

Diez consejos para integrar los medios sociales en el aula de clase

2014-11-01

Diez consejos para integrar los medios sociales en el aula de clase

Los educadores que quieren integrar los medios sociales en sus clases, para enriquecer los aprendizajes, enfrentan un reto enorme para identificar estrategias y enfoques que motiven y comprometan a los estudiantes y al mismo tiempo los mantengan seguros. Este artículo recoge diez consejos de docentes que participaron en un proyecto interinstitucional de este tipo en el que los estudiantes utilizaron medios sociales para interactuar con sus compañeros y para plantear preguntas de sus asignaturas a expertos y científicos.

Los educadores que quieren integrar los medios sociales en sus clases, para enriquecer los aprendizajes, enfrentan un reto enorme para identificar estrategias y enfoques que motiven y comprometan a los estudiantes y al mismo tiempo los mantengan seguros. Este artículo recoge diez consejos de docentes que participaron en un proyecto interinstitucional de este tipo en el que los estudiantes utilizaron medios sociales para interactuar con sus compañeros y para plantear preguntas de sus asignaturas a expertos y científicos.

DIEZ CONSEJOS PARA INTEGRAR LOS MEDIOS

SOCIALES EN EL AULA DE CLASE

Por Jamie Loizzo & Peggy A. Ertmer

Hoy en día muchos docentes quieren encontrarse con sus estudiantes a dónde ellos están y ellos se encuentran en los medios sociales [1] como [Twitter](#), [Facebook](#), [Instagram](#), [Pinterest](#) y otros sitios similares. El encuentro es fácil, pero el reto para los educadores que quieren incorporar los medios sociales en sus clases, es identificar estrategias y enfoques que comprometan y motiven a estudiantes interesados en la tecnología, al tiempo que los mantienen seguros. ¿Cómo pueden los docentes trabajar con las herramientas que usan a diario los jóvenes de manera que promuevan el aprendizaje significativo y, a la vez, prevengan el matoneo y el robo de identidades?

En la [Universidad de Purdue](#) (USA), utilizamos una herramienta web de medios sociales llamada “[Hotseat](#)” que posibilita a los estudiantes hacer un viaje de campo virtual conocido como “Purdue zipTrips” [2]. “Hotseat” les permite usar portátiles y otros dispositivos móviles para plantear y votar sobre preguntas en las que ellos requieren respuestas de expertos. Por medio de “zip Trips”, las Instituciones Educativas (IE) se conectan vía web por demanda (streaming) [3] y por videoconferencias, para interactuar, en tiempo real, con científicos de Purdue. Durante el programa, los estudiantes utilizan “Hotseat” para plantear preguntas a los científicos, además de interactuar con sus compañeros.

Siete docentes de Ciencias de educación básica secundaria, de todo el país, participaron en un piloto de “zipTrips” más “Hotseat” a finales del 2011. Terminado el piloto, los entrevistamos sobre sus estrategias para utilizar estas herramientas. Encuentre a continuación las diez principales recomendaciones que surgieron de esas entrevistas.

Conviértase en una persona competente en medios sociales e incremente su confianza en TIC.

¿Tiene usted cuenta en Twitter o Facebook? ¿Es usted bloguero (usuario de Blogs), usa wikis o elabora documentos en forma colaborativa con [Google Docs](#). Estas son algunas de las tecnologías que ya saben usar sus estudiantes. Dedique tiempo a explorarlas antes de utilizarlas en el aula de clase pues esto le ayudará a desarrollar la

confianza y fluidez con las que las usan estos, permitiéndole además, ayudar a los que tienen dificultades para usarlas con propiedad.

Uno de los docentes que se unió al piloto a instancias de su rector, al terminar expresó: “realmente disfruté todo el proceso porque me permitió adquirir mayor habilidad con la tecnología (TIC). Me di cuenta de que estoy envejeciendo, que me estoy quedando con lo que siempre he hecho y en lo que se me facilita, de manera que esta experiencia fue sorprendente”.

Conozca a los encargados de soporte técnico de su Institución Educativa.

Las IE están pensadas para mantener a los estudiantes seguros tanto en sus instalaciones como en el ciberespacio. Usan cortafuegos para prevenir que los estudiantes accedan a contenido inapropiado, descarguen archivos privados y envíen, durante el tiempo de clase, tweets distractores. Todas las IE que pilotearon “zipTrips” más “Hotseat” encontraron bloqueadas algunas de las herramientas que necesitaban. Los docentes contactaron a los especialistas de su IE o de su distrito escolar para solicitar su ayuda en cómo usar las herramientas o cómo manejarlos cortafuegos. Conozca la política de su IE respecto al acceso a medios sociales en el aula y trabaje de cerca con el especialista en tecnología de su institución para encontrar la mejor manera de acceder a programas en línea.

**** Tenga en cuenta el almacenamiento en memoria temporal o búfer.**

****El ancho de banda de Internet hace referencia a la velocidad de la conexión y al espacio con el que cuenta su distrito escolar en el servidor para adelantar actividades en línea. Por ejemplo, los archivos de video de alta definición o los juegos interactivos requieren una conexión de alta velocidad. Pregunte al especialista en tecnología de su institución si ésta cuenta con el suficiente ancho de banda para soportar gran número de estudiantes accediendo simultáneamente a un mismo programa. Una de las clases participantes tuvo problemas de “congelación” del video debido a que era un día lluvioso y los estudiantes no salieron a descanso. La docente expresó “Yo diría que el 80% de los estudiantes tiene iPods cosa que complicó más la situación y condujo a que nuestra conexión empezara a almacenar en búfer”. Otra cosa que se puede hacer es solicitar a las personas que están fuera de su clase a limitar el uso de Internet**

mientras usted trabaja el Programa de manera que el sistema no se lentifique.

Tenga a mano el correo electrónico de los estudiantes

En la mayoría de los programas de medios sociales para crear cuentas se requiere una dirección de correo electrónico. Este requerimiento presenta un reto a los estudiantes jóvenes pues la mayoría de los proveedores de Internet requieren que para usar sus servicios el estudiante tenga 13 años o más. Las Instituciones Educativas que usan “zipTrips” más “Hotseat” han diseñado una serie de políticas respecto al acceso y uso del correo por parte de los estudiantes. Una docente que trabaja con una de las instituciones que cuenta con mayor cantidad de recursos tecnológicos utiliza [Gaggle](#) con sus estudiantes. Este es un ambiente en línea controlado, en el que los docentes pueden adaptar, al correo, filtros de seguridad y configuración de acceso. Algunos distritos escolares limitan las cuentas de correo a los estudiantes de secundaria - bachillerato y en este caso uno de los docentes del grupo contacta al especialista en tecnología para configurar cuentas de correo temporales de Gmail que se usarán durante el programa. En la semana siguiente a que este finalice esas cuentas se anulan.

¿Todos pueden ver?

La mayoría de docentes que participaron en este estudio llevaron a sus estudiantes a los laboratorios o aulas de informática para que observaran el viaje de campo virtual, proyectado en la pared o en un tablero/pizarra digital. Los estudiantes se sentaban en escritorios individuales en los que había computadores que les permitían mirar “Hotseat” al tiempo que veían “zipTrips”. Muy pronto una de las docentes notó que algunos de los estudiantes estaban sentados dando la espalda a la presentación, de manera que tenían que mirar por encima de su hombro para ver la pantalla y voltearse de nuevo para mirar sus computadores. Es importante asegurarse que los estudiantes puedan ver, simultáneamente y con facilidad, tanto la proyección de contenido como las pantallas de sus computadores. La disposición de los equipos en los laboratorios o aulas de cómputo y en los salones de clase puede impactar directamente la motivación para el aprendizaje, el uso de la tecnología (TIC) y la atención al contenido.

Acepte BYOD.

Cuando hay escasez de recursos, permita a los estudiantes [traer sus propios dispositivos](#) (BYOD, por su sigla en inglés). A pesar de que muchas Instituciones Educativas están adquiriendo dispositivos móviles, no todos los distritos escolares cuentan con los recursos para hacer estas grandes inversiones. Una de las IE participantes estaba situada en un área rural y tenía presupuesto limitado, además, no contaba con laboratorio o aula de computadores y tampoco con los dispositivos suficientes para todos los estudiantes. Los docentes enviaron una carta a los padres de estos pidiéndoles el favor de que les prestaran a sus hijos sus dispositivos. Los docentes notaron que algunos de los estudiantes “trajeron más de un [iPad](#) porque sus padres se lo permitieron. Estos aparatos son costosos y aunque nos los traían todos los días, lo hacían en ocasiones especiales con el permiso de sus padres”. Esta carencia se convirtió en una situación maravillosa para involucrar a los padres.

No espere hasta el último minuto para hacer pruebas con la tecnología

Trabaje con el soporte técnico de su IE para asegurar, al menos con una semana de anticipación a la fecha de inicio, que los dispositivos, proyectores, tableros electrónicos, cortafuegos, ancho de banda y correo electrónico, estén listos para usarse. La mayoría de las herramientas de medios sociales ofrece una página o espacio de prueba para que usted los ensaye con anterioridad. Ofrezca tutoriales para preparar a los estudiantes y anímelos a ingresar al espacio unos días antes del evento. Los programas de web por demanda (streaming), por lo regular ofrecen también un ciclo de prueba para comprobar la calidad del video y del audio.

“No hicimos pruebas anticipadas de audio para ensayar la web por demanda y nos quedamos sin sonido durante los primeros tres minutos”, admitió una docente. Las dificultades técnicas siempre se pueden presentar, pero es posible prevenir la mayoría de ellas si se las ensaya con anterioridad.

Establezca unas reglas básicas para el uso de la tecnología

Su equipo, institución educativa y estudiantes, están listos para comenzar a usar tecnologías de medios sociales. Pero esto es un verdadero reto para muchas aulas de clase. ¿Qué tanta libertad deben tener los estudiantes en las experiencias educativas

con medios sociales? La respuesta realista es que esto va a depender tanto de la administración escolar como de los docentes.****

En nuestro estudio, los docentes tenían diferentes grados de confort cuando mandaron a sus estudiantes al ciberespacio. En un extremo del espectro una docente dejó que estos direccionaran el experimento. Los estudiantes de grado sexto acordaron una estrategia no solo para acceder al ciberespacio sino para generar sus cuentas de correo y se responsabilizaron de hacer las pruebas para “Hotseat” tanto en la institución como en la casa. El día del evento los estudiantes ingresaron con su contraseña y plantearon preguntas a los científicos con un mínimo de supervisión. La clase estableció también una política, en el caso de que un computador se congelara o a alguien lo sacaran del programa, la persona cambiaría silenciosamente de sitio y trabajaría con un vecino, para no distraer a los demás.

Al otro extremo del espectro otra docente estableció un control riguroso. Ingreso cada equipo a “Hotseat” y tuvo varios voluntarios monitoreando la clase. La docente dijo “antes de que ellos plantearan una pregunta, debían levantar la mano y comunicarla para que pudiéramos examinarla porque deseábamos que la pregunta fuera apropiada”. No importa la ruta que usted elija, sea esta direccionada por el docente o por los estudiantes, asegúrese de [establecer reglas generales claras](#) para la experiencia de su clase en el [uso de medios sociales](#).

Enseñe a sus estudiantes a ser buenos [ciudadanos digitales](#)

Cuando se ofrece a los estudiantes de educación básica secundaria, grados 6°, 7° y 8°, la oportunidad de socializar en línea, ellos la van a disfrutar! En solo 45 minutos los 134 estudiantes participantes en “zipTrips” más “Hotseat”, publicaron 871 entradas (posts). Los estudiantes estaban entusiasmados por el cambio de ritmo de la clase, el intercambio con otros estudiantes mediante las TIC y la novedad de la experiencia. Sin embargo, existe en ellos una gran tentación para hacer comentarios inapropiados. Algunos estudiantes disfrutaron publicando cosas como “vámonos a asolear”; “Son como los tacos, deliciosos”; “Hoooooola” y “yepp”.

Aunque recibimos algunos comentarios pintorescos, la mayoría de estos consistieron en preguntas relevantes para los científicos, tales como ¿“Cuántos genes tiene el

cuerpo humano”? o “Hablando de peces y mutación, ¿es esa la razón para que existan más peces raros y exóticos”? o ¿” Por qué se esconden las salamandras bajo las rocas”?

La mayoría de los docentes participantes enfatizaron a sus estudiantes la importancia de publicar solamente preguntas sobre las que hubieran reflexionado. Una docente manifestó que con el creciente aumento de popularidad de los medios sociales, es bueno que los estudiantes comprendan lo transparente que realmente es Internet: deben tener presente que “otras personas están leyendo lo que ellos dicen y que las cosas no se quedan entre ellos y el computador”. Antes de permitir a sus estudiantes socializar en línea, recordarles las buenas maneras y [netiqueta](#) (etiqueta en Internet), aporta muchos beneficios.

Haga seguimiento para reforzar el aprendizaje

Después del uso inicial de los medios sociales en su aula de clase, disponga un tiempo para reflexionar con sus estudiantes sobre esa experiencia. ¿Qué les gusto del uso de la tecnología (TIC)? ¿Aprendieron algo nuevo? ¿Qué experimentaron al interactuar en línea unos con sus compañeros y posiblemente, con otras Instituciones Educativas?

Muchos de los estudiantes participantes en el proyecto “zip Trips” más “Hotseat”, manejaron bien las interacciones simultáneas, las presentaciones de video y los medios sociales. Uno de los docentes participantes en el piloto dijo “Fue fascinante verlos enfocados y haciéndole seguimiento a todo. Los estudiantes hicieron muy bien ambas cosas”. Un par de docentes observaron que algunos aprendices tuvieron dificultades con la multitarea. Reflexionar sobre los comentarios que hacen los estudiantes sobre su experiencia con los medios sociales, le ayudará a encontrar la manera más efectiva para incorporar las TIC en sus clases futuras.

A medida que los estudiantes continúen usando las TIC fuera del aula, se irá incrementando la necesidad de comprometerlos y motivarlos con experiencias enriquecidas por éstas en el salón de clase. Los medios sociales son una de las maneras de fomentar la interacción y la colaboración, además del conocimiento de contenido. Estas 10 recomendaciones ofrecen una variedad de estrategias efectivas

para usar, en el aula de clase, tecnologías interactivas basadas en la Web.

NOTAS DEL EDITOR:

[1] Los medios sociales (“social media” en inglés), son plataformas de comunicación en línea en las que el contenido es creado por los propios usuarios mediante tecnologías de la Web 2.0, que facilitan editar, publicar e intercambiar información.

Fuente: [Wikipedia](#).

[2] Aunque los autores de este artículo se refieren constantemente a la plataforma “Hotseat” y a la experiencia “zipTrips”, las diez recomendaciones que plantean aplican para cualquier experiencia educativa en la que se utilice otra plataforma de medio social. Hotseat ofrece a los estudiantes un espacio para participar en una discusión productiva durante la clase, no solo de forma rápida y fácil, sino utilizando un canal seguro.

[3] El streaming (también denominado transmisión continua, lectura en continuo, difusión en flujo, lectura en tránsito, difusión en continuo, descarga continua o mediaflujo) es la distribución digital de multimedia a través de una red de computadoras de manera que el usuario consume el producto, generalmente archivo de video o audio, en paralelo, mientras éste se descarga. La palabra streaming se refiere a: una corriente continua (que fluye sin interrupción). Este tipo de tecnología funciona mediante un búfer de datos que va almacenando lo que se va descargando en la estación del usuario para luego mostrarle el material descargado. Esto se contrapone al mecanismo de descarga de archivos, que requiere que el usuario los descargue por completo para poder acceder a su contenido. Fuente: [Wikipedia](#).

CRÉDITOS:

Traducción al español realizada por EDUTEKA del artículo “[10 Tips for Implementing Social Media in the Classroom](#)” escrito por Jamie Loizzo & Peggy A. Ertmer. Publicado en Vol 41 / No 6 de la Revista Learning & Leading with Technology. La presente traducción no es obra de ISTE y no deberá considerarse traducción oficial de dicho organismo. ISTE no responderá por el contenido ni los errores de la traducción.

Jamie Loizzo, es candidato a doctorado en diseño del aprendizaje y tecnología (TIC) además de consejero académico en el desarrollo de jóvenes y educación agrícola, en la Universidad de Purdue, en Lafayette, Indiana, USA. Anteriormente trabajó como administradora de un proyecto de salidas de campo virtuales.

Peggy A. Ertmer, es docente de diseño del aprendizaje y tecnología (TIC), en la Universidad de Purdue, su campo de investigación se dedica a la integración de la tecnología (TIC), a las creencias de los docentes y a ayudar a que los estudiantes se conviertan en diseñadores expertos de la enseñanza, específicamente, mediante el uso de métodos de aprendizaje basados en casos y problemas.

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Noviembre 01 de 2014.

Última modificación de este documento: Noviembre 01 de 2014.*