones y programas on-line hacia su crecimiento personal.

Palabras Claves: *Docente, TIC, Aprendizaje.*

ABSTRACT

Collaborative work is a basis for various activities that are developed on the web, even more so when professional work is done with the use of social networks, or academic type in some space, whose structure allows the construction of a common project in a virtual way. Given the changes in technologies and their tendency to constant innovation, the human sense is impelled to considerably improve their skills and attitudes towards a definition of a professional linked to high technology. Through the present essay of a documentary nature, the basic elements that are enshrined in collaborative learning are established in a reflexive manner, for the use of technology by cybernauts teachers in Web 2.0, with a view to achieving an expansion in the navigation activities and use of on-line applications and programs towards personal growth.

Key Words: *Teacher, ICT, Learning*

INTRODUCCIÓN

El desarrollo formativo de toda persona, inicia desde la niñez a través de sus primeros pasos tomado de la mano de sus padres, logrando establecer las bases para un

aprendizaje que va más allá del desarrollo de una estructura cognitiva. En ese sentido, el desarrollo del aprendizaje se genera de diferente forma según se modifique el contexto en el cual se ubica la persona. Es común en la actualidad, por ejemplo es concurrente el uso de

dispositivos móviles de alta tecnología en manos de infantes, lo cual hace posible un uso recurrente, considerándolos simples juguetes sin valor agregado, aun así, es evidente la creciente necesidad de conocer todo lo que sucede a su alrededor generando un mayor grado de significación sobre el querer aprender.

Actualmente, se hace más notable los postulados desarrollado por Prensky (2001), en cuanto a sus estudios sobre los *nativos e inmigrantes digitales*, reflejando el papel preponderante de los inmigrantes digitales por lograr un aprovechamiento de los recursos dispuesto en esta era tecnológica, que examina a cada individuo de acuerdo al nivel de desarrollo digital que posee. Por lo tanto, cada paso que se sitúa en esa dirección señala la diferencia en dicha sociedad, acercándose a una brecha de arraigo tecnológico que demanda conocimiento y habilidades propias de una persona nativa de esta era.

Tomando en consideración los diferentes escenarios profesionales, que se encuentran presentes en la actual sociedad del conocimiento, es importante señalar el estilo de apropiación que mantienen algunas personas sobre los medios tecnológicos, de allí que el presente ensayo de carácter documental busca abrir el abanico de posibilidad para cada docente que está en la búsqueda de una mejor imagen de sí mismo, articulando su trabajo en una era que maneja extensos contenidos informativos que están siendo interconectados a

nivel virtual. Para ello, se establece una descripción de los aportes que la Web 2.0, puede generar en la labor desarrollada por los docentes cibernautas, destacando el cambio positivo que estas personas pueden hacer, al atreverse a dar todo su potencial creador por aprovechar los recursos que la red de internet puede brindar.

SOBRE LA RUTA ESCRITURAL DE LA WEB

El inicio: las nociones básicas en la Web

El continuo proceso de desarrollo socio-tecnológico, considera lo que en un momento era imposible en el caso de Venezuela durante la década de los '90, donde la existencia de un teléfono inalámbrico se consideraba todo un desafío personal, sin embargo, el ingreso en el país de ese medio tecnológico seguida con una ampliación en las redes de comunicación, hizo posible que las personas se acostumbraron a su uso de manera normal. El crecimiento demográfico apunto a una juventud deseosa de estar en contacto con este tipo de tecnología comunicativa, lo cual ha generado un abanico de recursos tecnológicos accesibles a todos los gustos.

Ese intercambio informativo, ha permitido abrir el compás a un mundo de conexiones, donde se logra establecer de manera masiva las redes de conexión para las computadoras personales, así como múltiples centro de conexión con apertura en las diferentes ciudades, con la inquietud de brindar a la

población un mundo globalizado desde una pantalla monocromática. En relación a ello, se constata lo declarado por Paguay (2011), al señalar “a partir de ese momento es cuando comienza el desarrollo y la evolución de la web, apareciendo la fase denominada web 1.0, cuyas páginas se traducen en documentos simples constituidos únicamente por textos”. (p. 03). Todo esto da entender, el proceso evolutivo en el cual se desarrollan las computadoras y los avances a nivel del internet junto con su interfaz gráfica.

Aunado a ello, centrando la atención en la política nacional, cuyo principal ente que figura es la Compañía Nacional de Teléfonos Venezolanos CANTV, la cual mantuvo un plan informativo para promover el uso de la internet en los centros de educación superior, donde personas ligadas a los sistemas computacionales facilitaban el manejo de los equipos conectados a la red, como mecanismo de cambios en la sociedad. Dicho programa se desarrolló para inicio de la primera década del siglo XXI, entre los años 2000 al 2004.

Por lo tanto, podemos apreciar en ese primer contacto, cuando tu mundo giraba en torno a una máquina de escribir, teniendo que pasar horas mecanografiando textos con el más mínimo error. En la actualidad, esa forma de transcripción ha quedado obsoleta frente a las bondades de usar una computadora personal. Durante ese tiempo, se observó el cambio de equipos en las oficinas por hacer más rápidos

los trabajos, pero bastó toda una década para que se aprovechara al máximo el potencial que esta tecnología pueden distribuir a los usuarios. Para aquellos profesionales que se rindieron ante esa situación, el sistema los desalojó de sus funciones y fueron sustituidos por jóvenes en mejores condiciones de aprendizajes.

Haciendo un paréntesis, como reflexión de ese primer contacto era evidente que para un profesional con años en una empresa, estar conectado en la web fue favorecido por horas de capacitación y entrenamiento de la mano de un especialista. Pero, para un estudiante o profesional recién graduados, su aprendizaje en la web estuvo de la mano de horas de juego y diversión en los Cyber, conectado entre amigos y aprendiendo en comunidad; si eras nuevo al centro de conexión, la encargada te ubicaba el paquete de aplicaciones y los demás usuarios te mostraban como manejarlos, desde un juego de acción hasta como enviar un e-mail. Es decir, que el manejo de las aplicaciones en la web, se realizaba de manera más amigable; ya luego, era de tu interés el ubicar un especialista o formarte en el área de forma profesional.

Haciendo referencia a Prensky (op.cit), considera la presencia de “los “Nativos Digitales”, puesto que todos han nacido y se han formado utilizando la particular “lengua digital” de juegos por ordenador, vídeo e Internet” (p. 5). Lo cual confluye en un proceso de aprendizaje en la cual se ve involucrada el sistema educativo en la actualidad, tanto así se

considera que en los profesionales de la docencia “hemos de hacer constar que, al igual que cualquier inmigrante, aprendemos –cada uno a su ritmo- a adaptarnos al entorno y al ambiente, pero conservando siempre una cierta conexión (a la que denomino “acento”) con el pasado” (p. 5). Uno u otro están siempre presentes en el uso de la web como espacio de aprendizaje en los actuales momentos.

Como evidencia a dicha situación, el aprendizaje colaborativo cobra vida desde el primer instante en el cual se está en contacto a una información que se maneja en comunidad, y el deseo por aprender hace posible que aproveches ese conocimiento para potenciar tus habilidades y desarrollar mejor tus capacidades frente a un computador. Indiferentemente del ambiente en donde y como cada persona aprende, siempre nos lleva al mismo punto de análisis, colaboración en la forma de aprender; no es un término nuevo, siempre ha existido lo que ha cambiado es que la tutoría en la actualidad se hace desde una conexión en red a una amplitud de nodos por transferencia informativa y muchos kilómetros de distancias de un usuario a otro.

La transferencia: el poder del usuario frente al monitor - web 2.0

El desarrollo de las actividades en la web, pasa por una fase de evolución a la cual podemos visualizar desde la creación del internet, la cual fijaba dentro de sus protocolos de hipertextos, se generaban pocos contenidos

siendo observados de manera estática, bajo una sola línea unidimensional. En ese sentido, es de vital importancia lo señalado por Aquino (2016), el cual en sus procesos de investigación en función de la evolución de web, refiere lo siguiente:

Desde como la presentó Tim Berners-Lee en 1998, creó el nombre de "World Wide Web", escribió el primer servidor World Wide Web, "httpd", y el primer programa cliente (un buscador y un editor), "WorldWideWeb", en Octubre de 1990. También escribió la primera versión del lenguaje para dar formato a documentos con capacidad para incluir vínculos de hipertexto, conocido como HTML (HyperText Markup Language). Sus especificaciones iniciales para URIs, HTTP y HTML, basada en documentos y enlaces de hipertexto, fue diseñada para la lectura humana y no para que la información que contiene pudiera procesarse de forma automática, fueron mejoradas y discutidas en círculos amplios a medida que la Tecnología Web se extendía hasta como la conocemos hoy. (p. 2)

A razón de dicha situación, la web pasa por una fase evolutiva, que en palabras de Belloch (s.f.) la web 1.0 “se basa en la Sociedad de la Información, en medios de entretenimiento y consumo pasivo (medios tradicionales, radio, TV, email). Las páginas web son estáticas y con poca interacción con el usuario (web 1.0, páginas para leer)” (p. 6). El simple hecho de desarrollar la versión 1.0, era trabajar con protocolos de interfaces básicos entre el usuario

y la web, en ese tiempo era evidente el uso de navegadores de solo texto.

En palabras de Paguay (op. Cit.), señala que “la web 1.0 es que es de solo lectura. El usuario no puede interactuar con el contenido de la página (comentario, respuestas o citas), y se encuentran totalmente limitado a lo que el webmaster decide publicar” (p. 03). En ese sentido, la web se manejaba en una sola dirección de forma unidimensional, se publicaba la información y el usuario solo realizaba lectura de la misma, sin haber interacción en el contenido expuesto.

Así mismo, la debida estructuración de la programación a su posterior avance a ser gestionada como HTML (Hyper Text Markup Language) en navegadores para compartir información en internet ideó un mejor manejo a través de la web. Desde que el padre de la web, Tim Berners Lee (s.f.), logró unir el internet con la http y creó la web, posterior a ello, se han presentado diferentes trabajos en cuanto a la web 2.0, con un contenido dinámico e interactivo. Para el año 2004, toma relevancia los estudios de Dale Dougherty, de O’Reilly Media, los cuales destacaron la generación de páginas y contenidos en la red de mayor interactividad con el usuario. En función a ello, Aquino (op. cit) señala:

En esta nueva versión los mandos son tomados por los usuarios. Surgen aplicaciones y páginas que utilizan la inteligencia colectiva, consecuencia de ello las páginas pueden ser

personalizadas, los usuarios cambian e introducen datos y se convierten en una herramienta dinámica que permite el intercambio de información. (p. 3)

En términos prácticos, quedan atrás los altibajos promovidos por páginas como yahoo, altavista, msn, para pasar a una mayor demanda con páginas como Facebook, YouTube, Instagram, Blogs, Amazon, Mercado Libre, entre otras, cuyo tráfico de contenido es otorgado de manera colaborativa entre el usuario y la página web. Para Ribes (2007), establece la web 2.0 como:

Todas aquellas utilidades y servicios que se sustentan en una base de datos, la cual puede ser modificada por los usuarios del servicio, ya sea en su contenido (añadiendo, cambiando o borrando información o asociando datos a la información existente), bien en la forma de presentarlos, o en contenido y forma simultánea. (p. 5)

Ahora bien, teniendo en claro que la web 1.0 señala un proceso estático, y su posterior evolución a la web 2.0, permite un manejo dinámico de contenido, pasemos la página y veamos cómo se extienden los procesos de enseñanza-aprendizaje desde las funcionalidades que esta fase abarca, en su evolución por la red. Ciertamente, en la fase que mantiene mayor desarrollo de aplicaciones y estructuras en el internet, por considerarse una manera de generar colaborativamente un nuevo conocimiento, permitido por la apropiación de los recursos existentes en la

web.

Para Traverso y Otros (s.f.), en su estudio en cuanto a las herramientas de la Web 2.0, se señala lo siguiente:

Una de las cualidades más destacables en la incorporación de estas aplicaciones en el entorno educativo, es que hacen posible el trabajo en equipo, facilitando la solución de problemas y la toma de decisiones de forma conjunta. Bajo este enfoque, la participación en comunidades virtuales (como myspace.com) puede ser una oportunidad para crear colectivos de aprendizaje virtual. (s.n.)

Para un nativo digital, al encender su computador puede visualizar un innumerable número de páginas que van en función de intercambiar contenido, entre las comunes son los populares blogs, como estructuras de fácil acceso a información analítica desarrollada en muchos casos por especialistas y que el usuario puede comentar. Así mismo, se encuentran las principales redes sociales de Facebook, twitter, instagram, snapchat, linkedln, taringa, entre otras. Las cuales, permiten el posicionamiento de diferentes contenidos en la red, el uso constante de estos medios, posibilitan una forma de aprendizaje que ejerce influencia en la personalidad del usuario y la forma en como el resto de las personas te ven.

Desde el ámbito laboral, se tienen páginas web dedicadas al reclutamiento de personal como es el caso de: bumeran, computrabajo, empleate, acciontrabajo, entre otras, las cuales

aplican sus estrategias en cuanto al intercambio informativo para referir vacantes de trabajo en diferentes empresas a nivel nacional e internacional. Es relevante el hecho de que parte de su material de análisis, sea dispuesto por el contenido que el usuario deja constantemente en las redes sociales. Táctica que es asumida por la política de Estado de algunas naciones, en pro de garantizar la información recabada por un ciudadano que se declara en sana honestidad.

Podemos incidir en las aplicaciones de la web 2.0 en múltiples áreas, siendo considerada como una fuente muy funcional de programas en la actualidad. Para Vilchis (s.f.) en cuanto a la web se refiere tiene las siguientes connotaciones:

Acciones colaborativas: syndicar, votar, publicar, compartir, etiquetar, incrustar, mezclar, agregar, menear, enlazar, licenciar. Las podemos realizar desde nuestra computadora y el teléfono celular. Herramientas y espacios colaborativos: redes sociales, blogs, wikis, sindicadores, lectores y agregadores de feeds, escritorios virtuales, podcasts. Accesibles desde nuestra computadora y el móvil celular.

Lugares de almacenamiento organizado y colaborativo de información: marcadores sociales de links y de contenido multimedia: archivos pdf, imágenes, sonido, videos y presentaciones. Accesibles desde nuestra computadora y desde el móvil celular. Y también de estas palabras que seguramente habrán leído: inteligencia colectiva, nube de etiquetas, aprendizaje colaborativo,

embeber, folksonomía y también las voces inglesas: networking, mashup, creativecommons, copyleft, feeds, tags, tagging, social bookmarking, bookmarklets, rss, atom, youtube, flickr, slide, addthis, share, gadgets... y otras tantas que van surgiendo conforme evoluciona la web. (p. 6)

Con la variedad de recursos que están presentes en la web, son importantes las aplicaciones con sentido colaborativo que gestionan un compartir de conocimiento, donde prevalece un continuo proceso de intercambio informativo, para espacios comunicativos como los blogueros, redes sociales y comunidades de aprendizaje. Otros espacios para el almacenamiento de datos, imágenes, videos, presentaciones, como sería hablar de YouTube, Pinterest, slideshare. Como web social, es una plataforma en línea que sirve para informarse, publicar, comunicarse y colaborar simultáneamente.

Desde una forma reflexiva, se señala algunas referencias que dejan una cuota de valor a favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en esquemas colaborativos y de gestión de conocimiento. De las cuales tenemos las siguientes: Canva, Emaze, Animoto, Vocaroom Padlet, Piktochart, Educaplay, Gliffy, entre otros. Tal como lo sitúa Pividori y Buseghin (2008) en cuanto al uso de aplicaciones y equipos de los cuales la tecnología de la información y comunicación promueve, “suponen el aprendizaje de nuevos conocimientos y competencias que inciden en

el desarrollo cognitivo y son necesarias para desenvolverse en la actual Sociedad de la Información” (p. 9)

Podemos decir, que existen múltiples recursos en la web 2.0, que permiten una funcionalidad extensa de diferentes áreas ya sea esta para el perfil profesional, personal, empresarial o familiar. Su inquietud va situada en gestionar contenidos en la red, los cuales dejan una huella digital en el creador de la información. El rastreo de contenido, marcado por el principal buscador de web conocido como Google, recae en el proceso de etiquetado e indexación de contenido con vista colectar los de mayor demanda.

Tendencia de los docentes cibernautas en la web 2.0

Tomando como referencia los diferentes aspectos desarrollados anteriormente, es relevante el papel que ha de mantener el docente frente a los recursos que se encuentran en la web 2.0 y que dada la forma de comunicarnos tienden a ir quedando en el tiempo. Vemos como en el pasado, la mensajería de texto era un boom en las redes sociales, sin embargo, en la actualidad se confluyen imágenes, audio y videos como lo más convencional y sumarle el punto de los comentarios que se genera en torno a lo que se está observando en la web, hace posible que la existencia de una comunicación bidimensional que permite promover un intercambio informativo y la generación de un constructo en

el ciberespacio.

Cada frase colocada en la red es codificada y alojada en los diferentes puertos que refiere la virtualidad, por lo cual, el sueño de tener un segundo perfil se abre a nivel virtual, donde las fotos, imágenes variadas, videos, escritos, dejan una huella digital que marcan la tendencia del perfil que tiene el usuario en la web. En función a ese mecanismo de identificación, se ejerce vital influencia en evitar los plagios de contenidos, dado que la web registra el material inédito, pero también lo que es copiado de otros autores. En cuanto a dicha situación, Guerrero (2018) plantea lo siguiente:

El profesional on-line es lo que publica en la web, su forma de atraer la atención va a determinar el hecho de ser reconocido de manera favorable o en contra. La marca digital que se deja, no queda aislada todo es recolectado en un punto en el ciberespacio, pero, la proyección como trabajador virtual requiere de atención continua. (p. 55)

Conocer las reglas de juego, es tener control sobre el material que se deja correr en la web, a fin de mantener una postura entre lo virtual y lo real. El docente, con base a desarrollar sus estrategias de aprendizaje tiene el papel preponderante de usar abiertamente los espacios que se disponen en la red, con el fin de generar conocimiento, una mayor interacción con los estudiantes y un mejor dominio de los recursos tecnológicos. Para ello, debe relacionarse estratégicamente con cada

actividad virtual convivida con la población estudiantil, con miras a lograr una vinculación de saberes donde todos promuevan contenidos que sean educables para cualquier persona.

La costumbre de manejar los ambientes de aprendizajes de forma tradicional, hace que la praxis educativa quede desojada en el tiempo, con temor a ser rescatada. Para ello, se tiene el deber de afinar los detalles en perfeccionar mejores técnica y modificar el paradigma que le impide gestionar contenidos en el internet. Crear, es la base en la cual se basa el trabajo en la web 2.0, donde se tiene la disposición de avanzar a una educación sin fronteras perdurables en el tiempo, como es el caso del uso combinado de recursos presentes en la nube, como espacio de almacenamiento de tipo google drive, dropbox, onedrive, entre otros. Puede lograr subir archivos de importancia y revisarlos en cualquier lugar a través de un dispositivo con conexión a internet. Si buscamos en la red encontraremos definiciones como las de salesforce.com (2017), la cual declara lo siguiente:

De una manera simple, la computación en la nube (cloud computing) es una tecnología que permite acceso remoto a softwares, almacenamiento de archivos y procesamiento de datos por medio de Internet, siendo así, una alternativa a la ejecución en una computadora personal o servidor local. En el modelo de nube, no hay necesidad de instalar aplicaciones localmente en computadoras. La computación en la nube ofrece a los individuos y a las empresas la

capacidad de un pool de recursos de computación con buen mantenimiento, seguro, de fácil acceso y bajo demanda. (s.n.)

El manejo de las aplicaciones de ofimática en la nube, es una ventaja competitiva de cualquier profesional que tiene en su poder algún dispositivo de conexión a internet, permitiéndole tener disposición de la información que maneja para algún proyecto en particular. El estar en constante movimiento en zonas distantes, amerita un bajo equipaje y un uso eficiente de los recursos, de allí que la información respaldada en la nube le permite acceder a ella como si se tratara de su propio correo electrónico.

Los profesionales que están en continuo desarrollo, manejan este mecanismo para poder mantener el control del trabajo que realiza. Son un referente de importancia para las actividades que ejerce un docente, al conocer y manejar con destrezas dichas aplicaciones le permite crear valor agregado a sus contenidos, desarrollando una mayor interacción con los estudiantes, brindándoles actividades acordes al aprendizaje, que promueva una mejor actitud como futuros profesionales.

De tener en claro las tendencias de la web desde Paguay (op. cit.) hacia su próximos pasos, ya se tiene previsto la web semántica en su etapa 3.0, o bien cuando se habla de la web móvil en su versión 4.0, lo cual da a entender que los avances tecnológicos son continuos. Lo

que significa conocer y aprender a usar en un momento determinado para un usuario, es redefinido en una nueva versión para un especialista listo para lanzar al mercado, haciendo más competitiva la formación tecnológica y el afán de alcanzarla.

Las economías de mayor tráfico tecnológico, están siempre en constante movimiento hacia la innovación, dando resultado cada vez más alentadores de que la historia marca la línea del tiempo en la cual emergen los cambios. Las personas en esa situación, siempre estarán signadas por lograr acercarse a la estructura de una nueva tecnología en el mercado, destacando cada vez más el sentido de obsolescencia de los dispositivos y equipos computacionales. La conexión ira en aumento, dado que la interfaz gráfica ejerce mayor cantidad de recursos y animaciones, para ejemplificar el sentido de marketing hacia las mejoras de una aplicación; se deja a un lado, los enlaces simples y lineales, para pasar una línea multitarea y multifuncional, en desarrollar las actividades con mayor rapidez y calidad en el contenido.

ASPECTOS METODOLÓGICOS

La estructura en la cual se desarrolla el presente estudio, se concentra en un trabajo de carácter documental, como lo señala Palella y Martins (2012), los cuales refieren como aquel que “se concreta exclusivamente en la recopilación de información en diversas fuentes. Indaga sobre un tema en documentos -

escritos u orales-” (p. 84). Teniendo para ello, una formalidad prevista a través de la conformación en un ensayo escrito que es descrito por Koval y Koval (2015), de la siguiente manera:

El ensayo es un texto argumentativo por excelencia. Como tal, tiene por objeto hacer explícita una determinada postura con respecto a un tema en particular. Para ello, se debe justificar que se trata de un tema de interés académico, susceptible de ser analizado desde diversas posiciones conceptuales. (p. 10)

Todo ello, componen la estructuración de forma en la cual está previsto el presente artículo que busca como indica Koval y Koval (op. cit) ejercer una “instancia de reflexión, por lo común poco estructurada y sin reglas precisas, en la que se proponen dos o más lecturas posibles a partir de una misma situación o fenómeno” (p. 10)

REFLEXIONES FINALES

El trabajo desarrollado por un docente en la Web, viene a ser un referente requerido a la hora de aplicar una estrategia didáctica a un grupo de estudiantes, cuyo nivel de uso tecnológico se encuentra superior a la media normal, siéndoles fácil su manejo y entendimiento de las instrucciones a seguir. En ese sentido, el docente está supeditado en garantizar que la información se desarrolle sin que él esté presente, permitiendo un desenvolvimiento de las destrezas de sus

estudiante ante la actividad asignada.

Para lograr un mejor balance académico, las actividades normales de los contenidos programáticos han de convertirse en referentes para transformar los recursos de la web 2.0 como medios de aprendizaje colectivos, gestionados de manera colaborativa y supervisados por la voluntad de un docente que dará la aprobación de haber cumplido con la actividad en línea. Si se observa los diferentes sitios virtuales es evidente que la inquietud del propietario, es que usen dichos recursos y le ayuden en la difusión de por ser útil para las personas.

El trabajo colaborativo que se desarrolla dentro de las aplicaciones existentes en la web 2.0, marcan un potencial de contenido creados para la gestión del conocimiento, que dependiendo del área de interés, va a permitir un buen o mal uso de la información. En tal sentido, la labor del docente esta en brindar las estrategias en la cual los estudiantes se nutran adecuadamente de los contenidos que se usan en la web, así como la apropiación de las herramientas para desarrollar sus propios contenidos de aprendizajes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aquino, A. 2016. *Evolución De La Web*. Retrieved from jeuazarru.com/wp-content/uploads/2016/11/Evolucion-de-la-web.pdf%0A [Consultado 2018, Sep 25]
- Belloch, C. (n.d.). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Aprendizaje*. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia, 1–11.

- Retrieved from <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf> [Consultado 2018, Sep 25]
- Guerrero, L. 2018. *Office-Line: Diversidad De Profesiones En Un Sólo Lugar*. VII Jornadas de Investigación del Núcleo San Carlos de la UNESR, 12 y 13 de abril de 2018. SSN: 13170037. Depósito Legal: DC2018000661. Disponible en: www.sancarlosunesr.wixsite.com/viijornadas. [Consultado 2018, Sep 28]
- Koval M. y Koval S. 2015. *¿Cómo se hace un trabajo académico?* Methodos – Taller de metodología y redacción académica. Universidad Nacional de Salta
- Palella S. y Martins F. 2012. *Metodologia de la Investigacion Cuantitativa*. Caracas: FEDUPEL
- Paguay, F. 2011. *De la Web 1.0 a la Web 4.0*. Tulcán: Universidad Politécnica Estatal del Carchi.
- Pividori, M. y Buseghin, E. 2008. *Uso de las Tics en el Aula*. Instituto Superior de Profesorado N° 4 “Ángel Cárcano”.
- Prensky, M. 2001. *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon (NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001) Consultado desde Prensky, Marc. 2001. *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon. NCB University Press, Vol. 9 No. 5. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> [Consultado 2018, Sep 25]
- Ribes, X. 2009. *La Web 2.0. El valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva*. Retrieved from <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articuloperspectiva.asp?idarticulo=2&rev=73.htm#top> [Consultado 2018, Sep 28]
- Traverso y Otros (s.f.). *Herramientas de la Web 2.0 aplicadas a la educación*. Universidad Nacional de Villa María – Instituto A.P. de Ciencias Básicas y Aplicadas. Disponibles en: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/27532/Documento_completo.pdf?sequence=1 [Consultado 2018, Marzo 4] [Consultado 2018, Sep 25]
- Salesforce.com 2017 *¿Qué es Cloud Computing?* <https://www.salesforce.com/mx/cloud-computing/> [Consultado 2018, Sep 25]
- Vilchis, A. 2012. *La Web 2.0 y la nube*. Uaeh, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Retrieved from <http://www.uaeh.edu.mx/virtual> [Consultado 2018, Sep 25]