

## ¿Cómo estas herramientas promueven el aprendizaje en ambientes virtuales?

La necesidad de educación del individuo ha promovido el uso de la Educación a Distancia. Este tipo de educación ha tomado auge en los últimos años. Para atender a esta población y desarrollar los mecanismos de construcción de aprendizaje se pueden utilizar una diversidad de herramientas de la Web 2.0. Hemos identificado dos herramientas que nos parecen útiles para desarrollar la transferencia de conocimiento en ambientes virtuales. Ambas herramientas son de fácil utilización y libre de costo.

La primera herramienta que podemos utilizar es **Debategraph**. Esta herramienta la podemos utilizar para generar debates utilizando mapas de conceptos. Estos mapas son de fácil entendimiento para las personas que son gráficas y que le gustan ver de inmediato las interconexiones de un tema con sus diferentes componentes. Son excelentes en la representación de una polémica. Desde nuestro punto de vista estos pueden aportar efectivamente al conocimiento, si los utilizamos para validar la integración de los conocimientos ofrecidos por el maestro - estudiante. Le podemos invitar a participar del análisis de una situación y posteriormente pedirles que provean posibles soluciones. También le podemos pedir que ofrezcan sus puntos de vista sobre el tema.

El estudiante además puede crear su propio esquema para iniciar debates promoviendo la colaboración (perspectiva) de cada uno de los participantes. El decide si acepta o no las aportaciones teniendo la capacidad de cerrar las intervenciones cuando lo entienda necesario. La herramienta a su vez ofrece un historial de cada intervención. Se pueden almacenar cada esquema para futuras referencias.

La segunda herramienta Web 2.0 que consideramos útil para fomentar y promover el aprendizaje es **Wiggio**. Con esta herramienta podemos trabajar en un ambiente colaborativo y crear grupos participativos. Podemos utilizar audio/video conferencias y chats entre los participantes de las comunidades virtuales creando conversaciones sobre diferentes temas. De igual forma se creará un aprendizaje integrando las perspectivas de cada participante porque la participación fomentada por medio de esta herramienta es una activa. Podemos compartir documentos, calendarizar actividades, listas de tareas, mensajes de audio, videos y crear carpetas para organizar la información trabajada. Las carpetas se ven como archivos para filtrar información por la persona y/o tema según sea necesario.

En fin tenemos disponibles una variedad de herramientas para el desarrollo del aprendizaje colaborativo, fomentar la participación y promover el ambiente social en las clases a Distancia. Entonces sigamos promoviendo este aprendizaje.

## Referencias:

Avila, J. (2012). Plataforma de Trabajo Colaborativa. Recuperado el 1 de julio de 2014, de <http://nuevastecsomamfyc.wordpress.com/2012/09/03/plataformas-de-trabajo-colaborativo-wiggio/>

Garcia, L. & Coromina, J. (S.P.F.). Teorías del aprendizaje en entornos virtuales. Recuperado el 1 de julio de 2014, de <https://teorias-aprendizaje.wikispaces.com/Debategraph>