

**BITACORA 7  
INFORME FINAL**



# **APLICATIVOS INFORMÁTICOS EDUCATIVOS EN LA I.E. SAMORÉ DEL MUNICIPIO DE TOLEDO EN NORTE DE SANTANDER.**

## **INNOVADORES IES**

### **Investigadores**

Heidy Andrea Prada Lizcano  
Yadira Liset Garcia Urbina  
Pedro Andres Pachon Calderon  
Monica Shirley Angarita Villamizar  
Leidy Patricia Meneses  
Yeilin Fabiana Villamizar  
Manuel Martinez  
Jhoan Sebastian Ramirez Contreras  
Angel Andrey Cardenas  
Diana Carolina Parada Parada

### **Co Investigador:**

**Ivan Arnulfo Mendoza Parada**

**Institución Educativa Samoré  
Toledo, Norte de Santander**

## RESUMEN

Con el presente trabajo el grupo de investigación "INNOVADORES" de la Institución Educativa Samoré, quiere generar espacios de tecnología como herramienta de aprendizaje, la tecnología está presente en todo lo que nos rodea, desde nuestro trabajo, nuestra comunidad, nuestra familia, hasta nuestro hogar, en fin todo lo relacionado con la vida cotidiana. Sin embargo en el sector de la enseñanza, vemos que muchas escuelas hoy en día no tienen los recursos necesarios para integrar la tecnología en el ambiente del aprendizaje. Muchas están empezando a explorar el potencial tan grande que ofrece la tecnología para educar y aprender. Con el uso adecuado, la tecnología ayuda a los estudiantes a adquirir las habilidades necesarias para sobrevivir en una sociedad enfocada en el conocimiento tecnológico.

## INTRODUCCIÓN

Queremos integrar la tecnología en el aula de la institución debido a que va allá del simple uso de la computadora y su software. Para así poder que haga una integración con el currículo, se necesita una investigación que muestre profundizar y mejorar el proceso de aprendizaje además apoyar cuatro conceptos claves de la enseñanza:

1. participación activa por parte del estudiante,
2. interacción de manera frecuente entre el maestro y el estudiante,
3. participación y colaboración en grupo y
4. conexión con el mundo real.

La integración de la tecnología de manera eficaz se logra si se tienen en cuenta estos pasos, ya que: llega a formar parte del proceso rutinario de la clase, los estudiantes se sienten cómodos usándola y apoya los referentes educativos del currículo.

Muchos maestros piensan que los proyectos de aprendizaje usando tecnología es lo mejor y lo máximo. No es menos cierto que el aprender mediante proyectos que facilitan el uso de diversas formas de tecnología le permiten al estudiante desafiar su conocimiento intelectual mientras que proporcionan una imagen más realista del proyecto; pero seleccionar el tipo de tecnología más adecuada para cada proyecto es tarea fundamental del maestro.

En nuestra institución encontramos varios recursos que se pueden aprovechar pero que no se les ha dado el uso adecuado tal como el tablero o pizarra digital esta permite que las clases sean más llamativas con respecto a imágenes vivas, video, audio y la capacidad de mover las imágenes y el texto dentro de cualquier rotafolio. Conservando Nuestros Recursos Naturales contiene muchísimas actividades para utilizar la pizarra a lo máximo. Por esta razón creamos este grupo de investigación.

## MARCO TEÓRICO

### IMPORTANCIA DE LA TECNOLOGIA EN LA ESCUELA

La escuela es parte fundamental de la sociedad, pues allí se forman los niños y jóvenes que a futuro serán los hombres que de una u otra forma llevarán las riendas de la sociedad. De la escuela es de donde salen los ingenieros, doctores, políticos y trabajadores en general que tendrán que enfrentarse a una vida laboral ampliamente dominada por la tecnología. Es por esta razón que se hace relevante preparar a los jóvenes para que hagan un uso responsable y profesional de la tecnología.

El éxito económico de un país depende en gran parte del nivel de educación que sus jóvenes alcancen, y mucho más de sus capacidades para manejar y crear tecnología. Como ejemplo tenemos a Japón, es un país que tiene escasos recursos naturales, poca superficie terrestre y aun así es una de las primeras economías del mundo debido a su gran avance en tecnología. Las demandas laborales se han transformado en la economía actual, esto es una situación que no se le presta atención algunas ocasiones en el sector escolar. Un alto porcentaje de mano de obra que se requiere hoy día exige conocimientos sobre tecnología (Pedro, 2012). Es de suma importancia comprender que los trabajadores de la actualidad deben prepararse para manejar máquinas y herramientas de alta tecnología, de modo que es la academia la que debe ofrecer una educación adecuada, con el fin de ampliar las oportunidades que encuentren los jóvenes para hacer parte de la vida productiva del país. En definitiva, son las necesidades del mercado laboral las que exigen de la escuela una enseñanza acorde, donde los jóvenes se preparen de forma adecuada para que ocupen un lugar en la industria o en la economía del país.

En el caso de nuestro país, tenemos grandes fallas para hacer que los estudiantes se formen en la escuela y puedan acceder a tecnología de última generación, puesto que la escuela aún no se moderniza, todavía seguimos haciendo uso de los computadores que dio el programa de gobierno llamado computadores para educar, recordemos que estos computadores cuando llegaron a las escuelas ya estaban descontinuados y realmente no servían. Esto implica un problema grande en educación, pues la escuela no está formando los jóvenes para enfrentarse a los retos que le trae el mercado laboral que exige muchos conocimientos en informática y tecnología. Esto sumado a que en nuestro país no se hace investigación en temas relacionados con creación de nuevas tecnologías.

Es indudable que la tecnología puede ofrecer cantidad de oportunidades para ampliar nuestros conocimientos y del mismo modo para facilitar nuestra vida. Se pueden citar algunos ejemplos muy importantes en comunicación. Es solo recordar que hace algunos años atrás el envío y recepción de una carta

Tardaba días o incluso meses en llegar a su destino, pero gracias a los avances de la modernidad, una carta puede durar de un día para otro o simplemente se escribe un correo electrónico que puede tardar en llegar a su destino, de 3 a 5 segundos. Hay personas que tienen impedimentos de tipo físico y su traslado se hace complicado, así que pueden estudiar por internet, haciendo uso del computador y el internet. Prueba de esto son las personas que se capacitan en ambientes virtuales como los del Sena. Estos ambientes de aprendizaje facilitan el acceso a la educación a personas de diferente sexo, personas que viven alejadas de los centros urbanos, personas de diferentes edades y estratos, o personas con enfermedades que le impiden el acceso a la educación formal.

En vista de las dificultades que se presentan cuando se va a hacer uso de los libros por parte de los estudiantes, ya que algunas veces son difíciles de conseguir, o presentan altos precios de mercado, por mencionar algunos ejemplos. El uso de la tecnología nos acerca a ellos ya que se ha puesto de moda los libros digitales y las tabletas que pueden almacenar infinidad de libros que están al alcance del lector, y aún más importante es el uso de las bibliotecas virtuales. Estas bibliotecas les facilitan a los jóvenes hacer sus tareas sin necesidad de estar conectados a una red de internet. por esta razón los colegios deben impulsar y motivar a los jóvenes a que hagan uso de este tipo de tecnologías con el fin de mejorar la calidad de la educación y hacer masivo el uso de los recursos digitales.

Como lo afirma servin (2011), la tecnología tiene la potencialidad de contribuir a transformar los sistemas escolares en un mecanismo mucho más flexible y eficaz. Es así como en muchas universidades del mundo se ofertan estudios de posgrados de forma virtual, o que decir de los cursos de inglés online. De igual manera la importancia de la tecnología se puede evidenciar ya que permite que el docente sea más eficiente a la hora de preparar sus clases, ya que puede acceder a una infinidad de información y estrategias didácticas que puede poner en práctica, facilitando su trabajo que ya el tablero poco se usa, ha sido cambiado por el video beam o las fotocopias. El éxito de las pizarras digitales, por ejemplo debe entenderse en este contexto de la búsqueda de soluciones que optimizan las rutinas, los contenidos y los materiales que forman parte del trabajo docente tradicional en el aula (higgins, 2010).

En este sentido, el uso de recursos digitales en el aula permite que el profesor se acerque más al estudiante y se forme un punto de encuentro entre las dos partes, que permite a uno transmitir contenidos y enseñanzas y al otro recibirlas de forma más amena y entretenida, pues a los jóvenes le llama la atención que los docentes hagan uso de la virtualidad ya que es un terreno donde se sienten seguros y a gusto.

De otro modo, el uso que le da el estudiante a la tecnología es una cuestión de suma importancia, pues surge la pregunta de si el estudiante hace buen uso de la tecnología o por el contrario desperdicia las herramientas tecnológicas que están a su alcance. En algunos casos se evidencia que los jóvenes más responsables se esmeran por hacer buen uso de estos recursos, pero otros jóvenes solo se dedican al copie y pegue, otros no buscan buena información y hasta pueden caer en plagios. Todas estas herramientas y tecnologías traen implícito algunas ventajas y desventajas que se aprecian en el ámbito educativo. Entre las más destacadas encontramos:

### **Ventajas:**

- El aprendizaje se puede hacer de forma cooperativa pues la tecnología facilita el trabajo en grupo, proporciona el intercambio de ideas y acerca a los estudiantes.
- Los trabajos realizados con ayuda de las tics permiten tener un alto contenido de información, más amplia y variada.
- Dada la gran cantidad de recursos didácticos que existen en la red, los docentes se han vuelto más creativos y preparan mejor sus clases.
- Con el uso de la tecnología el estudiante puede acceder a la información que requiere de manera instantánea, y enviar sus tareas de forma fácil y rápida, además el uso del papel se puede reducir considerablemente, pues ha sido reemplazado por el formato digital.
- Los estudiantes de hoy poseen habilidades innatas que les permiten entender el uso y manejo de la tecnología, aceptando así con agrado hacer sus tareas, pues se sienten identificados y seguros usando un computador. De esta forma hacen más rápido los trabajos y tienen más tiempo libre para la recreación y la vida social.

### **Desventajas:**

De igual forma, también se presenta algunas desventajas que se deben manejar para no caer en mayores problemas. Para esto el docente debe estar preparado y saber orientar a los jóvenes para que no sean víctimas de la tecnología y las personas que se aprovechan de ella.

- dado el avance tan acelerado de la tecnología, ésta se vuelve obsoleta rápidamente, lo que obliga a gastar considerables sumas de dinero para actualizarla.
- es necesario capacitarse constantemente para no quedar relegado, por lo que se tiene que dedicar bastante tiempo cacharreando en los computadores para aprender a manejar los nuevos avances.
- si el estudiante no es bien asesorado puede acceder a información equivocada o poco confiable, como las páginas de rincón del vago,

buenas tareas, etc. y también hacer uso del copiar y pegar sin ni siquiera leer lo que está escrito.

- otra desventaja muy notoria es que muchos jóvenes a la hora de hacer tareas ingresan a páginas de ocio, dedicándose a actividades no académicas, tales como facebook, correo, videos, música etc<sup>1</sup>.

### ¿Cómo implantar la Web 2.0 en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

La Web 2.0 se lleva implantando desde hace varios años en el proceso formativo, más concretamente, a través del Escuela 2.0, el cual no está siendo bien aplicado en la mayoría de los casos, desde los distintos centros educativos y profesionales que trabajan en ello. No debemos entender la introducción de la Web 2.0 como una serie de hardware y de software que se introduce en la escuela y que se le ponen a los alumnos; la introducción de la Web 2.0 debe de ir un paso más adelante. Determinados autores tales como Zamarrazo, J.M.; Amorós, L. (2011, p. 171 – 172); Unturbe, A.; Arenas, M.C. (2010, p. 352 – 353), entre otros, establecen una serie de aspectos que debemos de tener presente si queremos implantar la Web 2.0 dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje:

- **Cambio de rol del educador.** Lo primero que debemos de cambiar es la forma de dar clase del educador. Debemos de pasar de orador de conocimientos a organizador y orientador de información.
- **Cambio de rol del educando.** Al igual que el docente debe de cambiar, el alumnado debe de hacer lo mismo. Ya no vale con ser mero oyente en el aula, debe participar y colaborar en la realización de la tarea, adaptando los conocimientos a su estilo de aprendizaje.
- **De la enseñanza tradicional al creador de conocimientos e investigador.** Debemos dejar de lado el momento en el que el profesorado emitía sus conocimientos al alumnado que escuchaban atentos las nociones emitidas por éste, y pasar a motivar y a organizar los conocimientos de los que tenemos acceso con la Web 2.0, fomentando el constructivismo y la investigación por parte de los discentes.
- **Cambio de metodología y nuevos estilos de aprendizaje.** Es fundamental a la hora de implantar la Web 2.0 en el proceso de enseñanza – aprendizaje que cambiemos las metodologías y generemos nuevos estilos de aprendizaje.
- **Formación docente.** De nada sirve tener muchos recursos tecnológicos si el profesorado sigue actuando como profesor tradicional. Debemos de formar al docente en el uso de las herramientas y en nuevas metodologías de aprendizaje.

- **Desarrollo de nuevas competencias.** Debemos de fomentar el desarrollo de nuevas competencias y destrezas para buscar, recopilar y procesar la información y convertirla en conocimiento.

Como podemos observar, para implantar la Web 2.0 en el sistema educativo no basta única y exclusivamente con dotar de recursos tecnológicos a las escuelas ni formar al profesorado en su uso, sino que tenemos que fomentar un cambio en la filosofía de la enseñanza y formarlo en los principios ya vistos de la Web 2.0 (compartir, participar,...), aspectos todos ellos positivos y que pueden permitir a toda la comunidad educativa adaptarse a la nueva sociedad del conocimiento.

### **Recursos pedagógicos de la Web 2.0**

Son muchos los recursos Web 2.0 que podemos encontrarnos para fines pedagógicos. Todos estos recursos deben tener presente una serie de aspectos que son fundamentales para ser considerados como herramientas Web 2.0, permitiendo en todos ellos publicar, mezclar, compartir, relacionarse y cooperar (Fernández, E.). Si falla alguno de estos elementos no podemos considerarlos como herramientas Web 2.0.



Imagen de Tobias Eigen obtenida de Utombox

Por ello, partiendo desde esta premisa, vamos a presentar a rasgos generales una serie de recursos que son considerados como parte de la Web 2.0 y que nos pueden servir para implantarlos dentro del proceso educativo de nuestro centro o actividad diaria:

- **Blogs.** Los blogs son herramientas para la generación de conocimiento. A nivel docente se suele utilizar como repositorio de contenidos didácticos que quedan expuestos al comentario de los aprendices o como instrumento de comunicación en el aula, para el anuncio de eventos, sesiones de tutoría, etc. A nivel discente se puede utilizar para reflejar la evolución de su pensamiento y conocimientos durante un determinado periodo de tiempo, o para publicar sus trabajos a la manera de un portafolio y recibir comentarios al respecto.

- Wikis. Los Wikis significan colaboración. Los wikis acaban con la jerarquización y la unidireccionalidad del aprendizaje y extienden el espacio y el tiempo de formación a cualquier lugar con conexión a Internet. Se puede utilizar como espacio de comunicación, de colaboración, para realizar y presentar tareas...
- Podcast y vodcast. Podcasts y vodcast permiten asistir a formación bajo demanda y libre de limitaciones espacio – temporales. Los más conocidos son los denominados rss, los cuales permiten mantenerse al día sobre las noticias que nos interesen, recibir actualizaciones sobre sitios favoritos, compartir recursos profesionales, anunciar acontecimientos,...
- Redes sociales y mundos virtuales. Los mundos virtuales tienen un enorme potencial educativo al ser maquetas vivas, entornos seguros para el aprendizaje activo y espacios para la simulación y el ensayo y error, elementos claves para aprender haciendo. Actualmente es usado por personas de cualquier nivel cultural y con distintos fines.
- Slideshare, Scribd y mapas conceptuales. Existen cientos de aplicaciones web para compartir archivos de texto, presentaciones o crear mapas conceptuales, que luego podrán ser contrastados con otras personas dentro o fuera del aula (alumnado, profesorado, familias, otras personas...).
- Flickr o Picasa. Son una herramienta para subir y compartir fotografías favoreciendo la participación de familiares y el desarrollo de un currículum democrático. Hay docentes que utilizan estas plataformas para compartir las fotos de las salidas extraescolares del alumnado, y mediante comentarios, buscar información sobre lo que se ha visitado, junto a las familias.
- Youtube, Ustream... herramientas de vídeo. Esta herramienta nos permiten llevar a cabo grabaciones de videos de un cortometraje, una exposición, una entrevista, una clase, una práctica con instrumentos musicales o cualquier otra actividad que consideremos relevante.
- Mapas colaborativos. Google Maps permite elaborar viajes virtuales a partir de mapas geográficos, pudiendo comentar aspectos sociales, políticos, históricos, geográficos, centrados en una temática o asignatura... de forma colaborativa, quedando registrados tanto el proceso como el viaje definitivo.

- Plataformas virtuales (Moodle) y foros. Podemos considerarla como la herramienta Web 2.0 más completa a nivel educativo, puesto que permite llevar a cabo cualquier modalidad formativa (e-learning, b-learning, m-learning,...) y utilizar cualquiera de los recursos nombrados anteriormente.

Todos estos recursos, y otros que irán surgiendo a medida que avancen los años son herramientas muy útiles dentro del proceso formativo, pero por sí solos no son útiles. Si queremos utilizar todas estas herramientas debemos de complementarlas con una metodología adecuada, adaptada a las características fundamentales que marca la Web 2.0. Sin una unión metodología – herramientas Web 2.0 no se pueden obtener resultados positivos en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

A continuación vamos a presentar una tabla en la que aparecen las herramientas Web 2.0 más usadas en el sistema educativo, estableciendo las características básicas, sus funciones y direcciones donde podemos elaborarlas según nuestras finalidades y necesidades.

	<b>Características</b>	<b>Funciones</b>	<b>Ejemplos</b>
<b>Blog</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orden cronológico de artículos</li> <li>• Admite varios editores; inclusión de comentarios y enlaces inversos.</li> <li>• Genera RSS para sindicación</li> <li>• Admite contenidos multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diario de acontecimientos.</li> <li>• Exposición de contenidos (testos y multimedia), noticias, información, vínculos y recursos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• blogger.com</li> <li>• blogsome.com</li> <li>• edublogs.org</li> <li>• blogari.net</li> <li>• es.wordpress.com</li> </ul>
<b>Wiki</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orden en mosaico de páginas.</li> <li>• Lenguaje de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición de contenidos, noticias,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pbwiki.com</li> <li>• wiki.com</li> <li>• wetpaint.com</li> <li>• wikispaces.com</li> </ul>

	<p>edición: wixtextto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Admite trabajo colaborativo o simultáneo.</li> <li>• Genera RSS para sindicación.</li> <li>• Admite contenido multimedia.</li> </ul>	<p>información, vínculos y recursos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo cooperativos</li> </ul>	
<b>Mapas conceptuales editables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La información se muestra en forma de redes y mapas.</li> <li>• Admite trabajos cooperativos.</li> <li>• Admite contenidos multimedia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición de información (textos y multimedia), vínculos y recursos.</li> <li>• Trabajos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://gliffy.com">http://gliffy.com</a></li> <li>• <a href="http://www.mind42.com">http://www.mind42.com</a></li> <li>• <a href="http://cmap.ihmc.us">http://cmap.ihmc.us</a></li> </ul>
<b>Webquest</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orden lineal de las páginas.</li> <li>• Admite contenidos multimedia y vínculos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía didáctica para trabajos a través de Internet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://phpwebquest.org">phpwebquest.org</a></li> <li>• <a href="http://instantprojects.org">instantprojects.org</a></li> </ul>
<b>Marcadores sociales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenación por etiquetas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de favoritos online</li> <li>• Búsqueda dirigidas por usuarios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://blinklist.com">blinklist.com</a></li> <li>• <a href="http://del.icio.us">del.icio.us</a></li> <li>• <a href="http://netvouz.com">netvouz.com</a></li> <li>• <a href="http://www.furl.net">www.furl.net</a></li> <li>• <a href="http://ifavoritos.com">ifavoritos.com</a></li> <li>• <a href="http://webgenio.com">webgenio.com</a></li> </ul>

Tabla 1. Principales herramientas de publicación de la Web 2.0. Castaño, C.; Maíz, I., Palacio, G.; Villarroel, J.D. (2008)

## Enlaces de herramientas Web 2.0 de interés educativo

En esta apartado queremos presentar una serie de direcciones web donde encontramos diversos recursos Web 2.0 que podemos utilizar dentro de nuestra tarea educativa. Como hemos indicado anteriormente, lo importante es tener un buen recurso y una buena metodología adaptada a estos procesos de enseñanza – aprendizaje.

De Haro, J.J. (2010, p. 26) nos presenta el sitio Web Elearning Tools (<http://c4lpt.co.uk/directory-of-learning-performance-tools/>) y la GO2WEB20 (<http://www.go2web20.net>) donde podemos encontrar miles de aplicaciones relacionadas con la filosofía Web 2.0 de utilidad educativa.

Castaño, C.; Maíz, I., Palacio, G.; Villarroel, J.D. (2008, p.66) establecen que son ejemplos de aplicaciones para el desarrollo de la Web 2.0:

- *<http://www.contactoffice.com/> para disponer de una pequeña oficina dotada de calendario, agenda, directorio de direcciones, carpetas para documentación, utilidades para enviar correos y SMS, un disco virtual y aplicaciones similares.*
- *<http://beta.zoomr.com/home> o <http://www.flickr.com> para dejar colgadas en la red las fotografías que deseamos compartid por internet.*
- *<http://video.google.com> o <http://www.youtube.es> ofrece un servicio similar para vídeos.*
- *<http://esnips.com> para disponer de gran espacio web para guardar y compartir documentos, fotos, etc.*
- *<http://www.thumbstacks.com> para realizar prestaciones semejantes a Power Point.*
- *<http://www.podomatic.com> para guardar y compartir documentos sonoros y archivos de audio.*
- *<http://www.google.com> y <http://www.groupsharp.com> para escribir y compartir textos y documentos de Excel y Acces<sup>ii</sup>*

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General.**

- Identificar cuáles son las aplicativos informáticos más usados por los estudiantes cuando acceden a la web?

### **Objetivos específicos.**

- Determinar que clases son las aplicativos informáticos más usados por los estudiantes.

.

## CONFORMACIÓN DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN

El grupo de Investigación de los innovadores de la institución Educativa SAMORE está conformada por los siguientes alumnos:

Nombre	Edad	Grado
1. Heidy Andrea Prada Lizcano	15	noveno
2. Yadira Liset Garcia Urbina	15	noveno
3. Pedro Andres Pachon Calderon	16	noveno
4. Monica Shirley Angarita Villamizar	16	noveno
5. Leidy Patricia Meneses	15	noveno
6. Yeilin Fabiana Villamizar	15	noveno
7. Manuel Martinez	15	noveno
8. Jhoan sebastian	16	noveno
9. Ramirez Contreras	14	noveno
10. Angel andrey Cardenas	15	noveno
11. Diana Carolina Parada parada	15	noveno

**“INNOVADORES IES”**



**Figura 1. Identidad del grupo**

## **LA PREGUNTA COMO PUNTO DE PARTIDA**

Al inicio de la investigación se realiza una serie de ideas, problemáticas y preguntas las cuales se escoge la que más muestra interés en los jóvenes de Samoré esta conlleva a abordar el tema de la tecnología, nuestra pregunta de investigación es: ¿Cuáles aplicativos informáticos son los más usados por los estudiantes de la I.E Samoré del Municipio de Toledo cuando acceden a la web y por qué?

## EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Partimos hablando un poco de los términos claros de la web.2.0 ya se debe saber qué es lo que queremos y para que lo queremos abordar. Web 2.0 se le atribuye a Tim O'Reilly y Dale Dougherty en 2004, los cuales lo nombraron durante el transcurso de una sesión de brainstorming, estableciéndolo como *“una segunda generación en la historia de la web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios y aplicaciones de internet que se modifica gracias a la participación social”*( Palomo, R.; Ruiz, J.; Sánchez, J., 2008, p. 13), aunque dicho término toma su momento álgido en la publicación que realiza la revista Time en el año 2006, donde se establece que *“los usuarios han sido los protagonistas del cambio, un cambio que ha transformado la Web de los datos en la Web de las personas. Un espacio de integración entre lo social y los tecnológicos, donde las nuevas herramientas y aplicaciones proporcionan servicios a los usuarios, y esos servicios generan contenidos, información y comunicación”* (Castellanos, J.; Martín, E.; Pérez, D.; Santacruz, L.; Serrano, L.M., 2011, p. 36 – 37).

Esto conlleva una amplia abanico de posibilidades a nivel educativo, puesto que permite la participación social de un grupo de personas para elaborar una serie de contenidos, saltando la barrera de la individualidad en la formación a través de las nuevas tecnologías, y acercándose más a la filosofía del profesor como mediador, y al alumno como verdadero valedor de sus conocimientos, convirtiéndolo en una parte muy activa de su formación, e incluso la formación a cualquier hora y en cualquier lugar, siempre que podamos acceder a la información a través de un dispositivo móvil.

Por ello, debemos de tener presente a la hora de aplicar este término en nuestro proceso educativo las siguientes características:

- Interactividad, es fundamental que la web permita un contacto interactivo entre dos o más sujetos.
- Conectividad. Sin el acceso a internet los usuarios no pueden participar.
- Aplicaciones dinámicas y de estándares abiertos, donde el contenido sea modificable continuamente por la participación de los distintos usuarios que accedan a una determinada web.
- Colaborativas y participativas. Se debe de fomentar la colaboración y participación entre los usuarios a la hora de elaborar contenidos o de aclarar informaciones ofrecidas o solicitadas por éstos.
- Aplicaciones simples e intuitivas. Toda aplicación de la web 2.0 debe de estar adaptada a todo tipo de usuario, desde los más experimentados en temas informáticos hasta aquellos que presentan un nivel básico.
- Carácter Beta, puesto que todos los contenidos y aplicaciones relacionadas con la Web 2.0 se van mejorando continuamente.

- Gratuidad de las aplicaciones, ya que eso permite la mayor participación posible entre todos los usuarios de la red.
- Movilidad, aspecto éste relacionado con el término M-learning, puesto que mucha de la información que se introduce en las aplicaciones web 2.0 se realizan en diversos lugares, ya que actualmente muchos de los usuarios se conectan a la red mediante su teléfono móvil, portátiles, Ipad,...

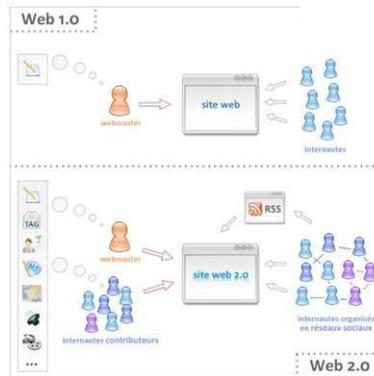


Grafico 1. La Web 1.0 y 2.0, basada en una ilustración de Frédéric Cozic. Disponible en <http://blog.cozic.fr/le-web20-illustre-en-une-seule-image><sup>iii</sup>

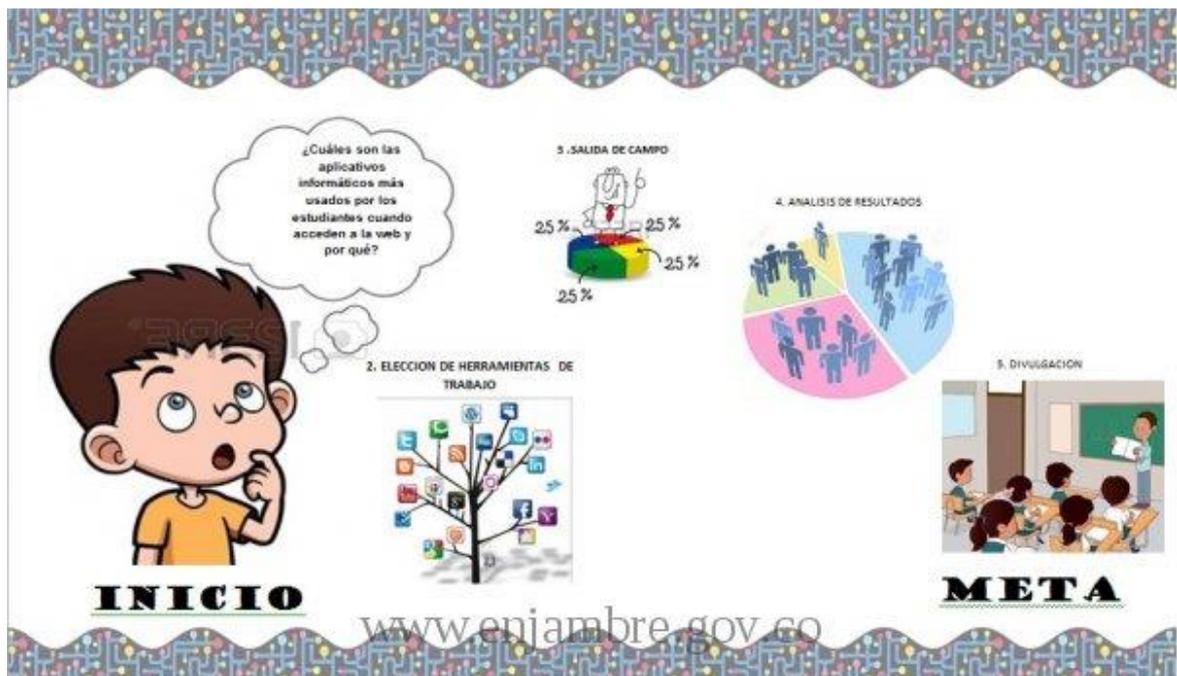
## TRAYECTORIA DE LA INDAGACIÓN

**Método de Investigación:** La investigación se encuentra enmarcada dentro de un estudio cualitativo, explorativo ya que se realizan salidas de campo entre otras actividades.

**Población:** La población estuvo conformada por los jóvenes de la institución Educativa Colegio Samoré.

**Técnicas e instrumentos de recolección:** Dentro de las técnicas a emplear se diseñaron encuestas

**Descripción del contexto:** Encontramos que en la Samore los jovenes manejan la tecnología pero se quería con el proyecto dar el buen uso de las mismas como herramientas de aprendizaje.



## RECORRIDO DE LAS TRAYECTORIAS DE INDAGACIÓN



Figura 2. Conformación del grupo INNOVADORES IES



Figura 3. Desarrollo del Taller de la Pregunta.

## ANÁLISIS DE RESULTADOS

Se puede observar en las gráficas que se realizaron de los resultados de la encuesta que los jóvenes de Samore requieren y desean la implementación de herramientas educativas en la utilización de la web.

En nuestra primera pregunta el 18% de los encuestados cuentan con un computador en sus hogares lo que hace que estén más interesados en el aprendizaje de la web.

En la segunda pregunta que hablábamos de las herramientas más utilizadas por los estudiantes en un 18% notamos que son las redes sociales.

Tercera pregunta sobre redes sociales en 18% de los estudiantes todos los días están conectados a estas. Con respecto a la plataforma virtual la mayoría de los estudiantes les gustaría que se implementara la conexión en esta es que no hay acceso a internet. En la última pregunta tenemos dividida los buscadores 10% de Google y Wikipedia, se observa que hay que se debe hacer más capacitaciones o inducción a los estudiantes sobre la web.

## CONCLUSIONES

Como resultado de la investigación podemos concluir que los jóvenes de Samoré necesita más ampliación de sobre los aplicativos informáticos más usados cuando acceden a la web, debido que en los resultados que obtuvimos en la encuesta lo que más les interesa son las redes sociales Facebook, twitter entre otros, lo que no conlleva en muchas ocasiones a un aprendizaje educativo.

La educación basada en la tecnología ha traído muchos beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje de los jóvenes con esta investigación quisimos que los jóvenes se incentivara y cambiaran de pensar que la web solo son las redes sociales; además queremos tener continuidad con el propósito de implementar más alternativas para el uso de la web.

# Bibliografía

- <http://educadores.bligoo.com.co/la-importancia-de-la-tecnologia-en-la-escuela#.Vxwl-tThDIU>
- <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1060-la-web-20-recursos-educativos>
- <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1060-la-web-20-recursos-educativos>
- <https://www.youtube.com/watch?v=yedcFsjvyZM>
-

## **AGRADECIMIENTOS.**

Como primera medida queremos darle gracias a Dios quien es el que nos da la oportunidad de que en nuestro diario vivir podamos aprender y retroalimentar nuestro saber, a la rectora MARIA ISABEL RODRIGUEZ PEREZ quien con su entusiasmo y liderazgo hace de cada uno de los docentes participes a las nuevas propuestas que nos ofrece a la gobernación de Norte de Santander.

Por último y no menos importante a mi grupo de investigación a los que están y los que partieron ya que con su iniciativa y su rol de investigadores logramos que nuestra investigación fuera fructífera para la institución.

# Anexos

## ENCUESTA INNOVADORES IES

Objetivo: Identificar que aplicativos son los más usados por los jóvenes en la web.

**1. ¿Cuáles de siguientes artefactos posee en su casa?**

- a. Pc de escritorio
- b. Notebook
- c. Reproductor DVD
- d. Grabador- reproductor de VHS

**2. De las siguientes herramientas de la web cuales son las que mas utilizan.**

- a. **Blog**
- b. **Mapas conceptuales editables**
- c. **Redes sociales**

**3. Con que frecuencia visitas las redes sociales?**

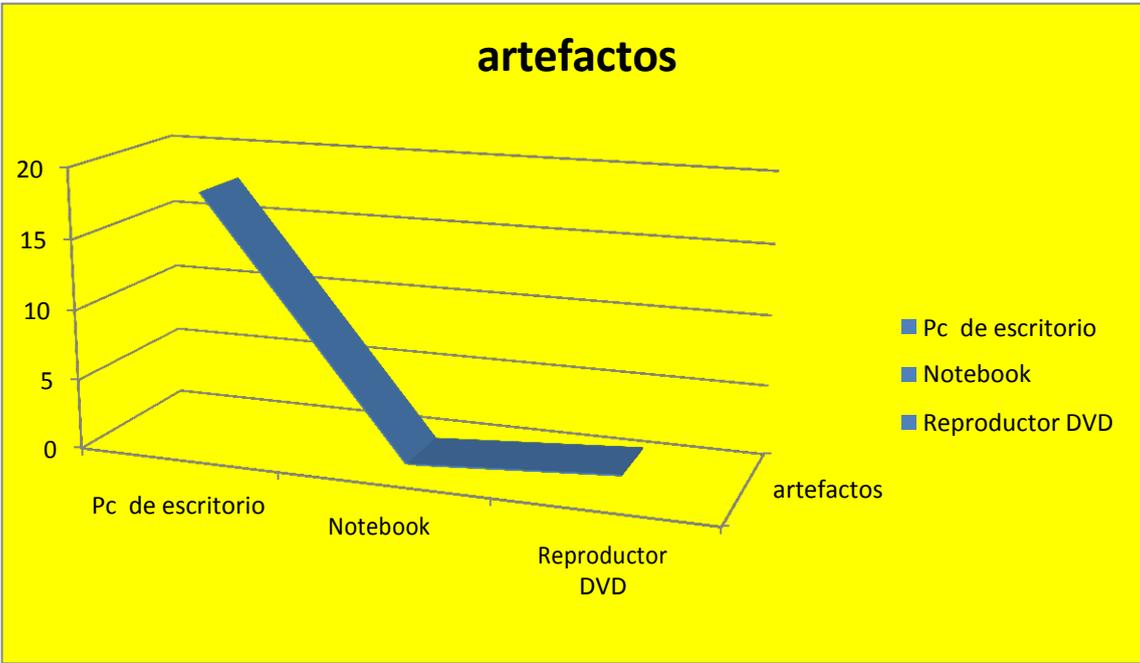
- a. Todos los días.
- b. Una vez a la semana.
- c. Cada mes.

**4. Le gustaría que se creara un plataforma virtual web con las aplicaciones educativas, para el uso de los estudiantes y docentes?**

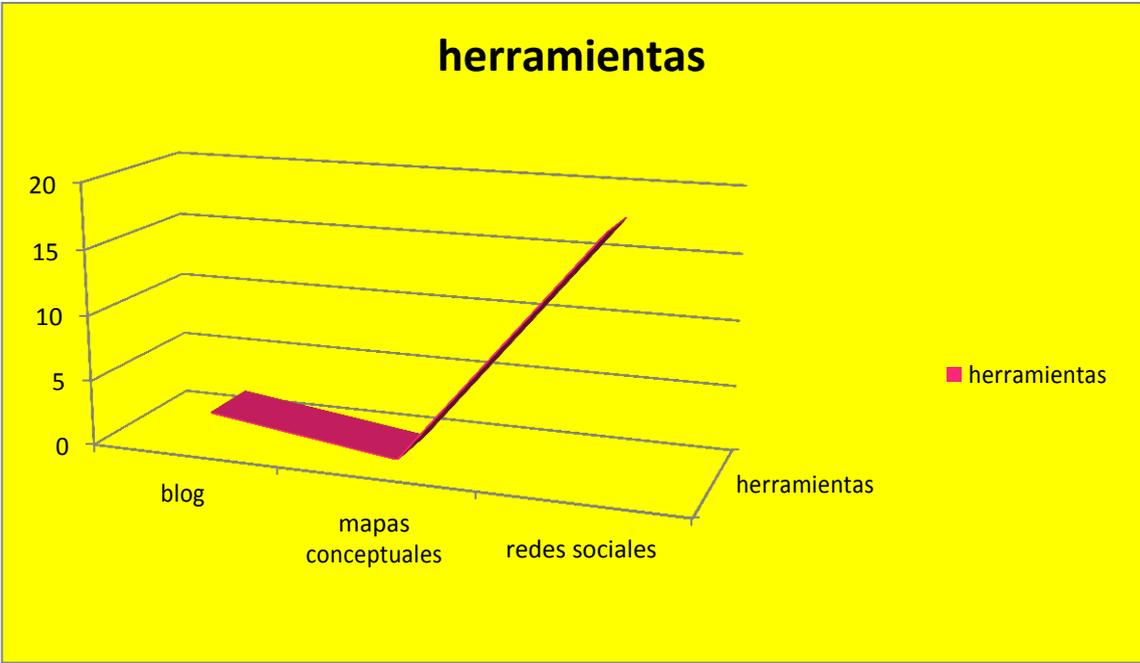
- a. Si
- b. No
- c. Tal vez

**5. Que buscador utiliza cuando realiza sus consultas.**

- a. GOOGLE
- b. ASK
- c. WIKIPEDIA



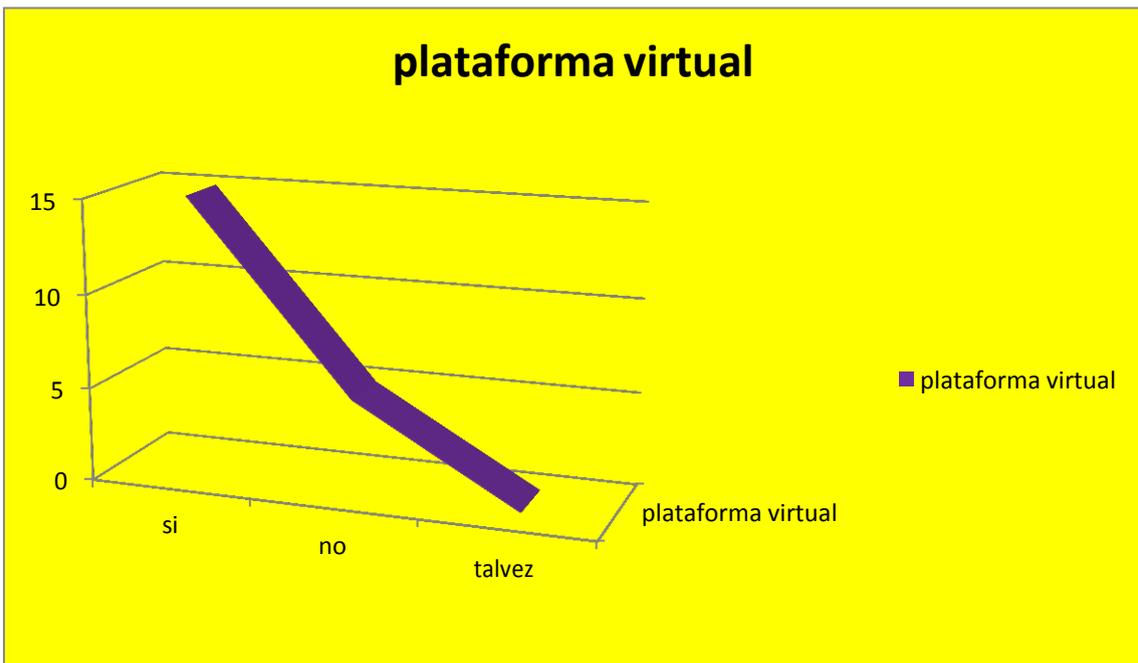
Grafica 1 pregunta



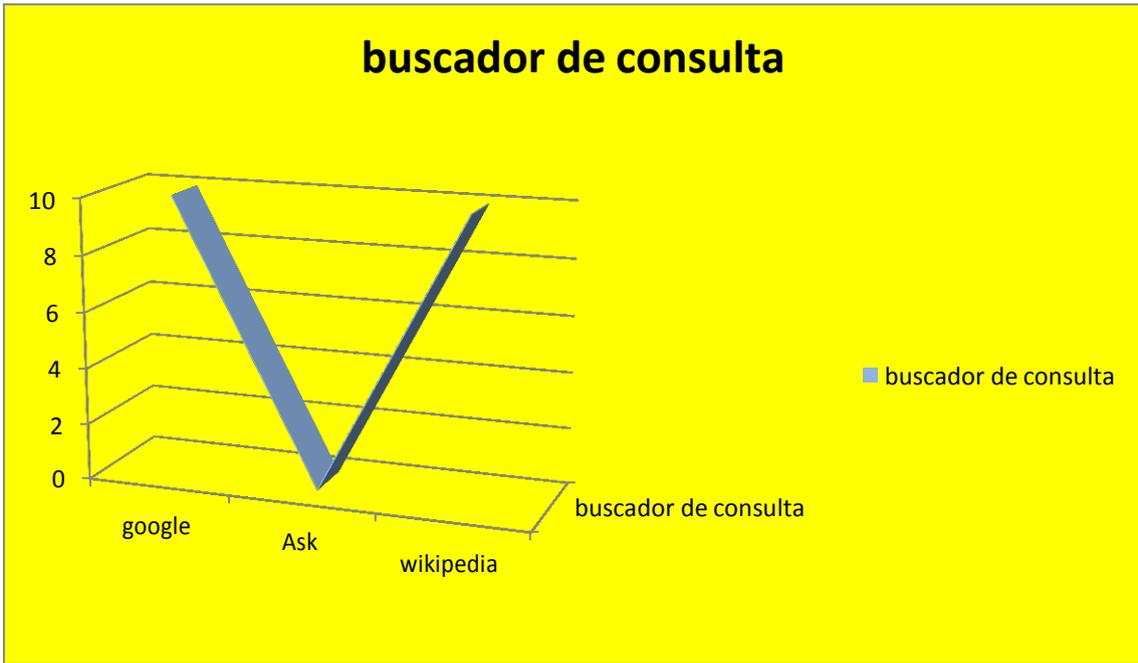
Grafica 2 pregunta



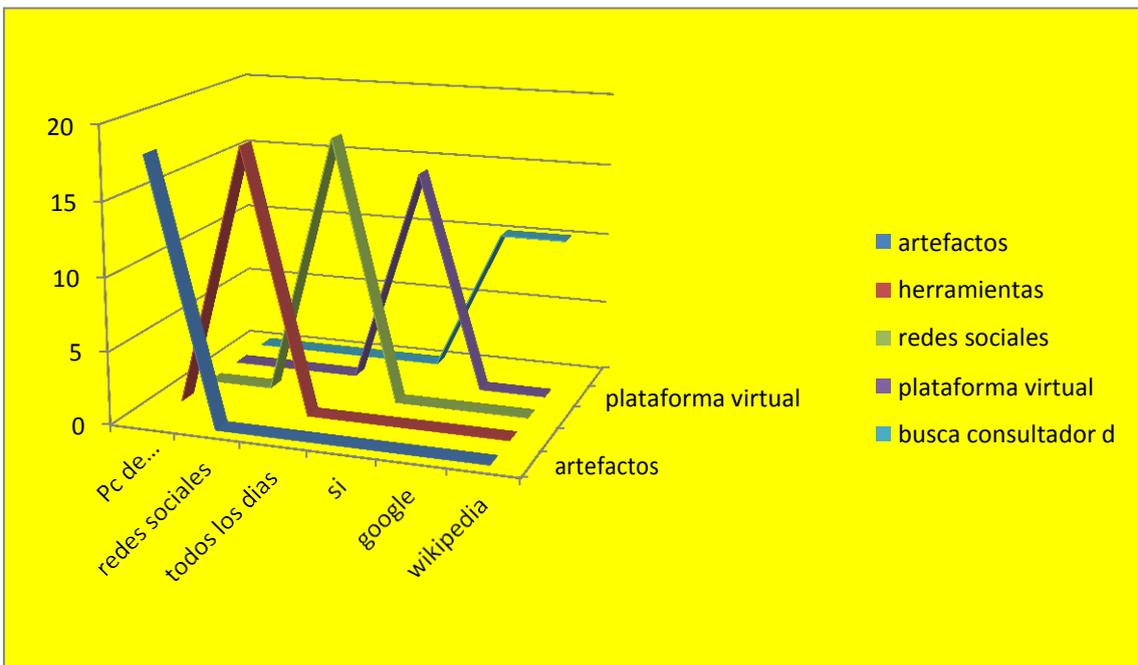
Grafico 3 pregunta



Grafica 4 pregunta



**Grafica 5 pregunta**



**RESULTADO ENCUESTA EN GENERAL**

## Grafica 4 pregunta

---

<sup>i</sup> <http://educadores.bligoo.com.co/la-importancia-de-la-tecnologia-en-la-escuela#.Vxwl-tThDIU>

<sup>ii</sup> <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1060-la-web-20-recursos-educativos>

<sup>iii</sup> <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1060-la-web-20-recursos-educativos>