Alianza de Investigadores Internacionales S.A.S
Fondo Editorial ALININ

Revista Temario Científico

Vol. 2 Nro. 2. Julio - Diciembre, 2022
ISSN 2805-850X

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional

Revista Temario Científico
Vol. 2, Nº 2. 2022
E-ISSN 2805-850X
Alianza de Investigadores Internacionales, SAS (ALININ)

Cómo citar:
Vargas Aponte, J. P.; Vargas Aponte, S. J. y Pinto Vásquez, K. N. (2022). Tendencias de web 2.0. como plataforma tecnológica para la innovación en el pensamiento pedagógico docente. Revista Temario Científico, 2 (2), 39 - 49. https://doi.org/10.47212/rtcAlinin.2.2.4

Tendencias de Web 2.0 como plataforma tecnológica para la innovación en el pensamiento pedagógico docente

Juan Pablo Vargas Aponte, Sorangel José Vargas Aponte, Karina Noslen Pinto Vásquez

Vargas, J.

Universidad Nacional Experimental "Rafael María Baralt" (UNERMB). Mene Grande, Zulia, Venezuela.
vargasapontejuanpablo@gmail.com
https://orcid.org/0000-0002-8401-3225

Vargas, S.

Unidad Educativa Privada Diocesana "Nuestra Señora de Coromoto", Mene Grande, Zulia, Venezuela.
sormacleor22@gmail.com
https://orcid.org/0000-0003-3342-6967

Pinto, K.

Universidad Nacional Experimental "Rafael María Baralt" (UNERMB). Mene Grande, Zulia, Venezuela
https://orcid.org/0000-0002-5031-5065
karinapinto40@gmail.com

Palabras clave

Plataforma tecnológica, pensamiento docente, tendencia, web 2.0

Keywords

Technological platform, teaching thought, trend, web 2.0 .

Recibido: 14/08/2022
Aceptado: 14/10/2022

https://doi.org/10.47212/rtcAlinin.2.2.4

CC BY NC SA

Resumen

El objetivo general del estudio fue analizar la aplicación de las tendencias de Web 2.0 como plataforma tecnológica para la innovación en el pensamiento pedagógico docente. Se fundamenta en una investigación de tipo descriptiva con diseño transversal, documental. Para la recolección de la información, se utilizaron registros de fuentes primarias tales como libros y artículos de revistas científicas, haciendo análisis de información a través de lectura de documentos. Se concluye que la utilización de las tendencias que la Web 2.0 ofrece para ser implementadas como herramientas de apoyo en el ámbito educativo son diversas. El entorno lo constituye el internet como una red social, que facilita la participación del estudiante universitario, junto con la reflexión de su experiencia interactiva como formas de acceder al conocimiento como autocrítico, aportando sus ideas de manera libre. Las plataformas virtuales aplicadas en la educación, son implementadas desde un modelo constructivista, donde la cooperación con la interacción se transforma en elementos claves para el aprendizaje autónomo, donde los estudiantes se convierten en protagonistas de su formación desarrollando la independencia de los saberes compartidos. Los entornos virtuales para la docencia universitaria son creados con el propósito de guiar el aprendizaje interactivo, a fin de facilitar la creación de conocimientos por parte de los estudiantes. Cuando se habla de innovación en el pensamiento pedagógico docente, se hace referencia a los cambios necesarios que rompen con el modelo tradicional de la didáctica utilizada, ya que, las transformaciones incluyen prácticas educativas mediadas por la tecnología.

Web 2.0 trends as a technological platform for innovation in teaching pedagogical thinking

Abstract

The general objective of the study was to analyze the application of Web 2.0 trends as a technological platform for innovation in teaching pedagogical thinking. It is based on a descriptive research with a cross-sectional, documentary design. For the collection of information, records of primary sources such as books and scientific journal articles were used, making information analysis through the reading of documents. It is concluded that the use of the trends that Web 2.0 offers to be implemented as support tools in the educational field are diverse. The environment is constituted by the Internet as a social network, which facilitates the participation of university students, together with the reflection of their interactive experience as ways of accessing knowledge as self-critical, contributing their ideas freely. Virtual platforms applied in education, are implemented from a constructivist model, where cooperation with interaction becomes key elements for autonomous learning, where students become protagonists of their training by developing the independence of shared knowledge. Virtual environments for university teaching are created with the purpose of guiding interactive learning, in order to facilitate the creation of knowledge by students. When we talk about innovation in teaching pedagogical thinking, we refer to the necessary changes that break with the traditional model of didactics used, since the transformations include educational practices mediated by technology.

Introducción

A nivel mundial, se vive un proceso de transformaciones y cambios acelerados que afectan todos los ámbitos, sobre todo el contexto educativo donde la inserción de nuevas estructuras tecnológicas abre posibilidades para la innovación, por ello cada día se exige mayores competencias tanto a los docentes como a los estudiantes; ya que la acción pedagógica cambia del docente centrado en clases magistrales hacia el rol mediador al incorporar ambientes virtuales, a fin de propiciar la formación del estudiante en un entorno interactivo de aprendizaje.

De esta manera, se puede acotar lo importante de aprovechar las ventajas que las tendencias de la Web 2.0, aplicadas al ámbito educativo puesto que la misma se desenvuelve con principios de participación y trabajo colaborativo, porque a través de esta tecnología se pueden compartir recursos y diferentes contenidos educativos; según López et al. (2021), la función de los entornos tecnológicos es brindar herramientas para estimular la motivación al aprendizaje. De ahí que, se pueden considerar como valiosas herramientas de apoyo en el aprendizaje de los estudiantes. Puesto que en la medida en que el profesor esté inmerso en el mundo tecnológico, podrá integrar a sus estudiantes en las comunidades virtuales, donde ellos pueden aportar sus ideas y compartirlas, promoviendo así la participación.

Con la utilización de las tendencias de la Web 2.0, en el contexto educativo tanto los docentes como los estudiantes se convierten en protagonistas activos por medio de su participación junto con las competencias necesarias para crear conocimiento y compartirlo. Tal como expresa Piña (2020), potencian la cogeneración de la información en tiempos verdaderamente vertiginosos. Tomando en consideración que se requiere un aprendizaje interactivo dentro de un ambiente global y cambiante, el cual requiere que el estudiante asuma su responsabilidad ante los cambios presentes.

A pesar del avance tecnológico en la educación, existen aún profesores y estudiantes que no tienen la formación de las competencias para hacer frente a la inserción de las plataformas tecnológicas en el entorno educativo. Por ello, es relevante proporcionar orientación a la acción pedagógica de los docentes para el uso que las tendencias de la Web 2.0, ofrece a la innovación educativa. Desde este panorama, los docentes deben transformar su accionar pedagógico a fin de formar a los estudiantes a partir de los recursos tecnológicos para optimizar el aprendizaje; considerando, por tanto, que la educación debe transformarse desde el marco de herramientas tecnológicas-pedagógicas a favor de la calidad educativa.

A partir de esta visión, se requiere consolidar un modelo formativo con respecto a dispositivos digitales que faciliten el aprendizaje del estudiante. Por ende, desarrollar habilidades reflexivas e investigativas, con total autonomía de su propio aprendizaje, donde el papel del docente es de guía y facilitador. Esto significa promover el desarrollo de habilidades en el estudiante con el uso de la tecnología por medio de una didáctica guiada y mediada que favorezca el razonamiento y pensamiento crítico, diseñada con ambientes interactivos de aprendizaje que faciliten el diálogo e intercambio de ideas en un espacio de virtualidad.

De esta manera, las instituciones universitarias en sus metas institucionales incorporan las tecnologías desde una mirada de transformación educativa, brindándole a los estudiantes las condiciones para que accedan a los recursos

tecnológicos facilitando la participación activa en los saberes científicos-tecnológicos, el cual debe ir acompañado de la innovación en el pensamiento pedagógico para que así le dé sentido a la implementación de las tecnologías, donde se aborda temáticas relevantes para entender la utilización de la tendencia de Web 2.0, como la plataforma virtual en la educación, entornos virtuales para la docencia universitaria y la innovación en el pensamiento pedagógico docente.

En este marco de ideas, el objetivo general del presente artículo está referido a analizar la aplicación de las tendencias de Web 2.0 como plataforma tecnológica para las innovaciones en el pensamiento pedagógico docente, asumiendo para ello enfoques de diferentes autores y plasmando las posturas reflexivas como investigadores para la temática abordada.

Tendencia de web 2.0

En la actualidad, debido a las transformaciones que la globalización genera en los procesos educativos, la incorporación de las tendencias de la web 2.0, se convierte en una herramienta innovadora necesaria en todos los escenarios, porque facilitan no solo el intercambio de ideas sino también que contribuyen en la actividad formativa de estudiantes y docentes. De esta manera, la web 2.0, permite generar contenidos y compartirlos convirtiéndose en una red social colaborativa. Así pues, el Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación (2015), como se citó en Granda et al. (2019), la tendencia de la web 2.0:

> Se considera que tienen una contribución significativa en la mediación pedagógica. La sociedad del conocimiento demanda la construcción de nuevos espacios y oportunidades de aprendizaje; mediante ellas los docentes y alumnos asumen nuevos roles, los educandos ocupan el lugar de facilitadores y gestores del proceso de aprendizaje, más que como depositarios del saber y los aprendices adquieren mayor autonomía y asumen nuevas responsabilidades en la adquisición del conocimiento (p. 105).

De ahí que, tomando lo expuesto por los autores, se considera de importancia el uso que las tendencias de la Web 2.0 ofrece al proceso educativo, puesto que permite la libre participación de los estudiantes, quienes comparten de forma creativa sus experiencias de aprendizaje que se traducen en una actividad formativa, ya que se desarrollan habilidades, se crean nuevos conocimientos y se resuelven problemas relacionados con la enseñanza. Sin embargo, se debe estar consciente que estas herramientas las aplicará el docente que posea los recursos además de la experiencia.

Aunado a lo anterior, se puede estimar que las herramientas de Web 2.0, aplicadas a la educación, proporcionan un camino para el aprendizaje colaborativo de forma conjunta, que al mismo tiempo facilita la interacción entre los estudiantes. Por ello el docente en su actuar pedagógico requiere aplicar competencias al utilizar nuevas estrategias en el contexto tecnológico, para de esta manera, responder de forma reflexiva en la atención de las necesidades de los estudiantes, seleccionando las mejores aplicaciones de la Web 2.0.

En esta perspectiva, se infiere que para trabajar en el aula las tendencias de la web 2.0, son necesarias el cumplimiento de requisitos que se tienen que tomar en cuenta para lograr consolidar el aprendizaje interactivo y el manejo de la información. Esto quiere decir que la implementación de la Web 2.0, facilita en el estudiante desarrollar habilidades para crear, compartir e interactuar en la difusión de contenidos. En la misma línea, se puede tomar los planteamien-

tos hechos por De la Torre (2006), como se citó en Hernández (2007), señalando que:

> Web 2.0 es una forma de entender internet que, con la ayuda de nuevas herramientas y tecnologías de corte informático, promueve que la organización y el flujo de información dependan del comportamiento de las personas que acceden a ella, permitiéndose no sólo un acceso mucho más fácil y centralizado a los contenidos, sino su propia participación tanto en la clasificación de los mismos como en su propia construcción, mediante herramientas cada vez más fáciles e intuitivas de usar. (p.7).

De lo anterior se deduce que, la Web 2.0, facilita en los estudiantes un aprendizaje más autónomo porque permite la participación en diversas actividades donde pueden elaborar materiales educativos que luego pueden compartir en grupos, incentivando de esta manera el interés de los participantes. Además, facilita reflexionar sobre cualquier tema y compartir recursos educativos. Se puede complementar con el aporte de Padilla (2008), como se citó en Tello et al. (2010), quien señala que la Web 2.0 "posibilita el enriquecimiento de las experiencias de aprendizaje, tanto para los docentes como para los estudiantes, abriendo una amplia gama de alternativas contemporáneas que favorecen los aprendizajes desde una perspectiva constructivista y cognitiva". (p.7).

Se puede acotar que el aprendizaje que se obtiene a través de la utilización de la Web 2.0, está basado en un modelo constructivista que se basa en la construcción de su conocimiento por parte del estudiante teniendo al profesor como guía orientador mediante actividades ricas en experiencias significativas que generan un impacto en el entorno educativo, porque aporta un ambiente colaborativo que se traduce en aprender haciendo, aprender interactuando y aprender compartiendo.

Se considera importante resaltar las características de las tendencias de la web 2.0, según Zaldívar et al. (2010), como se citó en Ortiz (2012), quien menciona que: se puede crear contenido, intercambiar contenidos a una audiencia externa, calificar o criticar el contenido que producen los demás usuarios, posee un entorno amigable e interactivo y su uso es gratuito. Existen además dos características que se han agregado a lo que pueden hacer la Web 2.0 dependiendo de la herramienta que se utilice: promover la reflexión y ayudar a conectar el conocimiento previo con el nuevo (p.17)

A partir de las características señaladas en el párrafo anterior, se puede señalar que las tendencias de la Web 2.0, son herramientas que se aplican bajo el modelo constructivista ya que los estudiantes pueden experimentar experiencias significativas que conllevan a un aprendizaje efectivo. Para que esto tenga lugar, es necesario generar cambios en la acción pedagógica de los docentes quienes han seguido un modelo tradicional de enseñanza; asimismo, facilitar las transformaciones en el estudiante que pasa de ser pasivo, a participar de forma autónoma en la construcción de su aprendizaje. Todo esto, si se considera que mientras más activo esté el estudiante en su aprendizaje mayor será su desenvolvimiento dentro y fuera del recinto educativo.

Plataforma virtual en la educación

Rodríguez et al. (2016, p. 195), dan a conocer que la plataforma virtual aplicada en la educación produce cambios entre los que se menciona la innovación educativa como "el proceso que debe responder a unas necesidades, debe ser eficaz y eficiente, además de sostenible en el tiem-

po y con resultados transferibles más allá del contexto particular donde surgieron". En este contexto, refiriéndose a la plataforma virtual en la educación, Fernández y Valverde (2013), como se citó en Zuña et al. (2020), afirman que:

> Los entornos virtuales de aprendizaje ofrecen una serie de posibilidades para procesos de colaboración, donde el alumnado produce conocimiento de forma activa, formulando ideas que son compartidas y construidas a partir de las reacciones y respuestas de los demás. El nuevo paradigma educativo rompe una barrera caduca y crea un nuevo rol para la figura del profesor, pues deja de ser por un lado el actor principal y por otro sus actividades cambian de ser directivas a ser orientadoras y mediadoras, cuya función principal cambia de ser instructor a ser promotor de ambientes de aprendizaje. (p. 351).

De acuerdo con estos autores, una plataforma virtual educativa es un programa que utiliza diferentes herramientas a fin de hacer más efectiva la enseñanza. De ahí que, los docentes en el proceso enseñanza-aprendizaje, se consideran responsables de la adquisición de los cambios educativos, donde su papel primordial es convertirse en orientadores o facilitadores de la información utilizando entornos virtuales. A partir de este escenario, los docentes deben centrar sus esfuerzos en la construcción de ambientes de aprendizaje interactivos, abriendo de esta manera la posibilidad a un nuevo formato educativo donde la autonomía y autodirección se convierten en la forma idónea para administrar el proceso cognitivo.

Por consiguiente, se deduce que los recursos educativos que se diseñan en una plataforma virtual se convierten en una experiencia innovadora que facilita la interacción que promueve el aprendizaje colaborativo. Dentro de este análisis, resulta significativo el punto de vista de Del Toro (2010), quien a partir de identificar las interrelaciones que se dan entre lo tecnológico y lo pedagógico, propone una clasificación de escenarios educacionales. Estos escenarios son sintetizados en la siguiente tabla:

Tabla 1.

Escenarios educacionales tecnológicos – pedagógicos

Escenario 1	Nuevas tecnologías como enriquecimiento del modelo tradicional: Las tecnologías sirven para reforzar el modelo didáctico tradicional, como una extensión del profesor que traspasa información y conocimientos. La computadora es utilizada como una prolongación del lápiz, la tiza y el pizarrón. La forma de transmitir el conocimiento y de inducir el aprendizaje, no se altera.
Escenario 2	Una sala de clases interactiva. Desde una visión interactiva y constructivista del aprendizaje, y una concepción de inteligencia distribuida, este escenario permite concebir cómo las nuevas tecnologías pueden proporcionar a los alumnos un poderoso medio para controlar sus propios aprendizajes.
Escenario 3	Nuevas competencias básicas. Aquí no es necesario imaginar un cambio radical de la sala de clases o de su funcionamiento, sino sencillamente, en cómo ponerla a tono, en sintonía con las demandas del mundo externo, sobre todo de la economía y del sistema de trabajo. En este escenario se subraya la formación de habilidades de computación, como pasaporte para el ingreso al mundo laboral, pues allí se encuentra también la clave de la sociedad de la información.
Escenario 4	Entornos virtuales de aprendizaje. Ofrece la perspectiva más radical, pues supone la conformación de una conciencia intersubjetiva, mediada por las nuevas tecnologías, ya no solo a nivel de la escuela (caso del escenario 2), sino de la sociedad en su conjunto. Aulas virtuales, pero no necesariamente aulas escolares virtuales es la noción crucial que permite situarse en la perspectiva de este escenario.

Fuente: Elaboración propia con base a Del Toro (2010).

Estos escenarios propician la implementación exitosa de las tendencias de la Web 2.0, puesto que en el escenario 1, Del Toro (2010), señala que la tecnología sirve como plataforma para enriquecer el modelo tradicional de enseñanza. En el escenario 2, se percibe un aprendizaje interactivo que conlleva al constructivismo. Lo anterior genera lo que en el escenario 3 el autor señala adquisición de nuevas competencias tecnológicas que prepara al estudiante al mundo laboral. Por último, se puede ver que a través del escenario 4 se ofrece entornos virtuales de aprendizaje.

Todo esto se produce cuando los docentes reflexionan sobre la innovación que debe ocurrir en su accionar pedagógico al utilizar las tecnologías para alcanzar aprendizajes interactivos positivos con sus estudiantes. Para lograr lo anterior, es necesaria la capacitación de los docentes en cuanto a la utilización adecuada de la tecnología en la enseñanza y el medio óptimo para aprender. Sin olvidar que, la tecnología Web 2.0, es ideal para que los estudiantes las manejen como herramientas de apoyo en la educación a distancia.

Por ello, se considera relevante lo señalado por la Guía de planificación (2004), indicando una serie de condiciones esenciales a cumplir en las instituciones para aprovechar de manera efectiva el poder de la tecnología destacando las siguientes:

> Alumnos y docentes deben tener suficiente acceso a las tecnologías digitales y a internet en los salones de clase, escuelas e instituciones de capacitación docente. Alumnos y docentes deben tener a su disposición contenidos educativos en formato digital que sean significativos, de buena calidad y que tomen en cuenta la diversidad cultural. Los docentes deben poseer las habilidades y conocimientos necesarios para ayudar a los alumnos a alcanzar altos niveles académicos mediante el uso de los nuevos recursos y herramientas digitales. (p.13).

De ahí que, es fundamental en primer lugar, que los docentes adquieran las competencias en plataformas tecnológicas que son pertinentes para la implementación de las mismas, todo esto a través de una formación permanente en el área. En segundo lugar, los recintos educativos tienen la obligación de actualizar sus plataformas tecnológicas a fin de facilitar su aplicación tanto en los procesos de enseñanza como de aprendizaje. Aunque no puede obviar que, la formación del docente va más allá de la normativa de la institución educativa, sino que es importante formar grupos donde se comparta experiencias tanto en el campo tecnológico, como en el pedagógico.

Entornos virtuales para la docencia universitaria

Según la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES, 2004), como se citó en Escalante et al. (2012), la modalidad virtual es:

> Aquella modalidad donde el proceso de enseñanza - aprendizaje se imparte totalmente a través de redes y computadores, no existen instancias presenciales. La entrega de los contenidos se da en formato electrónico, se realizan actividades donde se desarrolla el trabajo colaborativo y se utiliza para ello comunicación sincrónica y asincrónica a través de chat o foros de discusión, respectivamente, también se utiliza el correo electrónico para la entrega de dichas actividades. Estas actividades cada alumno las desarrolla de acuerdo a su disponibilidad de tiempo. (p.40).

Desde esta definición, se puede afirmar que la enseñanza virtual es aquella que permite establecer relación entre los objetivos de la educación universitaria y comprender los problemas que se presentan en el entorno, buscando al mis-

mo tiempo la solución pertinente, todo esto a través de la utilización de herramientas tecnológicas. De ahí que la universidad debe promover los cambios tecnológicos y así poder brindar excelencia académica que genera aprendizajes efectivos.

Por tal razón, la educación universitaria debe flexibilizar los procedimientos y estructuras tecnológicas, a fin de fortalecer la acción educativa debido a canalizar tiempos y espacios donde se da un proceso de dialogo a través de la mediación guiada por el docente universitario en su rol de tutor que sabe utilizar los avances tecnológicos. Barbera y Badia (2005), como se citó en Cando et al. (2017), señalan con respecto a los entornos virtuales para la docencia universitaria que:

> El diseño del aula virtual permite preparar un conjunto de actividades con alto grado comunicativo e interactivo entre el tutor y el estudiante en tiempo real o en otro momento, orientando al estudiante hacia un aprendizaje autónomo a través del uso de recursos con sus respectivas guías y sin la presencia del tutor. El uso de las aulas virtuales permite que la clase se extienda más allá de las aulas tradicionales, que implica un cambio de escenario educativo en las instituciones de educación superior. (p. 30)

Por ello, es necesario aclarar que la educación universitaria virtual requiere un distanciamiento físico entre docentes y estudiantes porque ambos hacen uso de espacios tecnológicos que generan una interacción efectiva con el intercambio de conocimientos, así como la creación y difusión. De ahí que los entornos virtuales en la docencia universitaria permiten que los estudiantes adquieran aprendizajes interactivos a fin de alcanzar los objetivos planteados, promoviendo sobre todo el trabajo colaborativo.

Innovación en el pensamiento pedagógico docente

Zavala et al. (2020, p. 54), señalan que la capacidad de innovación incluye importantes cambios en las formas de concebir el aprendizaje "sin embargo, se debe tener en cuenta que la innovación no consiste en emplear el último software o dispositivo inventado, sino en aprovechar las tecnologías que se tienen al alcance para potenciar la práctica docente". Por ello los docentes tienen que asumir una postura como facilitadores y tutores del aprendizaje interactivo; solo así los estudiantes son autónomos en su aprendizaje, y los hace más responsables de su formación.

Por consiguiente, se considera puntual la innovación en el pensamiento pedagógico docente, quien debe asumir reflexivamente los cambios en su praxis educativa en el sentido metodológico y didáctico, a fin de acelerar el aprendizaje interactivo de forma significativa en sus estudiantes. Por ello, se requiere de manera urgente la formación de un docente innovador que esté abierto a los cambios que con la implementación de la tecnología se presentan en el campo educativo, el cual requiere por parte del estudiante un aprendizaje contextualizado.

En todo este escenario, las tendencias de la Web 2.0, abren un espacio abierto para la enseñanza flexible lo cual conlleva utilizar las herramientas tecnológicas con toda confianza, en todos los niveles. Sobre todo, en los tiempos de pandemia fueron las plataformas tecnológicas las que orientaron los objetivos educativos puesto que sirvieron de apoyo a las clases presenciales y virtuales, que se tradujeron en enriquecimiento de la docencia. De lo planteado se desprende que, el docente como tutor y mediador en el proceso de enseñanza y aprendizaje, tiene una tarea primordial porque promueve en el estudiante el estudio autónomo e

independiente dentro de un espacio centrado en la interactividad. Asimismo, Batista y Celso (2007), como se citó en Garcés et al. (2014), consideran que:

> Aplicar las TIC en las dinámicas de integración curricular o pedagógica significa concebirlas de forma transversal, bien sea como recursos didácticos, como objeto de estudio, como medios de producción, o como recursos para la expresión y la gestión de conocimientos que deben servir a objetivos pedagógicos que aporten a la construcción de identidades, así como a la promoción de espacios de comunicación, visibilización, formación y participación ciudadana desde la escuela. (p. 223).

De esta manera, se espera un cambio en el pensamiento pedagógico del docente, quienes deben mostrar disposición para integrar la tecnología en su enseñanza. Para tal fin, es impostergable que los profesores incorporen las tendencias de la Web 2.0, propiciando así espacios de aprendizajes abiertos y flexibles. Por ello, lo importante que los docentes sepan manejar la tecnología y al mismo tiempo conocer la manera de integrarlas a sus clases o actividades académicas. Desde este planteamiento, se consideran los supuestos realizados por López de Maturana (2003), como se citó en Blanco (s.f.), quien señala que:

> La acción de un profesor no puede ser sólo vista desde su comportamiento en el aula, ya que hay una serie de componentes que configuran sus acciones cotidianas personales y profesionales. Las acciones que realizan no son fortuitas, responden a una historia que los ha ido configurando como profesores. No se puede desconocer que hay motivaciones que guían la acción de los profesores de acuerdo a determinadas situaciones acaecidas en otros tiempos y espacios educativos. (p.83)-

En este sentido, el docente en su praxis pedagógica mantiene una interacción con los estudiantes con un fin formativo, desde una mirada axiológica fundamentada en la reflexión que conlleva a la transformación en su accionar, porque toda innovación está sujeta a los cambios tecnológicos y metodológicos que se convierten en garante de una calidad educativa. Se infiere que se está consciente de que todo proceso de innovación trae consigo cambios en la metodología de trabajo del docente, en su papel de orientador y mediador, la cual debe centrarse en la interacción y el trabajo colaborativo entre los estudiantes al hacer uso de herramientas tecnológicas que faciliten la elaboración de nuevos conocimientos.

De ahí que, para obtener calidad en la educación los docentes desarrollen cambio e innovación en sus prácticas. En este contexto de ideas, es importante resaltar lo que expone Silva (2015), sobre la innovación en el docente, quien menciona que:

> En la actualidad, una necesidad latente en torno a la práctica docente es la innovación que presenta esta por medio del Profesor, asimismo la eficiencia y eficacia al momento de impartir sus clases. Ello implica el desarrollo de competencias básicas que le permitirán al docente incorporar el uso de diversas herramientas en el proceso enseñanza-aprendizaje. (p.1).

Por consiguiente, se considera que la innovación en el pensamiento pedagógico del docente lo lleva a implementar la tecnología en la construcción de aprendizajes significativos, para lo cual debe modificar los contenidos junto con los recursos didácticos que utiliza, considerando que la innovación está referida también a los cambios en la formación del estudiante. Desde allí, el docente se convierte en tutor en los entornos virtuales, debiendo transformar su

práctica pedagógica para que se produzcan las innovaciones en la enseñanza y el aprendizaje.

Metodología

El artículo se fundamenta en una investigación descriptiva en su modalidad documental. La investigación descriptiva de acuerdo con Guevara et al. (2020), es:

> Un método eficaz para la recolección de datos durante el proceso de investigación. Puede utilizarse de múltiples formas, siempre es necesario establecer un objetivo. El objeti-vo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costum-bres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. (p.171).

Asimismo, empleando las palabras de Guerrero (2015), como se citó en Reyes et al. (2020) definen:

> La investigación documental es una de las técnicas de la investigación cualitativa que se encarga de recolectar, recopilar y seleccionar información de las lecturas de documentos, revistas, libros, grabaciones, filmaciones, periódicos, artículos resultados de investigaciones, memorias de eventos, entre otros; en ella la observación está presente en el análisis de datos, su identificación, selección y articulación con el objeto de estudio (p.1).

En tal sentido, el objetivo es sistematizar un conocimiento producido con anterioridad distinto al que se intenta construir, relacionando datos ya existentes que proceden de distintas fuentes proporcionando una visión panorámica y sistemática elaborada en múltiples fuentes bibliográficas. Es decir, se utilizaron registros de fuentes primarias tales como libros, revistas científicas, y secundarias dentro del método científico, haciendo análisis de información a través de lecturas de documentos El diseño seleccionado fue transversal, en virtud de su estudio en una sola oportunidad.

Resultados

Nace una profunda reflexión que rodea al pensamiento pedagógico docente en torno a la utilización de la Web 2.0 en el ámbito educativo demandante del desarrollo del conocimiento tecnológico innovador, realidad que lleva consigo la imperiosa necesidad de despertar una conciencia generadora de la mirada puesta en un horizonte de interacción, participación y cooperación como guías de las prácticas del trabajo docente en los entornos virtuales educativos.

Por esta razón, en coincidencia con lo expresado por Del Toro (2010), se resalta que los escenarios educacionales sirven para reforzar el modelo didáctico tradicional a partir de una visión interactiva y constructivista del aprendizaje mediada por las nuevas tecnologías, no sólo en los ambientes escolares, sino también, en conjunto con la sociedad.

Esta situación afianza el sentido tomado entre las interrelaciones que se dan entre lo tecnológico y lo pedagógico, dando apertura hacia lo innovador, lo que implica la constante necesidad en la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades de las tendencias de la Web 2.0. Profundizando la idea expresada, en el pensamiento pedagógico docente emergen como elementos puntuales la receptividad de los estudiantes para con las actividades desarrolladas en el aula de clase para darle solución a problemas didácticos asistidos con las herramientas que aportan las tendencias la Web 2.0.

Se devela que la integración de los elementos pedagógico y tecnológico en la conjugación de actuación participati-

va, brindan beneficios y mejoras en los avances tecnológicos y científicos para que las aplicaciones de las tendencias de la Web 2.0 se conviertan en una verdadera práctica en los contextos educativos, puesto que los actores muestran disposición para el hacer y la forma del hacer en los procesos interactivos, buscando comprender problemas y aportando soluciones a través de la utilización de herramientas tecnológicas.

Conclusiones

En el presente artículo, el objetivo general fue analizar las aplicaciones de las tendencias de la Web 2.0, como plataforma tecnológica para la innovación en el pensamiento pedagógico docente. A partir de la información presentada, se llegó a las consideraciones finales siguientes:

Actualmente, la utilización de las tendencias que la Web 2.0, ofrece para ser implementadas como herramientas de apoyo en el ámbito educativo son diversas, el entorno lo constituye el internet como una red social, que facilitan la participación activa del estudiante universitario junto con la reflexión de su experiencia interactiva como formas de acceder al conocimiento como autocríticos, aportando sus ideas de manera libre.

En esta línea de pensamiento, se analizó las plataformas virtuales aplicadas en la educación, las cuales son implementadas desde un modelo constructivista, donde la cooperación con la interacción se convierte en elementos claves para el aprendizaje autónomo donde los estudiantes se convierten en protagonistas de su formación desarrollando la independencia de los saberes compartidos.

De esta manera, los entornos virtuales para la docencia universitaria son creados con el propósito de guiar el aprendizaje interactivo a fin de facilitar la creación de los conocimientos de los estudiantes. Aunado a esto, se deduce que las clases virtuales en los recintos universitarios son espacios dinámicos, donde el docente como tutor negocia con los estudiantes a través del intercambio de la adquisición del conocimiento mediado por el diálogo, lo que se traduce en una praxis de calidad.

Finalmente, cuando se habla de innovación en el pensamiento pedagógico docente, se hace referencia a los cambios necesarios que rompen con el modelo tradicional de la didáctica utilizada, ya que las transformaciones que agrega incluyen las prácticas educativas mediadas por la tecnología. En este sentido, queda de parte de los docentes tomar conciencia de manera crítica y reflexiva de los cambios que debe ajustar a su accionar pedagógico.

Referencias

Blanco, G. (s.f.). La innovación en la práctica docente: del ser al hacer. *Graffylia, Revista de la facultad de filosofía y letras.* http://cmas.siu.buap.mx/portal_pprd/work/sites/filosofia/resources/PDFContent/796/010.pdf

Cando, A., Alcoser, F., Villa, H. y Ramos, R. (2017). Los entornos virtuales. Un plus en la docencia universitaria de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. *Revista 3C TIC*, ISSN: 2254 – 6529. 6 (3), 26-42. http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2017.57.26-42

Del Toro, M. (2010). Tendencias en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación por los Profesionales de la Educación. *Varona, Revista Científico Metodológica.* ISSN: 0864-196X. N° 51, 29-35.http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360635569005

División de educación superior UNESCO (2004). *Las Tecnologías de la información y comunicación en la formación docente.* Guía de planificación. Ediciones Trilce.

ISBN 9974-32-350-9. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129533_spa/PDF/129533spa.pdf.multi

Escalante, Z., Castillo, A. y Mena, J. (2012). El Aprendizaje afectivo en la Educación Universitaria virtual Venezolana. *Revista Venezolana de Ciencia y Tecnología*, ISSN: 2244-7970. 2 (2), 35-48. http://ojs.urbe.edu/index.php/revecitec/article/view/1425/1347

Garcés, M., Ruiz, R. y Martínez, D. (2014). Transformación Pedagógica mediada por Tecnologías de la Información y la Comunicación. *Revista Saber, Ciencia y Libertad*, ISSN: 1794-7154. 9 (2), 217-227.file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-TransformacionPedagogicaMediadaPorTecnologiasDeLaI-5104968.pdf

Granda, L., Espinoza, E. y Mayon, S. (2019). Las TIC como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Conrado,* ISSN: 1990-8644**.** 15 (66), 104-110. https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/886/913

Guevara, G., Verdesoto, A. y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*. ISSN: 2588-073X. 4 (3), 163-173. DOI:10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173. https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860

Hernández, P. (2007). Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea. En: *No Solo Usabilidad*, Nº 6, 2007. ISSN 1886-8592 https://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm

López, A., Cañizales, N., Nieves, M. y Bracho, O. (2021). Contextualización de los Estudios a Distancia de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Alonso de Ojeda. *Revista Temario Científico* ISSN 2805-850X, 1 (1), 17-24 https://doi.org/10.47212/rtcAlinin.1.1.3

Ortiz, M. (2012). *Constructivismo y herramientas web 2.0 en Educación Superior* [Tesis de maestría] Universidad Casa Grande. CONESUP RCP. S09. Nº 189.09 Guía de Tesis: Justin Scoggin. http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/397/1/TESIS398ORTc.pdf

Piña, L. (2020). Factores para el desarrollo con apreciación en ciencia, tecnología e innovación. En Chirinos, Y., Ramírez, A., Godínez, R., Barbera, N. y Rojas, D. (2020), (Eds.). *Tendencias en la Investigación Universitaria. Una visión desde Latinoamérica.* Fondo Editorial Servando Garcés Vol. IX, 84-96. www.doi.org/10.47212/tendencias2020vol.ix.7

Reyes, L., y Carmona, F. (2020). *La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio*. Ediciones Universidad Simón Bolívar. https://hdl.handle.net/20.500.12442/6630

Rodríguez, M., González, E. y Gámiz, V. (2016). La perspectiva de innovación que se impulsa desde la educación superior. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 7 (1). 193 – 209. http://hdl.handle.net/10481/42998

Silva, D. (2015, septiembre, 30). Innovación en la práctica docente. *Revista Vinculando*. https://vinculando.org/wp-content/uploads/kalins-pdf/singles/innovacion-practica-docente.pdf

Tello, E., Sosa, C., Lucio, M. y Flores, María Magdalena (2010). Análisis de los servicios de la tecnología Web 2.0 aplicados a la educación. *No solo usabilidad*. ISSN: 1886-8592. No. 9, 2020. https://nosolousabilidad.com/articulos/tecnologia_educacion.htm

Zavala, M., González, I. y Vázquez, M. (2020). Modelo de innovación educativa según las experiencias de docentes y estudiantes universitarios. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10 (20), 34-58.https://doi.org/10.23913/ride.v10i20.590

Zuña, E., Romero, W., Palma, J. y Soledispa, C. (2020). Plataformas virtuales y fomento del aprendizaje colaborativo en estudiantes de Educación Superior. *Revista Sinergias Educativas.* ISSN: 2661-6661. 5 (1), 349-369. http://dx.doi.org/10.37954/se.v5i1.71