

Intercambio de experiencias académicas



wannaSolution.com: Generando alumnos activos al compartir su conocimiento en ciencias exactas mediante la web 2.0

Área: Matemáticas

Temática: Uso didáctico de las tecnologías de la información y comunicación (TIC's)

Profesor: Noel Jardiel Hernández Ayala

E-mail: noel.hernandez@itesm.mx

Campus: León

Contexto

- Curso (s).
 - Matemáticas 1 a Matemáticas 6
- Fecha.
 - Agosto 2009 a la fecha
- Número de alumnos involucrados en la experiencia.
 - 150 al menos en el campus León
- Semestre.
 - 1er y 2do semestre principalmente pero han participado alumnos de todos los semestres.
- Duración o periodo en que se desarrolló.
 - año y medio

Descripción

- Necesidad o problemática con la que se relaciona la experiencia.
 - A los alumnos se les dificulta las matemáticas y las ciencias exactas.
 - Cada vez hay más profesores de cátedra por lo que el tiempo para asesorías es muy limitado.
 - Los alumnos necesitan que alguien les explique los temas que no pudieron entender en clase al profesor pero de una manera diferente sin importar la hora o el día, incluso el lugar.
 - Los alumnos están inmersos en un mundo de tecnología (Internet, Teléfonos celulares, Tablets, reproductores multimedia etc), todos ellos son distractores y no saben manejar su entorno tecnológico para verse beneficiados.

Descripción

- Vinculación con objetivos del curso y competencia (s) de egreso que se busca desarrollar en el alumno con la experiencia.
 - Hay 2 tipos de alumnos, activos y pasivos, se busca que los pasivos pasen a ser activos.
 - Se necesita que sepan aterrizar sus conocimientos, que vean la utilidad.
 - Se promueve las competencias de:
 - Uso de las tecnologías de la información con fines educativos
 - Comunicación y saber expresarse
 - Pensamiento lógico matemático
 - Análisis de cómo se plantea un problema o cómo se explica un tema
 - Soluciones creativas a problemas matemáticos
 - Autoaprendizaje mediante la preparación de un tema específico
 - Hacer entender a los demás los propios puntos de vista

Descripción

- Características más relevantes de la experiencia.
 - Se desarrolló una plataforma tecnológica educativa que se le ha dado la forma de una RED SOCIAL ESTUDIANTIL llamada **wannaSolution.com**.
 - Es un sitio web 2.0 donde el alumno alimenta el contenido con videos de ellos mismos explicando un tema o resolviendo un problema de un libro.
 - Los alumnos hacen un análisis crítico sobre el contenido que los demás estudiantes han depositado en la plataforma.
 - Los alumnos al ver que son alumnos los que explican tienen más confianza de decir su opinión sobre cómo se explicó o resolvió el tema (ejemplo: “Yo lo hubiera hecho así....,” “hiciste un paso de más, porque....” “Estás mal, la parábola abre para la derecha cuando...”

Descripción

- Participantes.
 - Alumnos del campus León pero al ser una plataforma pública en internet hay acceso de todos los campus
- Recursos utilizados.
 - Servidor web para almacenar el contenido en video de los usuarios
 - Computadora con acceso a internet para entrar al sitio web y participar de forma activa o pasiva
 - El acceso es gratuito para cualquier estudiante
 - Para grabarse en video se necesita una cámara la cual pueda ser conectada una computadora

Resultados

- Aprendizajes logrados en el alumno.
 - Alumno comparte su conocimiento
 - Se aprende más cuando se enseña
 - Los temas aprendidos por el alumno son variados por lo que sería difícil enfocarnos a uno solo
 - EL alumno aprende de manera diferente e incluso hasta divertida y de forma innovadora
- Mejora (a) a la práctica docente.
 - Ayuda al profesor a seleccionar videos que crea conveniente que sus alumnos vean para facilitar su aprendizaje y disminuir la dependencia al profesor para estudiar
 - Disminuye el tiempo para sistir a asesoría y es una herramienta para que los alumnos lleguen con dudas concretas.

Conclusiones

- Valoración de la experiencia.
 - Es muy enriquecedor como los alumnos son los actores principales de su aprendizaje
 - Es una herramienta adicional que ayuda a entender de una manera diferente y en el entorno diario de los alumnos
 - NO sustituye al profesor ni mucho menos a una clase
- Posibles aplicaciones a otras áreas.
 - Puede ser aplicado a cualquier área sin importar que sea ciencias exactas, incluso actualmente ya hay más de 5000 videos de Matemáticas, Física, Química, Computación, Finanzas, DHBA y otros
- Recomendaciones al llevar a cabo la experiencia.
 - Generar una estrategia en donde los alumnos se graben en video en los temas que más se les dificulten de esa manera van a aprender su tema y van a generar conocimiento que le va a servir a otros estudiantes en alguna otra parte del mundo.