UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE CUENCA

CARRERA: PEDAGOGIA

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN BLOG EDUCATIVO COMO RECURSO COMPLEMENTARIO PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES, DE ACUERDO A LA ACTUALIZACION Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR, EN EL OCTAVO AÑO DE EDUCACION GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO "TERESA SAMANIEGO" DE LA CIUDAD DE GUALAQUIZA.

Tesis previa a la obtención del Título de
Licenciada en Ciencias de la Educación

AUTORA: BERTHA HIPATIA CHUVA BUELE

DIRECTOR: MST. BRAULIO LIMA MACHUCA

CUENCA – ECUADOR

2014

AUTORIA

La información recogida, los conceptos desarrollados, el análisis, las interpretaciones realizadas, las conclusiones y las recomendaciones emitidas en el presente trabajo investigativo, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

A traves de la presente declaración cedo los derechos de propiedad intelectual correspondiente a este trabajo a la Universidad Politecnica Salesiana, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.

Cuenca, julio 16 de 2014

Bertha Hipatia Chuva Buele

CERTIFICACIÓN

Mst. Braulio Lima Machuca, Catedrático de la Universidad Politécnica Salesiana y Director de Tesis.

CERTIFICA:

Haber dirigido y revisado prolijamente los contenidos del presente trabajo investigativo, previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, y por cumplir los requisitos necesarios autoriza su presentación.

Cuenca, julio 16 de 2014

Mst. Braulio Lima Machuca
DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

A mis padres, porque creyeron en mi y porque me sacaron adelante, dándome ejemplos dignos de superación y entrega, porque en gran parte gracias a ellos, hoy puedo ver alcanzada mi meta, ya que siempre estuvieron impulsándome en los momentos más difíciles de mi carrera, y porque el orgullo que sienten por mí, fue lo que me hizo ir hasta el final.

A mis hermanas, hermanos a mi esposo, gracias por haber fomentado en mí el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida.

Mil palabras no bastarían para agradecerles su apoyo, su comprensión y sus consejos en los momentos difíciles.

A todos, espero no defraudarlos y contar siempre con su valioso apoyo, sincero e incondicional.

Bertha Hipatia

AGRADECIMIENTO

Con todo mi cariño y mi amor para las personas que hicieron todo en la vida para que yo pudiera lograr mis sueños, por motivarme y darme la mano cuando sentía que el camino se terminaba, a ustedes por siempre mi corazón y mi agradecimiento a ustedes mis Padres ejemplo de superación Félix Antonio y Luisa Elisa.

A mi esposo Edwin, a mis hijos Nicolae y Joaquín, a mis hermanas, mis hermanos por todo su apoyo incondicional y confianza.

Así también dejo constancia de mi eterno agradecimiento al Mst. Braulio Lima por toda su dedicación en el camino para la culminación de mi carrera. Que Dios os pague por toda su entrega y paciencia.

Bertha Hipatia

ÍNDICE

Pág.

INTRODUCCIÓN……...1

CAPÍTULO I
EL CENTRO EDUCATIVO "TERESA SAMANIEGO"

1.1. Breve Reseña Histórica……..3
1.2. Ubicación Geográfica…….7
1.3. Infraestructura Administrativa y Académica……13
1.4. Visión y Misión del Centro Educativo "Teresa Samaniego"……...19

CAPÍTULO II
LA EDUCACIÓN Y LA TECNOLOGÍA (TIC´S)

2.1. Breves antecedentes de las Revoluciones de las Tecnologías de la Información y la Comunicación Aplicadas a la Educación (TIC´S)……...24
2.2. Principales Teorías del Aprendizaje Aplicadas a las TIC´S…….26
2.3. Evolución de las TIC´S…….41
2.4. Las TIC´S en la Educación……...42
2.5. Nuevos Instrumentos de las TIC´S para la Educación…….45
2.6. Adecuaciones Pedagógicas con la Tecnología…….47
2.7. El Software Educativo……..51
2.8. Aprendizaje Móvil……58

CAPÍTULO III
LA WEB Y LA EDUCACIÓN 2.0

3.1. Potencial Educativo de las TIC´S…….63
3.2. Contexto Educativo de la Web 2.0……...68
3.3. Evolución de Internet Hasta la Web 2.0 Proceso de Digitalización del Saber…….72
3.4. Orígenes del Término Web 2.0…….....73

CAPÍTULO IV

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN BLOG EDUCATIVO COMO RECURSO COMPLEMENTARIO PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES, DE ACUERDO A LA ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR, EN EL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO "TERESA SAMANIEGO".

4.1. Administración de Entradas del Blog Educativo……..85

4.2. Diseño de Plantillas de Bloggers……..95

4.3. Utilización de Wordpress en el Blog……99

4.3.1. Perfil del Usuario del Blog Educativo…….102

4.3.2. Materiales Infopedagógicos para enseñar los Contenidos del Bloque 1 de Estudios Sociales del Octavo Año de Educación General Básica (EGB)……104

4.4. Validación del Blog Educativo para Enseñar los Contenidos del Bloque 1 de Estudios Sociales en el Octavo Año de Educación General Básica (EGB)……..108

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones……...124

5.2. Recomendaciones……...125

5.3. Referencias Bibliográficas y Lincográficas……128

5.4. Anexos……129

Abstrac o Resumen…….....136

INTRODUCCIÓN

El tema de investigación intitulada "DISEÑO Y ELABORACION DE UN BLOG EDUCATIVO COMO RECURSO COMPLEMENTARIO PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE ACUERDO A LA ACTUALIZACION Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR EN EL OCTAVO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DEL CENTRO EDUCATIVO "TERESA SAMANIEGO" es de mucha importancia por cuanto pretende constituirse en un recurso o material didáctico (virtual) actual para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales.

El principal motivo para realizar este trabajo investigativo estuvo centrado en la necesidad de brindar un aporte a la investigación educativa, no sólo en nuestro objeto de estudio, sino mas bien ampliar la visión desde los resultados a otros establecimientos que tienen situaciones parecidas o comunes respecto a que recurso o material didáctico debe utilizar el docente para lograr que los estudiantes aprendan significativamente.

El objetivo de la presente investigación es: diseñar y elaborar de un blog educativo como recurso complementario para el aprendizaje de Estudios Sociales de acuerdo a la actualización y fortalecimiento curricular en el octavo año de educación general básica del Centro Educativo "Teresa Samaniego".

La metodología utilizada para ejecutar la investigación se fundamenta en algunas técnicas como: la observación, la encuesta, la entrevista, las fichas bibliográficas, lincográfica, hemerográfica y mnemotécnica.

El contenido general de la tesis consta de cinco capítulos, que de manera sintética son los siguientes:

CAPITULO I: EL CENTRO EDUCATIVO "TERESA SAMAIEGO**",** refiere a una breve reseña histórica; ubicación; misión; visión y la infraestructura educativa.

CAPÍTULO II: LA EDUCACIÓN Y LA TECNOLOGIA (TIC´S), desarrolla todas las conceptualizaciones, teorías de aprendizaje, instrumentos, adecuaciones pedagógicas con la tecnologías, el software educativo y aprendizaje móvil respecto a cómo impactan los recursos tecnológicos en la educación.

CAPITULO III: LA WEB Y LA EDUCACION 2.0**,** hace referencia al potencial educativo de las TIC´S a través del uso del Internet.

CAPITULO IV: DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN BLOG EDUCATIVO COMO RECURSO COMPLEMENTARIO PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE ACUERDO A LA ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR EN EL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO "TERESA SAMANIEGO", propone estrategias didácticas para la enseñanza de Estudios Sociales en el octavo año de Educación General Básica del Centro Educativo "Teresa Samaniego" de acuerdo a la Actualización y Fortalecimiento Curricular vigente.

CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES. En éste apartado redactamos aspectos fundamentales que son productos o resultados obtenidos de la investigación y posibles sugerencias en la toma de decisiones respecto a la problemática desarrollada.

Aspiramos que esta investigación, enmarcada dentro de los materiales o recursos didácticos que el docente prevé y aplica en el aula, para llevar a sus estudiantes hacia el aprendizaje de los contenidos conceptuales, constituya un aporte en la consecución de una educación con calidad y calidez. El docente de hoy debe incorporar recursos didácticos activos, atractivos, interactivos aplicando las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación (TIC´S) que vayan en beneficio de la propia práctica pedagógica y de la realidad, época e interés de sus educandos.

"La capacidad de aprendizaje de los adolescentes es más grande mediante la interacción en las redes sociales que en las clases". (Richard Gerver.)

CAPITULO I

EL CENTRO EDUCATIVO "TERESA SAMANIEGO"

1.1. BREVE RESEÑA HISTÓRICA

La unidad educativa fiscal "Teresa Samaniego", ubicada en el centro cantonal de Gualaquiza, en el barrio "Los Sauces" y "Los Tanques de Agua", es creada mediante Resolución Nº 245 de la Dirección de Educación Hispana de Morona Santiago, con fecha 17 de junio del 2003.

La creación de este nuevo centro de educación básica, responde a un diagnóstico realizado por la supervisión de educación con los señores rectores y directores del centro urbano del cantón Gualaquiza; el mismo que arrojó como resultado la necesidad de crear una nueva unidad educativa en un barrio de la ciudad, que permita descongestionar la cantidad de alumnos que demandan matriculas en las escuelas y colegios centrales.

Gráfico 1: Primer Local del Centro Educativo "Teresa Samaniego"

Fuente: La Autora

El gestor principal es el señor Prof. Jaime Gerardo Andrade Vélez, Supervisor Provincial de Educación en el cantón Gualaquiza; además es relevante la contribución y el apoyo del Sr. Lauro Samaniego Alcalde del cantón Gualaquiza y de los señores Concejales quienes están adecuando los locales pedagógicos, recreativos y equipando cada una de las aulas.[1]

Gráfico 2: Primera Edificación Propia del Centro Educativo "Teresa Samaniego".

Fuente: La autora

Laboran como docentes en un inicio los profesores: Dorila Mosquera en calidad de DIRECTORA ENCARGADA, y Edison Unkuch, ocupando las partidas presupuestarias de las escuelas "Juan Montalvo" y "Antonio Ante" perteneciente al cantón Gualaquiza. Por disposición de la Supervisión de Educación y coordinador de la UTE N.- 4 Prof. Jaime Andrade son receptadas las matriculas por la Prof. Dorila Mosquera barros en la Unidad Educativa Fiscal, ubicada en el Barrio "Los Sauces" de la parroquia y cantón Gualaquiza desde el primero al 26 de septiembre del 2003 con primero y segundo Año de Educación Básica.

[1] **GOBIERNO LOCAL DE GUALAQUIZA/ Reseñas Históricas de las Instituciones Educativas del Cantón Gualaquiza, 2004, pág. 36**

Las labores educativas correspondientes al año 2003-2004 se dan inicio con 43 niños, niñas legalmente matriculados el día lunes 29 de septiembre del 2013 con el acto inaugural y con la presencia de niños y niñas, padres de familia, autoridades civiles, eclesiásticas, directores, rectores de los centros educativos y señores upervisores de educación del cantón Gualaquiza. Se aprovecha de esta oportunidad para realizar una sesión general con los señores padres de familia donde el señor Prof. Jaime Andrade establece las indicaciones generales para el normal funcionamiento del establecimiento.

Los maestros designados laboran normalmente hasta el día martes 5 de noviembre del 2003. El día miércoles 6 de noviembre del 2003, se dispone desde la Supervisión de Escolar, mediante oficio circular Nº 08 SPE.G del 4 de noviembre, el encargo de la Dirección del plantel al Sr. Prof. Jorge Reinoso, quien laborara con la Prof. Dorila Mosquera. Por su parte el Prof. Edison Unkuch, es trasladado a la parroquia El Rosario como maestro de la escuela Logroño.

Las autoridades educativas de la provincia de Morona Santiago, como un justo homenaje a la memoria de la Prof. Teresa Samaniego Ávila maestra que por muchos años laboro en el colegio "Rio Cenepa" depositando en su tarea un gran despliegue de generosidad y abnegada labor, acuerdan tomar su nombre para designar mediante Resolución N° 245 de la Dirección de Educación Hiapana de Morona Santiago, creando el Centro Educativo "Teresa Samaniego" el 17 de junio de 2003.

Actualmente el centro educativo "Teresa Samaniego" tiene una cobertura hasta el décimo año de educación general básica (EGB) incluye los iniciales 1 y el inicial 2. El personal administrativo y docente suman catorce personas, siendo la Directora la Mst. Marylin Cueva. En lo que corresponde a la infraestructura educativa, cuenta con modernas instalaciones incluidas las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación (Tic´s) implementada a través del Ministerio de educación mediante los programas denominados infocentros.

Gráfico 3: Personal Docente del Centro Educativo "Teresa Samaniego"

Fuente: La Autora

Grafico 4: Cancha Cubierta del Centro Educativo "Teresa Samaniego"

Fuente: La Autora

Grafico 5: Edificacion Actual del Centro Educativo “Teresa Samaniego”

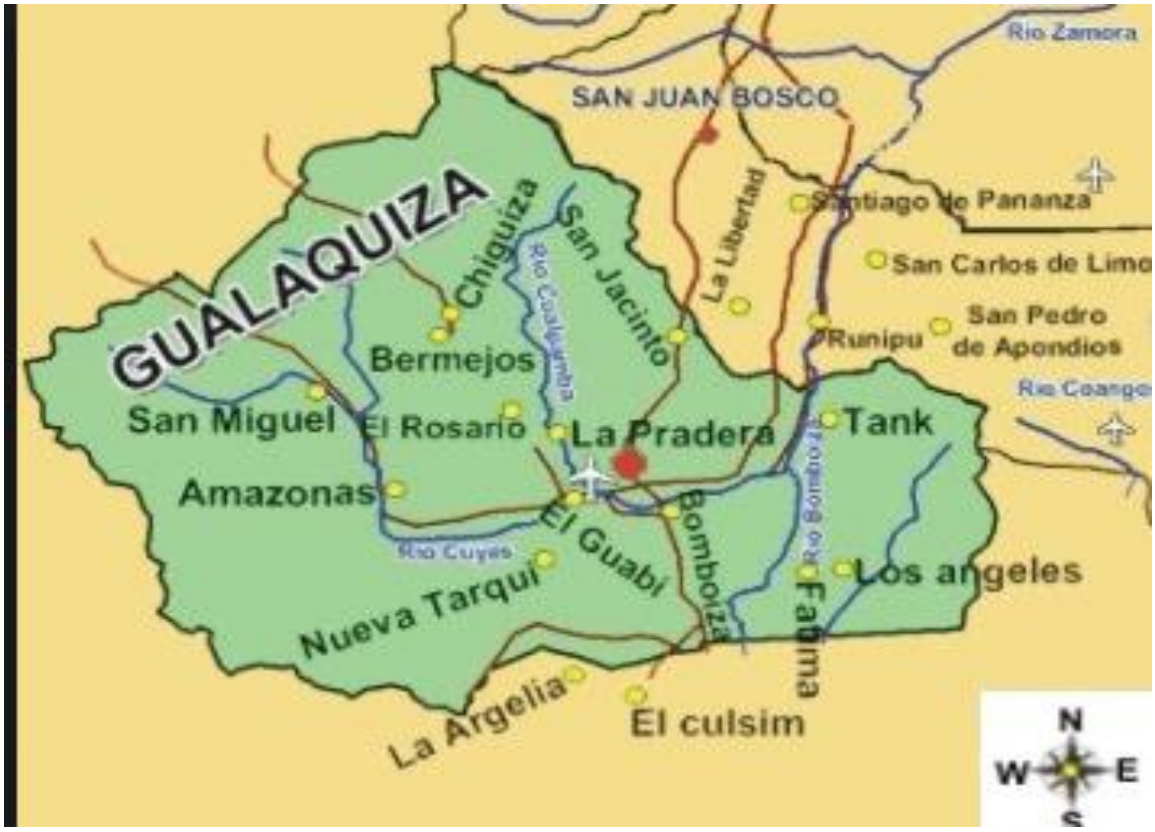
Fuente: La Autora

1.2. UBICACIÓN GEOGRÁFICA

La parroquia Gualaquiza está situada al suroeste de la provincia de Morona Santiago. Limita: al norte, Cantón San Juan Bosco (Provincia de Morona Santiago); al sur, Cantón El Pangui (Provincia de Zamora Chinchipe); al este, República del Perú; y al oeste, Provincia del Azuay.

La región que comprende el Cantón Gualaquiza, en la provincia de Morona Santiago, por los múltiples yacimientos o ruinas arqueológicas ha estado poblada desde muy antiguo. Basta recorrer entre otros los: yacimiento de Cadi- Zapas, yacimiento Buenos Aires, yacimiento Trincheras en la parroquia Nueva Tarqui y parroquia Amazonas; yacimiento San José en la parroquia Rosario, vamos encontrando vestigios de antiguos asentamientos humanos.

Grafico 6: La Parroquia Gualaquiza



Fuente: GOBIERNO LOCAL DE GUALAQUIZA/ Reseñas Históricas de las Iinstituciones Educativas del Cantón Gualaquiza, 2004

Hasta la fecha ni arqueólogos ni historiadores han logrado desentrañar el misterio que rodea estas construcciones para clasificarlas en prehistóricas o pertenecientes a épocas posteriores; arqueólogos han pasado por Gualaquiza pero sus estudios son extremadamente superficiales, trabajos de campo que no han pasado de contados días no han dado resultados que podamos llamar científicos y que estos desemboquen en forma concluyente explicando el origen de estos asentamientos humanos que como se los puede apreciar son de impresionantes dimensiones y cantidad.

Arqueólogos como el P. Porras pudo apenas avizorar un yacimiento arqueológico pequeño en la junta de los río Sangurima y río San José, en el sector llamado Remanso, de esta visita corta no pudo descifrar el origen de este asentamiento quedando el mismo en el misterio.

Otros arqueólogos como la expedición inglesa del London Time que se dirigió al sector de Ganazhuma a explorar las ruinas denominadas Trincheras, en pocos días pudieron darse cuenta de la importancia de estos yacimientos arqueológicos, pero de igual forma no concluyeron en sus orígenes.

El misterio de estas ruinas arqueológicas que abundan en el cantón Gualaquiza, debemos vincularla con nuestra historia, esto es y con cierta certidumbre relacionarla en primer lugar con la importancia que la región tuvo en lo que a la extracción de oro se refiere y por parte de tribus provenientes de la sierra (los cañarís), posteriormente la explotación aurífera en manos de los incas y por último de los españoles.

Los vestigios arqueológicos encontrados en ellas y sus alrededores consistentes principalmente en armas líticas como las denominadas hachas de piedra de manufactura, a no dudar, inca nos lleva a una segura conclusión, la presencia inca en la región, aunque claro la primera pregunta que nos hacemos es el ¿Por qué las ruinas o yacimientos arqueológicos no tienen la característica propia de las construcciones incásicas?

Recientemente un ciudadano de la parroquia Nueva Tarqui tuvo el privilegio de encontrar accidentalmente una muy singular y hermosa pieza indudablemente incásica y consistente en un "tumi", esto es un cuchillo incásico de metal y de tamaño considerable. Este cuchillo lo usaban los incas como arma, fue tan usado y tenía tal importancia que parte de la región cañari a la conquista inca se denominó "tumibamba" o pampa de los cuchillos (conocida también como Tomebamba, asiento de la ciudad de Cuenca).

La presencia y hallazgo de esta pieza arqueológica junto a las ruinas de Nueva Tarqui pieza que por poco desaparece y sale del país sin autorización del INPC (Instituto Nacional del Patrimonio Cultural) y se llevó para su estudio a la ciudad de Quito con la autorización de la Municipalidad de Gualaquiza, nos demuestra la importancia de los yacimientos que el cantón Gualaquiza tiene; y, así mismo nos demuestra que los incas estuvieron de una u otra manera en la región.

Esto nos recuerda históricamente el intento de Huayna Cápac de sojuzgar a la nación shuar; y, su vergonzosa derrota e huida al no poder avasallar a los dueños y señores de la floresta que presentaron feroz resistencia al invasor. Esta pieza devuelta luego de un reclamo ante el INPC y cuyo diseño aparece junto con otros es de manufactura inca, indudablemente vincula los yacimientos arqueológicos con esta cultura. Pieza que dicho sea de paso no la poseen similares en ningún museo nacional.

Ahora si revisamos la historia y el aspecto vinculante de los yacimientos auríferos, la región de Gualaquiza antiguamente fue visitada no solo por los incas; posteriormente y durante la época de la conquista española sabemos por la documentación existente que los conquistadores se asentaron también en los lugares que los cañaris o incas explotaban sus yacimientos de oro.

Así tenemos que a la región de Gualaquiza antes denominada de los jíbaros arriba el Capitán Bernardo de Loyola, sobrino de Juan de Salinas Loyola, Gobernador General de Yaguarzongo y Bracamoros; y , por su mandato funda la ciudad de Logroño de los Caballeros o la Ciudad de Oro en el mismo sitio de los lavaderos y minas de oro que los indígenas serranos explotaban.

Esta circunstancia nos hace concluir sin mucha especulación que los españoles se asentaron en la región y naturalmente levantaron las construcciones necesarias para su residencia. Documentos de la época nos señalan que en esta ciudad de Logroño de los Caballeros existió casa del cabildo, la casa de fundición, un cuartel, un convento de Conceptas y la respectiva Iglesia, que así mismo la ciudad tenía repartimientos de indios y curatos en varios sitios de la región con españoles y el cura doctrinero, esto explica a mi muy particular parecer que estos vestigios arqueológicos encontrados fueron levantados por los conquistadores y colonizadores españoles que explotaban oro en varios lugares del cantón y para vivir en estos repartimientos debieron construir poblaciones adecuadas de vivienda y en especial como cuentan estos documentos, construcciones de defensa a los ataques de los nativos (lo que llamaban castillos de defensa).

Estas construcciones fueron levantadas por los indios encomendados y al estilo y la forma de construir de ellos mismos; con materiales propios de la zona piedra, madera (bajareque) barro y paja.

Los españoles conquistadores y exploradores del oriente nunca tuvieron la intención de avecindarse y construir para ellos ciudades al estilo europeo, su intención siempre fue explotar oro y salir lo más pronto posible y con la mayor cantidad de oro, por ello levantaron poblados muy precarios que con el tiempo y los asaltos de los jíbaros desaparecieron convirtiéndose en ruinas. Esto explica el por qué en la amazonia no existan ciudades coloniales como las fundadas por ellos en el callejón interandino.

Las ruinas arqueológicas que abundan en nuestro cantón son a la fecha cimientos y paredes de piedra con una altura que no pasa de 50 o 60 cm. del suelo excepto una gran construcción como la localizada en el sector Buenos Aires de la parroquia Nueva Tarqui, que forman un montículo elíptico sobre el cual se elevan otros dos más reducidos , y cuyas paredes pasan de los tres metros de alto .

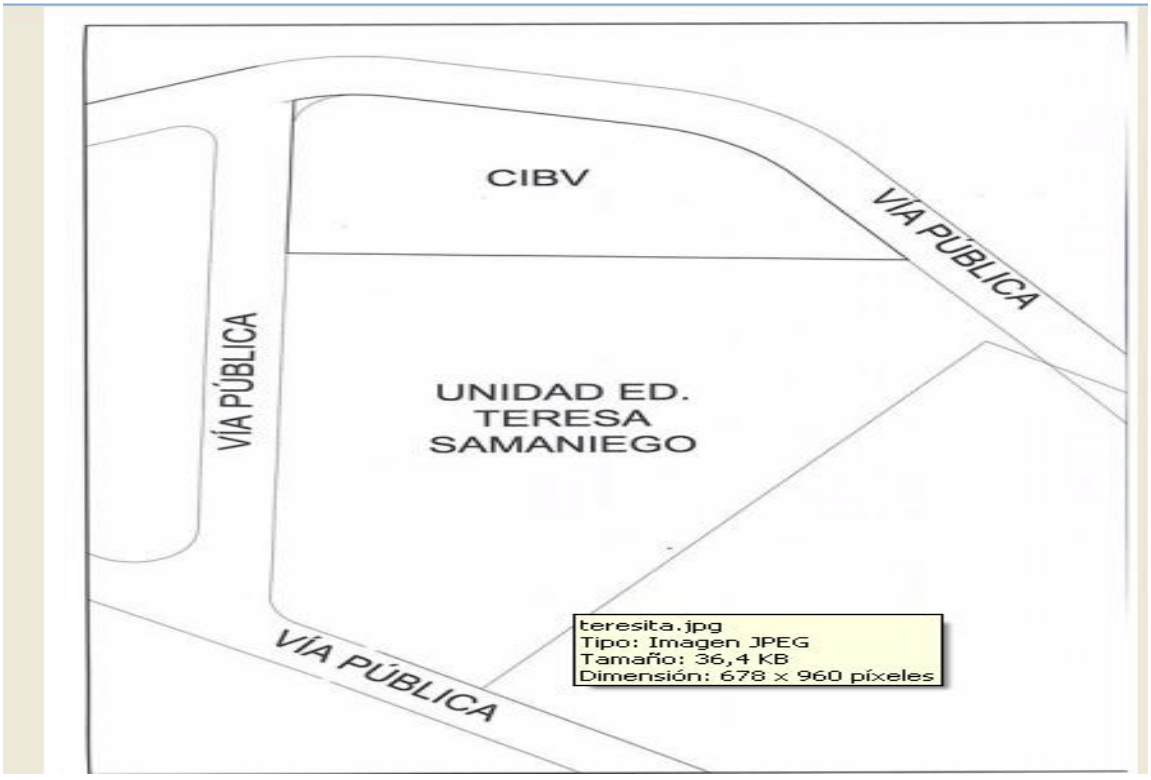
En Cadi-Zapas, las ruinas arqueológicas constituyen un complejo muy grande, son lotes cerrados con su respectiva entrada construidos en forma simétrica y con calles al medio, a orillas del río Cuyes existe un gran muro de contención que forma un terraplén en donde se asientan los dichos lotes amurallados y las calles; en la parte occidental de este complejo se remata con dos construcciones semicirculares.

Los yacimientos arqueológicos descritos someramente y que existen a lo largo y ancho del cantón Gualaquiza, constituyen un enigma al arqueólogo e historiador, por el hecho de que no han sido investigados a profundidad y sobre ellos poco o nada se sabe. A más de ser un potencial atractivo al turismo científico, estos yacimientos esperan al estudioso de la arqueología y la historia, pues en sus entrañas aún guardan el misterio de un glorioso y trágico pasado.

Hoy el Gobierno de la Revolución Ciudadana, consciente de la importancia de rescatar, investigar, inventariar y proteger nuestro patrimonio cultural, se encuentra empeñado en sacar a la luz estos vestigios arqueológicos de la provincia, a fin de crear en el científico y estudioso de los monumentos históricos arqueológicos nacionales el interés suficiente para desentrañar nuestra historia, esa historia que debe ser fidedigna, libre de mitos y leyendas, conjeturas y especulaciones; y, contada a la luz de la verdad científica. [2]

El Centro Educativo "Teresa Samaniego" se encuentra ubicado en el cantón Gualaquiza, parroquia Gualaquiza, barrio "Los Tanques de agua" en la parte norte de la ciudad, de acceso vía carrozable a 10 minutos del centro urbano cuenta con los servicios básicos necesarios para su buen funcionamiento.

Grafico 7: Ubicación del Centro Educativo "Teresa Samaniego"



Fuente: Departamento de Planificación del Gobiernos Autónomos Desentralizados (GAD) de Gualaquiza

[2] **SARMIENTO Galo, Historia y Vida, 2010, pág. 7**

1.3. INFRAESTRUCTURA ADMINISTRATIVA Y ACADÉMICA DEL CENTRO EDUCATIVO "TERESA SAMANIEGO"

La infraestructura del Centro Educativo "Teresa Samaniego" está diseñado de acuerdo al proyecto elaborado en el año 2009, actualmente la oferta educativa son los diez años de educación general básica (EGB)

Cuadro 1: Personal Administrativo y Docente del Centro Educativo "Teresa Samaniego"

N°	DOCENTE	AÑO DE EDUCACION BASICA	NIVEL DE FORMACION
1	Rosa Vázquez Cabrera	Inicial 1	Licenciada CC.EE
2	Viviana Lituma	Inicial 2	Egresado en CC.EE
3	Gladys Cambizada	Primer Año de Educación Básica	Licenciada CC.EE
4	Jorge Reinoso López	Segundo y Tercer A.E.B	Licenciado CC.EE
5	Carmen Mosquera B.	Cuarto Año de Educación Básica	Licenciada.CC.EE
6	Bedy Viñan Zamora	Quinto Año de Educación Básica	Licenciada CC.EE
7	Milton Iván Calderón	Sexto Año de Educación Básica	Licenciado CC.EE
8	Susana Loor	Séptimo Año de Educación B	Tlga. En E.P
9	Edwin Uchuari	Profesor de Matemáticas	Egresado CC.EE
10	Arturo de Jesús Lojano	Profesor de Educación Primaria	Licenciado CC.EE
11	Mauro Benítez	Profesor de Ingles	Magister
12	Marcia Pesantez D.	Profesora de Estudios Sociales	Licenciada
13	Mónica Gabriela Calle	Prof. Lengua y Literatura	Licenciada Adultos
14	Marlyn Cueva	DIRECTORA	Magister Pedagogía

Fuente: La Autora

En el año lectivo 2012 -2013 se apertura el servicio de inicial 1 e inicial 2, atendiendo a una población de niños y niñas de 3 y 4 años de acuerdo a las nuevas exigencias de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) , se labora con un grupo de 36 niños y niñas. La asignatura de Cultura Física se trabaja en todos los niveles y de computación solamente de octavo a décimo.

Grafico 8: Sala de Trabajo para Niños y Niñas de los Iniciales 1

Fuente: La Autora

Grafico 9: Sala de Trabajo de Niños y Niñas de los Iniciales 2

Fuente: La Autora

Grafico 10: Ambientes de Aprendizaje, Dramatización y de Aseo

Fuente: La Autora.

Grafico 11: Ambiente de Aprendizaje de Lectura

Fuente: La Autora

Se define como ambiente de aprendizaje a un "lugar" donde el proceso de adquisición del conocimiento ocurre, es donde los participantes actúan usando sus capacidades utilizando herramientas e instrumentos en el ambiente que se desenvuelve para construir su aprendizaje[3], de esta manera los ambientes de aprendizaje deben ser atractivos, innovadores para los trabajadores del conocimiento del presente y del mañana que son los niños/as de manera que, exige esté más motivado, fomentando la creatividad e investigación del ser humano desde su temprana edad.

En este proyecto de tesis se trabajará, como objeto de estudio, con los estudiantes de los octavos años de educación general básica (EGB) del Centro educativo "Teresa Samaniego" en la aplicación de un blog educativo como recurso complementario en la enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales.

Grafico 12: Estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica.

Fuente: La Autora

[3] **TSENKUSH Milton, Desarrollo Evolutivo del Niño, 2014, pág. 3**

Grafico 13: Estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica

Fuente: La Autora

Grafico 14: Área de Recreación de Niños y Niñas de Inicial 1 y 2

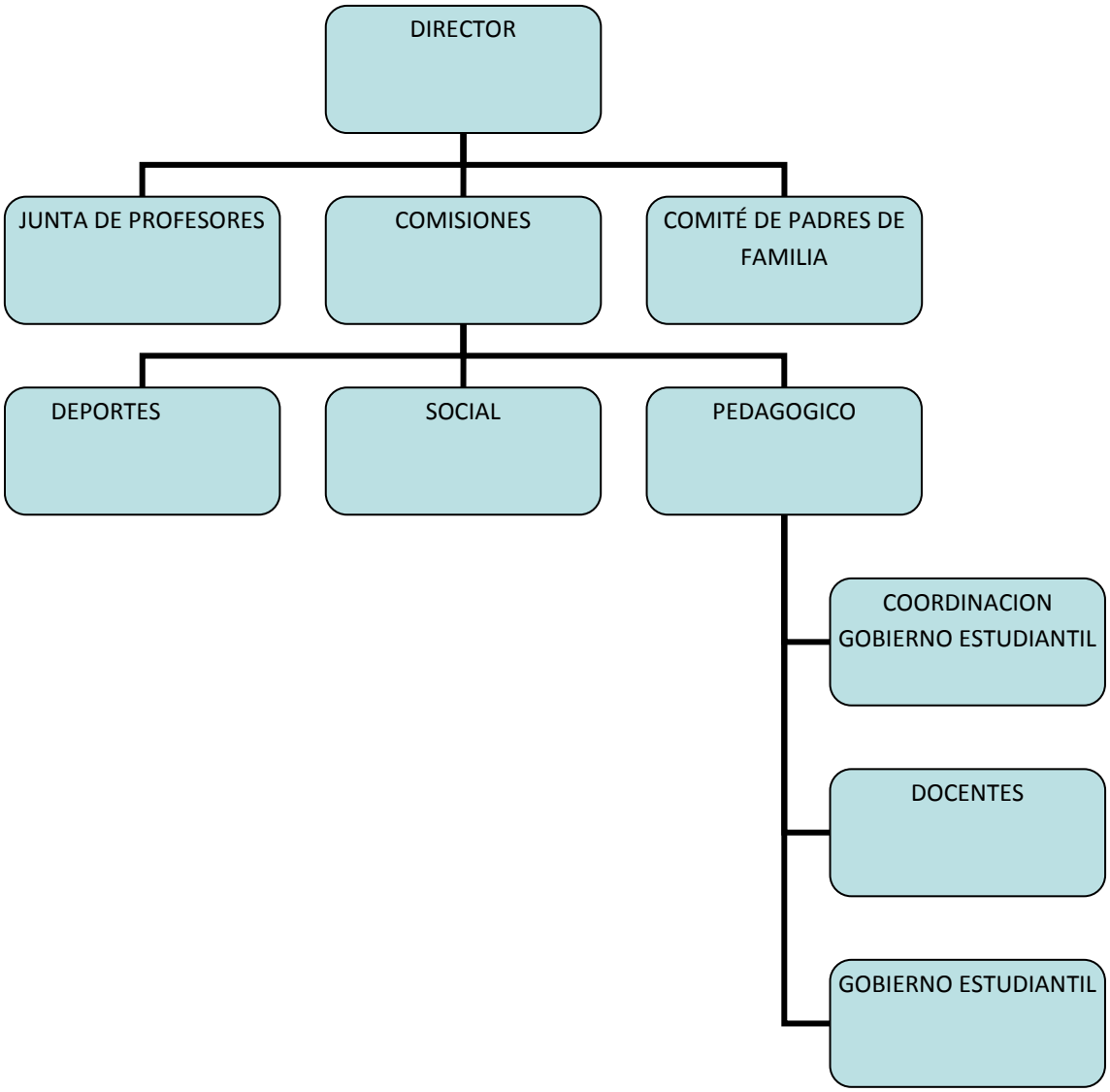
Fuente: La Autora

Grafico 15: Laboratorio de Computación del Centro Educativo "Teresa Samaniego"

Luego de una gestión realizada por la señorita Directora en el año 2013 por parte del Ministerio de Educación a través del Programa INFOCENTROS se procedió a la entrega – recepción de 10 computadoras y un proyector equipados con internet para el aula de computación, después de 3 meses de la recepción amigos de lo ajeno procedieron a sustraerse 06 computadoras y el proyector quedando en disponibilidad solo 4 maquinas mismas que por ser muy pocas imposibilita que los estudiantes puedan recibir clases en esta área.

En la actualidad la institución nuevamente a través del Gobierno Autónomo Desentralizado Municipal está solicitando la dotación y equipamiento de nuevas maquinas con la finalidad de que los estudiantes puedan recibir clases en esta área educativa muy importante en la era tecnológica en la que vivimos.

Cuadro 2: Organigrama del Centro Educativo "Teresa Samaniego"



Fuente**:** González, Rojas; Proyecto de Mejoramiento de la Calidad y Acceso a la Educación, Planificación Estratégica, 2008.

1.4. VISION Y MISION DEL CENTRO EDUCATIVO "TERESA SAMANIEGO"

VISIÓN: Que la educación general básica (EGB) del Centro Educativo "Teresa Samaniego" tenga una alta cobertura educativa, con docentes preparados académicamente, con una infraestructura idónea acorde a los avances tecnológicos, priorizando los valores, conjugando en sus procesos pedagógicos teoría y práctica para que los padres de familia confíen en su oferta educativa.

MISIÓN: Formas personas íntegras, capaces de desarrollar al máximo sus potencialidades intelectuales, afectivas, culturales y sociales. Hombres y mujeres conscientes, competentes, comprometidos y con identidad; que puedan ser agentes de cambio positivo en nuestra sociedad actual. Autónomos, creativos y libres; con una visión crítica de la realidad y con un fuerte espíritu de superación.

CAPITULO II
LA EDUCACION Y LA TECNOLOGIA (TIC`S)

Haciendo referencia a la relación que ha de establecerse entre el uso de nuevos medios y la innovación educativa, la diferenciación de las sucesivas etapas por las que pasa el profesor en la integración de las Tic´s puede resultar de mucha utilidad tanto para hacer diagnósticos de las situaciones en las que nos encontramos como para diseñar estrategias formativas. A este respecto hay una propuesta muy interesante, elaborada por el Departamento de Educación de Victoria, Australia que presenta una matriz de desarrollo de competencias para el uso de las tecnologías en el aprendizaje.

"En el aspecto pedagógico se intenta que el docente conviva con un nuevo proceso educativo centrada en que el estudiante a través de las Tic´s tengan en mente que todas las actividades ligadas a las Tics y la docencia han sido elaboradas por docentes llenos de pericias de superación y de una constante experimentación con cada uno de los recursos. Debemos enfatizar que no hay regla universal para la utilización de las Tic´s en la carrera de la docencia, es de plena responsabilidad de quien y como procesa y canaliza la información que sea el soporte de su planificación pedagógica y surta los efectos deseados"[4].

La escuela pierde relevancia social y cultural mientras que ganan prestigio la tecnología de la información. La identidad de la escuela se desdibuja en medio de una amplia oferta de productos culturales.

A pesar de que vemos que la tecnología va cambiando muchos ámbitos de nuestro entorno y la vemos en nuestras casas, oficinas, difícilmente nos ha servido para cambiar el discurso sobre la enseñanza raramente se ha integrado en la estructura del método de enseñanza, en lo que hay que enseñar y cómo hacerlo.

[4] **ECHEVERIA J., Las TIC´S en la Educación, Tomo II, 2011, Pág. 123.**

"En la actualidad, las Tic´s han producido grandes cambios en las estructuras económicas, culturales, sociales y educativas. Los cambios que propician las Tic´s se deben en gran medida a las características que presentan como son el fácil acceso a todo tipo de información, a procesar cualquier tipo de información, permitir comunicación inmediata, ya sea sincrónica o asincrónica: automatización de las tareas, posibilidad de almacenar grandes cantidades y a la interactividad posible entre ordenadores o usurarios"[5].

La tecnología casi no ha entrado en el sistema educativo formal y cuando lo ha hecho, ha sido tímidamente y sin alterar apenas la esencia de los procesos educativos tradicionales. Si esta es la situación, se impone una reflexión sobre el por qué. Por qué ante este cambio social y culturalmente relevante, en el que las nuevas tecnologías y medios de comunicación social ocupan un papel fundamental, la escuela sigue la política del avestruz y se mantiene inamovible. Area alude a algunas razones que pueden explicar esta posición de la escuela al tiempo que se plantea nuevos interrogantes sobre la relación entre la escuela y la sociedad actual concluyendo de forma rotunda que el reto para la escuela pública es sacar la cabeza del agujero para dar a todos los alumnos las mismas posibilidades.

A mi modo de ver, se trata de que los profesores empiecen a plantearse el papel de la tecnología y, en especial, las nuevas tecnologías de la información en los procesos curriculares y que estén dispuesto a redefinir, de alguna manera, sus roles docentes, lo que siempre supone un riesgo que hay que estar dispuesto a correr.

Llevando estos planteamientos a la enseñanza nos podemos preguntar ¿cuáles son las competencias de los profesionales de la enseñanza? ¿Puede hablarse de competencias amplias de la propia institución educativa? ¿Qué competencias puede proporcionar la tecnología en los procesos formativos generados en el sistema educativo? ¿Qué competencias docentes son necesarias para responder a las necesidades surgidas de la transformación social?

[5] MARTINEZ, E., "Aproximación a un Enfoque Integral del Proceso de Aprendizaje y sus Dificultades". Parte II, 1996, Capítulos 4. Pág. 455.

Las Tic´s ofrecen nuevos procesos de enseñanza aprendizaje a través de la información inmediata de los medios masivos de comunicación y su entorno social, indudablemente que fortalece las posibilidades para complementar y mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje presenciales en forma permanente, las Tic´s admiten establecer nuevos entornos on line de aprendizaje que afirman o descartan ciertas posiciones esquemáticas de profesores y estudiantes. Conducen entonces a un diferente procedimiento pedagógico hoy conocido como políticas educativas con sistemas informáticos propios para el estudiante con la utilización exhaustiva de las Tic´s, las que ofertan nuevos métodos para los procesos educativos con educadores especializados en didáctica virtual que será considera como un pedestal del aprendizaje a lo largo de toda la vida de toda persona en igualdad de oportunidades. La tecnología debe y puede colaborar activamente en los procesos de cambio generados en el propio sistema educativo. La integración de la tecnología debe partir de las propias posibilidades de ésta y del reconocimiento de la trascendencia de las personas implicadas en todo proceso educativo. Esta es una de las claves de la transformación del sistema. La escuela, en los recursos que adopta, refleja los parámetros de la sociedad que los desarrolla, la cual trata de perpetuar una determinada cultura. De este modo la escuela se convierte en un instrumento social para transmitir determinados valores y modos de actuación, sin que éstos formen parte de su ideario.

En el informe de la OCDE manifiesta que ‘‘existe una fuerte tensión entre los currículos tradicionales, basados en contenidos bien definidos que el alumnado debe aprender y saber reproducir y el enfoque abierto que promueven las TICS’’[6].

Los tipos y modos de estructuración del pensamiento de los sujetos que actúan con materiales electrónicos tendrán que ser necesariamente distintos de los que poseen los lectores habituales de documentos escritos. Es indudable que el empleo en la escuela de estos nuevos recursos implicará una mayor integración de la institución escolar en el contexto de la sociedad de la información o era digital. Se trata de escolarizar las tecnologías, llevarlas a las aulas y darles sentido y utilidad pedagógica.

[6] OCDE. 2003, pág.79

Ahora bien, el uso de hipertextos, multimedia, de discos o de webs no significa automáticamente un aumento de calidad pedagógica de la enseñanza, sólo significa incremento de la multiplicidad de medios y de oferta de nuevas formas de organización y representación de la información. La calidad y potencialidad educativa no radica en el maquillaje sino en su interior (en el grado de apertura y configurabilidad del programa, en el estilo de interacción, en el modelo de enseñanza y aprendizaje subyacente) así como en su adecuación curricular a los objetivos, contenidos y metodología de la situación de enseñanza en los que se utilicen.

La simple presencia de tecnologías novedosas en los centros educativos no garantiza la innovación en su significado real. La innovación debe ser entendida como el cambio producido en las concepciones de la enseñanza y en los proyectos educativos. La posibilidad de hacer lo de antes aunque mediante otros procedimientos (más rápidos, más accesibles, más simples) no representa una innovación. De ahí que se hayan de entender los proyectos educativos, en los que se expresan las concepciones pedagógicas en las que los profesores basan su quehacer docente, como el contexto de integración de las nuevas tecnologías, es decir, la integración curricular de las Tic´s habrá de plantearse como algo vinculado y condicionado por una opción propiamente educativa y no al revés.

2.1. BREVES ANTECEDENTES DE LAS REVOLUCIONES DE LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN APLICADA A LA EDUCACIÓN (TIC´S)

Ha transcurrido un cuarto de siglo desde el advenimiento de los ordenadores, lamentablemente en nuestra educación nacional aun esta en los primeros pasos en relación con otros países.

"El gradualismo", escribió el paleontólogo Stephen J. Gould, "la idea de que todo cambio debe ser suave, lento y estable, no brotó de las rocas. Representaba un sesgo cultural común, en parte una respuesta del liberalismo del siglo diecinueve para un mundo en revolución, al final del siglo veinte.

Un intervalo caracterizado por la transformación de nuestra "cultura material" por obra de un nuevo paradigma tecnológico organizado en torno a las tecnologías de la información.

‘‘Esta emergente sociedad de la información impulsado por un vertiginoso avance científico en un marco socioeconómico neoliberal globalizador y sustentada por el uso generalizado de las potentes y versátiles tecnologías conlleva cambios que alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana. Sus efectos se manifiestan en las actividades laborales y en el mundo educativo, donde todo debe ser revisado: desde la razón de ser la escuela hasta la formación básica que precisamos las personas, la forma de enseñar y de prender, la estructura organizativa de los centros y su cultura’’.[7]

Vivimos en un mundo que, siguiendo la expresión de Nicolas Negroponte, se ha vuelto digital. El registro histórico de las revoluciones tecnológicas, tal como fuera compilado por Melvin Kranzberg y Carroll Pursell, muestra que todos se caracterizan por su penetración en todos los dominios de la actividad humana, no como una fuente exógena de impacto sino como el género con el que esta actividad esta tejida. En otras palabras están orientadas según los procesos además de inducir nuevos productos.

Por otra partes, y a diferencia de cualquier revolución el núcleo de la transformación que estamos experimentando en la revolución actual refiere a las tecnologías del procesamiento y comunicación de la información. La tecnología de la información es para esta revolución lo que las nuevas fuentes de energía fueron para las sucesivas revoluciones industriales, des la maquina al vapor a la electricidad, combustibles fósiles e inclusive la energía nuclear. Sin embargo este planteo acerca del rol preminente de la tecnología de la información es frecuentemente confundido con la caracterización de la revolución en curso como esencialmente dependiente de nuevos conocimientos e información.

[7] **AVIRAM, T., www.peremarques.net/docentes, 2013.**

Lo que caracteriza la revolución tecnológica actual no es la centralidad del conocimiento y la información sino la aplicación de ese conocimiento e información a la generación de conocimiento y los dispositivos de procesamiento comunicación de la información en un circuito y los dispositivos de procesamiento e información a la generación de conocimiento y los dispositivos de procesamiento/comunicación de la información , en un circuito de retroalimentación acumulativa que se da entre la innovación y los usos de la innovación. Un ejemplo: los usos de nuevas tecnologías de telecomunicación en las dos últimas décadas han atravesado tres etapas diferentes: la automatización de tareas, la experimentación de usos, la reconfiguración de las aplicaciones.

‘‘La inserción de las Tic’s conlleva a reacciones y resistencias inmediatas de los y las docentes que para acomodarse al uso y mantenimiento de las Tic´s en el nuevo contexto de la educación actual, entre otro de los problemas citamos los siguientes:

- Los centros educativos realizan simples ajustes informáticos. No proporcionan momentos curriculares para la información digital y el uso adecuado de la Tic´s ue a futuro se convierten en un instrumento preciso para optimizar el rendimiento y con el transcurrir de los tiempos hacer uso de las Tic´s como principio inmediato y óptimo de la información, acorde a los nuevos sistemas informáticos y aprender de las Tic´s.

- El uso de las Tic´s comprenden también un aprendizaje constructivista cognitivo que faciliten ejecutar actividades interdisciplinarias y se consigan integrar al hecho educativo.

2.2. PRINCIPALES TEORÍAS DE APRENDIZAJE APLICADAS A LAS TIC`S

Cuando se diseña con intencionalidad, siempre existe un concepto latente del proceso de enseñanza_ aprendizaje, unos presupuestos teóricos que afectan al software educativo, en cuanto a la selección, organización y adaptación de los contenidos, y en cuanto a las estrategias de enseñanza.

A continuación describimos las principales teorías de aprendizaje que han influido en el diseño y aplicación de software educativo.

El Conductismo

Entre sus representante principales tenemos a Ivan Petrovich, Jhon Broadus Watson, Edward Thorndike y Burrhus Frederic Skinner. Los inicios de la teoría se remontan a las primeras décadas del siglo XX.

"El conductismo surge como una teoría psicológica y posteriormente fuertemente la forma como se entiende el aprendizaje humano. Antes del surgimiento del conductismo el aprendizaje era concebido como un proceso interno y era investigado a través de un método llamado "introspección" en el que se le pedía a las personas que describiera que era lo que estaban pensando. A partir de esto surge el conductivismo, como un rechazo al método de "introspección" y como una propuesta de un enfoque externo, en que las mediciones se realizan a través de fenómenos observables"[8].

Desde el punto de vista educativo el conductismo establece que el aprendizaje es un cambio en la forma de comportamiento en función de los cambios del entorno y el aprendizaje es el resultado de la asociación de estímulos y respuestas.

El conductivismo ve al alumno como un sujeto cuyo desempeño y aprendizaje escolar pueden ser arreglados o rearreglados desde el exterior (la situación instruccional, los métodos, los contenidos, etc.), basta con programar adecuadamente los insumos educativos para que se logre el aprendizaje de conductas académicas deseables. El alumno conductista es visto como "tabula rasa" que recibe información del maestro, cumple ordenes y obedece requiere constante aprobación, depende del profesor, es un ente pasivo en el proceso de enseñanza – aprendizaje realiza tareas en las cuales el comportamiento pueda ser observado, medido, evaluado directamente. El conductismo pretende que el alumno responda a los estímulos ambientales y que se convierta en un ser auto – disciplinado. El trabajo del profesor consiste en desarrollar una adecuada serie de arreglos de contingencia de reforzamiento y control de estímulos para enseñar.

[8] BORING. E.G., The physical dimensions of consciousness, 1993. Pág. 7

El conductismo es uno de los paradigmas que se ha mantenido durante más años y de mayor tradición, sin embargo no encaja totalmente en los nuevos paradigmas educativos, ha sido constantemente criticado, entre otras cosas porque percibe el aprendizaje como al go mecánico, deshumanizado y reduccionista, a pesar de eso, aun tiene gran vigencia en nuestra cultura dejando a nuestro arbitrio una amplia gama de prácticas que todavía se utilizan en muchos sistemas escolares.

Dentro del sistema conductista la retroalimentación privilegia el producto y frecuentemente se centra en los comportamientos aprendidos. La evaluación es cuantitativa, se mide el producto final y este debe coincidir con la respuesta adecuada.
Entre sus ventajas e inconvenientes destacan:

Cuadro 3: Ventajas e Inconvenientes del Conductismo

VENTAJAS	INCONVENIENTES
- Facilidad de uso. - Cierto grado de interacción. - Secuencia de aprendizaje de acuerdo a necesidades individuales. - Feed – back inmediato - Favorece la atomización de habilidades básicas para aprendizajes más complejos. - Enseñanza individualizada.	- Alumnos pasivos. - No participación del educador. - Rigidez de la secuencia de contenidos. - No se sabe porque un ítem es correcto o incorrecto. - Excesiva fragmentación de los contenidos. - Individualización muy elemental, que no tiene en cuenta el ritmo, no guía.

Fuente: La Autora

El Cognitivismo

El cognitivismo como teoría de aprendizaje asume que la mente es un agente activo en el proceso de aprendizaje, construyendo y adaptando los esquemas mentales relacionados con el conocimiento. Según esta teoría el aprendizaje es un proceso de modificación de significados que resulta de la interacción entre la nueva información y el sujeto.

"Plantea que el proceso de la información tiene influencia sobre la conducta del ser humano. El individuo tiene esquemas mentales preexistentes con los cuales interactúa con nueva información, transformando dichos esquemas. La persona posee estructuras organizativas cognitivas en las que integra nueva información para formar conceptos significativos, incorporando nueva información en un esquema basado en su relación con la información o con un conocimiento previamente establecido. Cuanto más desarrollado es el esquemas, más rápidamente se pueden asimilar los conceptos, así, cuantos más esquemas compartan los mismos conceptos, mas se fortalecen las conexiones entre los nuevos conceptos introducidos y los conceptos ya aprendidos"[9].

El cognitivismo abandona la orientación mecanista pasiva del conductismo y concibe al sujeto como procesador activo de la información a través del registro y organización de dicha información para llegar a su reorganización y reestructuración en el aparato cognitivo del aprendiz. Aclarando que esta reestructuración no se reduce a una mera asimilación, sino a una construcción dinámica del conocimiento, es decir los procesos mediante los que el conocimiento cambia. En termino piagetianos significa la acomodación de las estructuras del conocimiento a la nueva información.

Las teorías cognitivas se focalizan en el estudio de los procesos internos que conducen al aprendizaje. Se interesa por los fenómenos y procesos internos que ocurren en el individuo cuando aprende, ingresa la información se transforma en conocimiento.

[9] JONASSEN, D. En Materiales UOD: "Del Docente Presencial al Docente Virtual". Barcelona España, 2010, Pág. 7-10.

Considera al aprendizaje como un proceso en el cual cambian las estructuras cognoscitivas, debido a su interacción con los factores del medio ambiente. La principal característica es que considera al sujeto como un ente activo, cuyas acciones dependen en gran parte de representaciones y procesos internos que el ha elaborado como resultado de las relaciones previas con su entorno físico y social. El cognitivismo se basa en que el individuo integra nueva información en el esquema cognitivo existente, centra su atención en el estudio de como el individuo construye construye su pensamiento a través de sus estructuras organizativas y funciones adaptivas al interactuar con el medio y se concentra en la construcción de modelos que expliquen el comportamiento humano y los procesos según los cuales se resuelven los problemas.

El enfoque cognitivo está basado en la idea de que el aprendizaje tiene lugar cuando un alumno coloca nueva información en una memoria a largo plazo (Paradigmas educativas).

En el cognitivismo el alumno es un participante activo del proceso de aprendizaje, debe elaborar esquemas mentales que relacionen nueva información con sus conocimientos previos, emplea estrategias cognitivas para el aprendizaje, conocidas a menudo como metacognitivas, en estas se incluye la decisión de enumerar la información, el modo de procesar la nueva información y varias estrategias para facilitar a resolución de los problemas. La interacción entre alumnos, se basa en el aprendizaje a través de la observación y la imitación mediante modelos. El cognitivismo pregona que las Tic´s son mas útiles cuando implican un estilo de comunicación sincrónica mas que asincrónica en la interacción que se lleva a cabo entre el docente y sus alumnos y entre estos últimos. Así pues un uso intensivo e interactivo de las Tics aumenta el nivel de aprendizaje.

El trabajo del profesor consiste en indagar por las diferentes experiencias y conocimientos previos del alumno, con el fin de organizar y estructurar de una manera más eficaz, su curso, adaptándolo al estilo de aprendizaje de sus alumnos. El profesor debe saber identificar qué clase de alumnos tiene: si es analítico y orientado a la interpretación de textos, o más creativo y orientado a las imágenes.

El profesor propone practicas con retroalimentación para que la nueva información se asimile y se ajuste la estructura cognitiva del alumno, a relación entre ambos debe ser cordial, debe motivar al alumno mediante un trato amable, considerando y atento con el fin de que el estudiante adopte una actitud positiva para lograr un nivel elevado de aprendizaje.

En el cognitivismo la evaluación se centra en el proceso, a pesar de que se aplica la evaluación en contextos reales, admite la evaluación fuera de tales contextos, a través de la abstracción, proceso que se considera fundamentalmente para el aprendizaje.

El uso de las Tic´s dentro del cognitivismo se basa en la utilización de mapas conceptuales y mapas mentales. El alumno realiza tareas repetitivas para facilitar su aprendizaje y adquiere conocimiento a través de representaciones.

El uso de las Tic´s permite crear programas y sistemas en los que el estudiante debe no solo dar una respuesta, sino resolver problemas, para conseguir un determinado objetivo, realizar tareas. Este tipo de actividades permiten desarrollar las estrategias y capacidades cognitivas de los estudiantes.

En esta el papel del docente se convierte en el facilitador del medio, proporcionando un aprendizaje basado en la mediación de los sentidos, donde el individuo debe adaptarse al medio. La computadora tiene un papel secundario pero aún se estimula con experiencias.

A continuación ponemos a consideración un cuadro con los medios electrónicos y sus aplicaciones en el ámbito pedagógico, entre otros: correo electrónico, tablero compartido o pizarra, chat, video conferencia, foros de debate o grupos de discusión, audioforos, autoevaluación, evaluación en línea, mapas mentales, presentación de estudiantes.

Cuadro 4: Medios Informáticos

Correo electrónico	Un mensaje de correo electrónica (e-mail debe motivar su lectura, comprensión, profundización de la solicitud y respuesta a El e-mail permite aprendizajes co-operativos, colaborativos, significativos. Es un mediador pedagógico.
Tablero compartido o Pizarra	Es una herramienta sincrónica que permite introducir texto, dibujar objetos, insertar gráficos y hacer modificaciones aunque resulta especialmente útil para dibujar y visualizar diagramas en tiempo real.
Chat	Favorece la construcción mutua de conocimientos a través del dialogo y la reflexión compartida, la interacción con los otros, la retroalimentación favorece un aprendizaje profundo.
Video conferencia. Foros de debate o grupos de discusión.	Herramienta muy utilizada para un modelo instruccional. Los foros de debate se constituyen en verdaderas ágoras que enriquecen en el conocimiento y el aprendizaje que enriquecen el conocimiento y el aprendizaje colaborativo, cooperativo, autónomo y significativo.
Audioforos Autoevaluación	Foro de debate con audio. Permite el trabajo colaborativo y cooperativo. Lleva el estudiante a un proceso de meta cognición para que el mismo valores sus aprendizajes y conocimientos.
Evaluación en línea Mapas mentales – FreeMind Presentaciones del estudiantes	Valora los aprendizajes adquiridos del estudiante, en forma cualitativa y cuantitativa. Es un diagrama usado para representar las palabras, ideas, tareas u otros conceptos ligados y dispuestos radialmente alrededor de una palabra clave una idea central. Esta herramienta suscrita el poder de síntesis del estudiante.

Fuente: La Autora

El Constructivismo

EL constructivismo para Jean Piaget, David Ausbel y David Jonasse es en primer lugar una epistemología, es decir una teoría que intenta explicar la naturaleza del conocimiento humano. Asume que nada proviene de nada, esto quiere decir que el conocimiento previo da nacimiento a conocimiento nuevo. En esta teoría el aprendizaje es en esencia activo, esto significa que una persona que aprende algo nuevo lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias esquemas mentales, como resultado, el aprendizaje no es pasivo ni objetivo; es subjetivo, porque cada persona lo va modificando a las luz de sus experiencias.

El constructivismo busca promover los procesos de crecimiento del alumno en el entorno al que pertenece, por eso las aproximaciones constructivistas coinciden en la participación activa del alumno, por eso las aproximaciones constructivistas coinciden en la participación activa del alumno, por tal razón consideran la importancia de las percepciones, pensamientos, y emociones del alumno y el profesor en los intercambios que se dan durante el aprendizaje y buscan un aprendizaje más enfocado al largo plazo que al corto.

El aprendizaje no es una manifestación espontanea de forma aislada, es una actividad indivisible conformada por los procesos de asimilación y acomodación, el equilibrio resultante le permite a la persona adaptarse activamente a la realidad, lo cual constituye el fin último del aprendizaje según Jean Piaget.

David Ausubel distingue entre aprendizaje receptivo, repetitivo, memorístico (no significativo) y aprendizaje significativo receptivo, ambos pueden producirse en situación escolarizada, a partir de la clase magistral y la metodología expositiva, con material audiovisual o con recursos informativos. Distingue tres tipos de aprendizaje significativo: el aprendizaje de representaciones, el aprendizaje de conceptos y el aprendizaje de proposiciones.

Finalmente el principal expositor de esta teoría David Jonnasen plantea tres modalidades: aprender sobre la computadora, don del objetivo es lograr una cultura y alfabetización informática: aprender desde la computador, en este caso se caracteriza por una "enseñanza programada", es decir una instrucción autónoma como es el caso de enciclopedias; en el último caso comenta el aprender con la computadora se percibe como un recurso más en el proceso de aprendizaje, por lo tanto será una herramienta de apoyo para los alumnos y para el profesor. El aprender con la computadora, puede fundamentarse en los preceptos de la escuela activa, donde la computadora puede fungir como centros de interés, a partir del cual se generen conocimientos, promoviendo que el docente y el alumno estén en constante interacción y en un acto común se construyan conocimientos en el salón de clases.

Los principios de un aprendizaje significativo en los que se basa el constructivismo son:

a) Activo: los alumnos se comprometen con el proceso de aprendizaje en un procesamiento consiente de la información, de cuyo resultado son responsables.

b) Constructivo: los alumnos adoptan nuevas ideas a un conocimiento previo para dar significado o reconciliar una discrepancia o perplejidad.

c) Colaborativo: los alumnos trabajan en comunidades de aprendizaje y construcción del conocimiento, aprovechando las habilidades del resto y aportando apoyo social, además de modelar y observar las contribuciones de cada uno de los miembros de la comunidad.

d) Intencional: los alumnos intentan conseguir un objetivo cognitivo de forma activa e intencional.

e) Conversacional: aprender es inherentemente un proceso social, dialógico en el cual los alumnos son los que más se benefician del hecho de pertenecer a comunidades en que se construye el conocimiento, tanto dentro de clase como fuera.

f) Contextualizado: las actividades de aprendizaje están situadas en ciertas tareas significativas del mundo real o simulado mediante un entorno de aprendizaje basado en algún caso o problemas.

g) Reflexivo: los alumnos articulan lo que han aprendido y reflexionan sobre los procesos y decisiones implicadas.

En el constructivismo se espera que el alumno sepa resolver problemas, realizar tareas en función de un conocimiento adquirido a partir de los conocimientos orientados en clases y las herramientas utilizadas por el profesor. Las experiencias y conocimientos previos del alumno son claves para lograr mejores aprendizaje.

En esta teoría se plantean diferentes conceptos que están relacionados con la función del alumno:

a) **Explorador:** los alumnos tiene la oportunidad de explorar nuevas ideas, herramientas que lo impulsan a considerar ideas y exploraciones.

b) **Aprehensión cognitiva:** el aprendizaje es situado en relación con el mentor quien dirige a los alumnos para el desarrollo de ideas y habilidades que estimulan el rol de la práctica profesional.

c) **Enseñanza:** los alumnos aprenden en contextos formales e informales.

d) **Producción:** los alumnos desarrollan productos de uso real para ellos mismo u otros.

En el modelo constructivista el profesor debe sr un promotor de actividades permitiendo que el aluno explore y resuelva problemas, involucrando herramientas tecnológicas en contextos enriquecidos; el rol fundamental del profesor es de ser un modelo y guía a seguir. El constructivismo tiene como fin que el alumno construya su propio aprendizaje, por lo tanto, el profesor en su rol de mediador debe apoyar al alumno para:

Enseñarle a pensar: Desarrollar en el alumno un conjunto de habilidades cognitivas que les permitan optimizar sus procesos de razonamiento.

Enseñarle sobre el pensar: Animar a los alumnos a tomar conciencia de sus propios procesos y estrategias mentales (meta cognición) para poder controlarlos y modificarlos (autonomía), mejorando el rendimiento y la eficacia en el aprendizaje.

Enseñarle sobre la base del pensar*:* Quiere decir incorporar objetivos de aprendizaje relativos a las habilidades cognitivas, dentro del currículo escolar.

La evaluación en el sistema constructivista se basa en la ejecución del alumno, es generativa en cuanto a que se requiere una ejecución o demostración generalmente para una audiencia real y para un propósito útil. Debe ser significativa para el alumno, ya que puede producir información, servicios y productos. Es conectada y continua porque es parte de la instrucción y el alumno aprende durante la evaluación y finalmente es justa porque se busca que el resultado represente el grado de aprendizaje real del alumno evaluado.

El Socio Constructivismo

Lev Vigotsky es el principal defensor de la teoría socio constructivista social, quien en su teoría explica como las personas a través de la interacción social pueden obtener un desarrollo intelectual. La sociedad es un punto importante en el aprendizaje del ser humano ya que somos seres sociables y comunicativos durante nuestro desarrollo; describe el desarrollo como el modo de internalizar elementos culturales como el lenguaje, propio del ser humano que no pertenece a una sola persona sino a la comunidad o sociedad a la cual pertenecemos.

La cultura practicada por nuestra sociedad pasa a nosotros mediante el lenguaje, para la teoría de constructivismo social los nuevos conocimientos se firman a partir de los propios esquemas de la persona producto de su realidad y la comparación de los esquemas de las demás personas que le rodean.

Esta corriente considera el aprendizaje como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad instrumental), pero inseparable de la situación en la que se produce. El aprendizaje es un proceso que esta íntimamente relacionado con la sociedad.

Un punto importante es recalcar las formar en las cuales los individuos y los grupos participan en la construcción de su percepción social de su entorno. Estudia la forma que utilizan los seres humanos para crear su realidad a partir de la institucionalización de fenómenos sociales que con el tiempo se convierten en tradiciones por los seres humanos. La realidad social construida se considera un elemento dinámico; la realidad es reproducida por la gente que actúa según su interpretación de los hechos sociales y su conocimiento. Los entornos de aprendizaje socio constructivista deben constituir un lugar donde los alumnos trabajen juntos, ayudándose unos a otros, usando una variedad de instrumentos y recursos informativos que permitan la búsqueda de los objetivos de aprendizaje y actividades para la solución de problemas.

Se establece a partir de una tridimensionalidad del aprendizaje:

- La dimensión constructivista, que determina la organización del aprendizaje desde la perspectiva del sujeto que aprende.
- La dimensión social, que pone en relación las condiciones de necesaria interacción entre pares;
- La dimensión interactiva, con respecto a la inclusión de los elementos contextuales al desarrollo del conocimiento.

Los objetivos educativos que se plantean son:

- Promover el desarrollo sociocultural e integral del alumno.
- Abogar porque los procesos de desarrollo del ser humano no sea independientes del proceso educativo.

En el contexto de aula, el contrato didáctico cumple una función doble:

- La creación de espacios de diálogo entre los participantes de la relación didáctica.
- La regulación de relaciones con el objeto de conocimiento, poniendo en su lugar la calidad y significatividad de los aprendizajes.

En el constructivismo el alumno debe interiorizar y reconstruir el conocimiento de manera individual y luego lo concreta en el plano social, también es necesario que el alumno tenga ganas de aprender y que se encuentre motivado (socio constructivismo). El docente tiene el rol de guía y posibilita los saberes socioculturales. Al principio su rol es muy directivo, posteriormente es menos participativo hasta retirarse casi completamente del proceso educativo, por lo que se requiere que el profesor tenga bien definidos los propósitos y temas que servirán para el andamiaje del alumno del tal modo que el profesor pueda desarrollar cuestiones criticas y controle la frustración inicial que puede llegar a presentarse. En el constructivismo en el aprendizaje es social de tipo colaborativo por lo tanto es fundamental dentro de los entornos colaborativos que utilizan las Tic´s:

1) El interactuar con la comunidad es vital.
2) El alumno no se considera en ente aislado, por lo tanto el profesor debe favorecer la interacción y solución conjunta de problemas creando espacios sociales.
3) Se propicia la creación de comunidades de aprendizajes a partir del uso de herramientas que faciliten el intercambio de información, el acceso a recursos compartidos y la redacción de documentos entre varios miembros de una comunidad.

"Con este objetivo han ido surgiendo diversas aplicaciones informáticas que se han ido integrando en el entorno virtual y que conforman el denominado software social, entre las que se destacan los weblogs, wikis, social bookmarking, webquests para la investigación colaborativo"[10], que permiten ampliar las posibilidades de una comunicación, integración e intercambio de información entre los miembros de una comunidad de aprendizaje, facilitando el trabajo colaborativo que se genera dentro de un espacio virtual.

[10] **HEWSON, 2008, pág. 15**

Se presenta a continuación un cuadro comparativo que concentra la información principal relacionada con cada teoría educativa.

Cuadro 5: Cuadro Comparativo de las Teorías Educativas

TEORIA	CONDUCTISMO	COGNITIVISMO	CONSTRUCTIVISMO	SOCIOCONSTRCTIVISMO
Característica	Estudio objetivo de la conducta humana	El aprendizaje se produce a partir de la experiencia	Explica la naturaleza del conocimiento humano	El conocimiento es una construcción del ser humano.
Representantes	Ivan Petrovinch Pavlov, John Broadus Watson, Edward Thorndike, Burrhus Frederic Skinner	Jerome Bruner, J. Novak, Avran Noam Chomsky	Jean Piaget, David Ausubel, David Jonassen	Lev Vygotsky, Berger, Luckmann
Objetivos educativos	Lograr la respuesta adecuada del estudiante ante el estimulo.	Estimulación de estrategias de aprendizaje por parte del alumno.	El aprendizaje es un proceso por parte del alumno.	Desarrollo integral del alumno.
Rol del estudiante	El estudiante	Participación	Construye su	El alumno es responsable de su proceso de aprendizaje
Rol del docente	El profesor controla los estímulos	Adapta la enseñanza a los alumnos	Profesor como guía para los alumnos	Marca las pautas al inicio y el alumno continua con el proceso
Relación docente alumno	Poco interactiva	Interacción positiva	Actitud colaborativa docente-aluno	Participación interactiva
Criterios e instrumentos de evaluación	Evaluación cuantitativa	Evaluación centrada en el proceso	Evaluación continua	Evaluación dinámica

Fuente: La Autora

Podemos concluir que por sus características el socio constructivismo es la teoría educativa cuyos postulados facilitan el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación tanto en la modalidad presencial, como en línea y a distancia. Esta Teoría facilita la interacción social y el trabajo en grupo que se requiere para general conocimiento y aprendizaje en un ambiente educativo mediado por la tecnología.

Cabe mencionar que ninguno de los preceptos desarrollados por las teorías educativas mencionados previamente son excluyentes al ser aplicados en la educación mediante TIC´S, por el contrario, han permitido que los nuevos modelos se adapten y que tomen lo necesario de los modelos previamente establecidos para desarrollarse. Del conductismo es frecuente ver que se toma el modelo de evaluación cuantitativo que permite identificar más fácilmente los avances ene l aprendizaje del alumno. Del cognitivismo se toma el concepto de los esquemas y los procesos mentales que permite la modificación del conocimiento y el establecimiento de significados. Del constructivismo se toman los conceptos de que el conocimiento previo sirve como andamiaje del conocimiento nuevo, en donde el alumno reordena y adapta los conocimientos adquiridos en su proceso cognitivo. Finalmente el socio constructivismo está reconociendo la importancia del entorno social en el proceso de adquisición del conocimiento ya que nos señala la influencia que la sociedad a través de la familia, los amigos, la escuela y el trabajo tienen en el desarrollo del conocimiento individual.

Para finalizar podemos afirmar que las herramientas desarrollados por las TIC´´S, están en constante transformación, influyendo en prácticamente todas las áreas de la humanidad desde la economía, política, administrativa, financiera, de salud, turismo, cultural y hasta en la afectiva a nivel social. Con respecto a las herramientas TIC´S que se aplican en la educación será necesario analizar detenidamente las características que ofrecen para aplicarlas adecuadamente en los procesos educativos e insistir constantemente en la importancia que tiene el que los técnicos que las desarrollan conozcan los principios de las teorías educativas para su diseño facilite su aplicación en los procesos de aprendizaje.

2.3. EVOLUCIÓN DE LAS TIC`S

La revolución electrónica iniciada en la década de los 70 constituye el punto de partida para el desarrollo creciente de la era digital. Los avances científicos en el campo de la electrónica tuvieron dos consecuencias inmediatas: la caída vertiginosa de los precios de las materias primas y la preponderancia de las tecnologías de la Información (Information Technologies) que combinaban esencialmente la electrónica y el software.

Pero, las investigaciones desarrolladas a principios de los años 80 han permitido la convergencia de la electrónica, la informática y las telecomunicaciones posibilitando la interconexión entre redes. De esta forma, las TIC´S se han convertido en un sector estratégico para la "Nueva Economía". Desde entonces, los criterios de éxito para una organización o empresa dependen cada vez en gran medida de su capacidad para adaptarse a las innovaciones tecnológicas y de su habilidad para saber explotarlas en su propio beneficio.

Informática es un vocablo inspirado en el francés *informatique*, formado a su vez por la conjunción de las palabras information y automatique, para dar idea de la automatización de la información que se logra con los sistemas computacionales. La informática es un amplio campo que incluye los fundamentos teóricos, el diseño, la programación y el uso de las computadoras (ordenadores). La informática utiliza las computadoras, un componente indispensable en la sociedad moderna para procesar datos con ahorro de tiempo y esfuerzo.

Si nos ceñimos a la definición que de tecnología hacen Harvey Brooks y Daniel Bell:

"El uso de un conocimiento científico para especificar modos de hacer cosas de un modo reproducible", podríamos decir que las tecnologías de información, más que herramientas generadoras de productos finales, son procesos científicos cuyo principal objetivo es la generación de conocimientos.

Desde un punto de vista histórico, la revolución de las tecnologías de la información marca un momento crucial y decisivo en la sociedad mundial, pues ha penetrado en todas las áreas de vida humana, no como agente externo, sino como (muchas veces) motor que genera un flujo activo en las interrelaciones sociales. Durante la última década del siglo pasado, mucho se habló sobre una nueva era de oscurantismo informativo, ocasionado por esta suerte de carrera contra reloj por la adquisición y generación de información y conocimientos. Sin embargo, las nuevas tecnologías de la información, representan una oportunidad singular en el proceso de democratización del conocimiento, pues los usuarios pueden tomar el control de la tecnología, que usan y generan, y producir y distribuir bienes y servicios. Podría pensarse que las TIC´S han abierto un territorio en el cual la mente humana es la fuerza productiva directa de mayor importancia en la actualidad.

Por lo tanto, el ser humano es capaz de convertir su pensamiento en bienes y servicios y distribuirlos no ya en una frontera local, sino globalmente. Las TIC´S han modificado sustancial e irrevocablemente, la forma en que vivimos, dormimos, soñamos y morimos.

2.4. LAS TIC`S EN LA EDUCACIÓN

"La Era Internet exige cambios en el mundo educativo y los profesionales de la educación tenemos múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades que proporcionan las TIC´S para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes. Además de la necesaria alfabetización digital de los alumnos y del aprovechamiento de las TIC´S para la mejora de la productividad en general, el alto índice de fracaso escolar (insuficientes habilidades lingüísticas, matemáticas…) y la creciente multiculturalidad de la sociedad con el consiguiente aumento de la diversidad del alumnado en las aulas, constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen las TIC´S para lograr una escuela más eficaz e inclusiva"[11].

[11] **ADELL Jordi, "Nuevas Tecnologías e Innovación Educativa". En Organización y Gestión Educativa, 1998, pág. 3**

Cuadro 6: Tres Grandes Razones para Usar TIC´S en Educación.

LAS 3 GRANDES RAZONES PARA USAR TIC´s EN LA EDUCACION
1º RAZÓN: Alfabetización digital de los alumnos TODOS deben adquirir las competencias básicas en el uso de las TIC **2º RAZÓN: Productividad.** Aprovechar las ventajas que proporcionan al realizar actividades como : preparar apuntes y ejercicios, buscar información comunicarnos (e-mail), difundir información (weblogs, web de centro y docentes), gestión de biblioteca… **3º RAZÓN Innovar en las practicas docentes.** Aprovechar las nuevas posibilidades didácticas que ofrecen las nuevas posibilidades didácticas que ofrecen las TIC para lograr que los alumnos realicen mejores aprendizajes y reducir el fracaso escolar (alrededor de un 30% al final de la ESO)

Fuente: La Autora

Este planteamiento esta en concordancia con el "escenario reformista" que identifico Aviram (2002) con respecto a las **posibilidades reacciones de los centros docentes para adaptarse a las TIC´S y al nuevo contexto cultural,** pero entendemos que es un paso necesario para poder evolucionar hacia el escenario holístico:

Escenario tecnócrata. Las escuelas se adaptan realizando simplemente pequeños ajustes: en primer lugar la introducción de la "alfabetización digital" de los estudiantes en el currículum para que utilicen las TIC´S como instrumento para mejorar la productividad en el proceso de la información (aprender sobre las TIC´S) y luego progresivamente la utilización las TIC´S como fuente de información y proveedor de materiales didácticos (aprender las TIC´S).

Escenario reformista. Se dan los tres niveles de integración de las TIC´S que apuntan José María Matin Patiño, Jesús Beltrán Llera y Luz Pérez , los dos anteriores y además se introducen en las practicas docentes nuevos métodos de enseñanza/aprendizaje constructivistas que contemplan el uso de las TIC´S como instrumento cognitivo (aprender con las TICS) y para la realización de actividades interdisciplinarias y colaborativas. "Para que las TIC´S desarrollen todo su potencial de transformación (..) Deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender".

Escenario holístico: Los centros llevan a cabo una profunda reestructuración de todos sus elementos. Como indica Joan Majó "la escuela y el sistema educativo no solamente tienen que enseñar las nuevas tecnologías, so sólo tienen que seguir enseñando materias a través de las nuevas tecnologías, sino que estas nuevas tecnologías aparte de producir unos cambios en la escuela producen un cambio en el entorno y, como la escuela lo que pretende es preparar a la gente para este entorno, si este cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar".[12]

Los usos muy ligados a una concepción conductivista de la educación o muy restringidos a programas concretos fueron pronto criticados desde perspectivas educativas más coherentes.

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (Tics) en los diferentes niveles y sistemas educativos tienen un impacto significativo en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes y en el fortalecimiento de sus competencias para la vida y el trabajo que favorecerán su inserción en la sociedad del conocimiento.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC´S) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo.

[12] **AGUARALES Miguel, Renovación Pedagógica, 1998, Pág. 47**

Vivimos en una sociedad que está inmersa en el desarrollo tecnológico, donde el avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC´S) han cambiando nuestra forma de vida, impactando en muchas áreas del conocimiento. En el área educativa, las TIC´S han demostrado que pueden ser de gran apoyo tanto para los docentes, como para los estudiantes. La implementación de la tecnología en la educación puede verse sólo como una herramienta de apoyo, no viene a sustituir al maestro, sino pretende ayudarlo para que el estudiante tenga más elementos (visuales y auditivos) para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Ahora ya no es suficiente adquirir un conocimiento o dominar una técnica sino es necesario que el alumno sea capaz cognitivamente y sobre todo, en las otras capacidades: motrices, de equilibrio, de autonomía personal y de inserción social. La competencia implica el uso de conocimientos, habilidades y actitudes y deben contribuir al desarrollo de la personalidad en todos los ámbitos de la vida.

El aprendizaje de una competencia está muy alejado de un aprendizaje mecánico, permite comprender la complejidad de los procesos de aprendizaje, enseñar competencias implica utilizar formas de enseñanza consistentes en dar respuesta a situaciones de la vida real.

2.5. NUEVOS INSTRUMENTOS DE LAS TIC`S PARA LA EDUCACIÓN

Los nuevos instrumentos de la TIC´S para la educación existen muchos, resaltaremos algunos de ellos:

- ✓ Es un recurso interactivo para el aprendizaje. Los materiales didácticos multimedia informan, entrenan, simulan, guían aprendizajes, motivan.
- ✓ Es un medio lúdico para el desarrollo psicomotor y cognitivo.
- ✓ Es el canal de comunicación interpersonal y para el trabajo colaborativo y para el intercambio de información e ideas (mail-video conferencias).
- ✓ Medio de expresión y para la creación (procesadores de textos y gráficos, editores de páginas web y presentación multimedia, cámara de videos).

- ✓ Instrumento cognitivo y para procesarla información: hojas de cálculo, gestores de base de datos.
- ✓ Es un instrumento para la gestión, ya que automatizan diversos trabajos de la gestión de los centros: secretarias, acción tutorial, asistencias, bibliotecas.
- ✓ Es un recurso interactivo para el aprendizaje. Los materiales didácticos multimedia informan, entrenan, simulan, guían aprendizajes, motivan.

Es importante destacar que el uso de las TIC´S favorecen el trabajo colaborativo con los iguales, el trabajo en grupo, no solamente por el hecho de tener que compartir un ordenador con un compañero, sino por la necesidad de contar con los demás en la consecución exitosa de las tareas encomendadas por el profesorado. La experiencia demuestra día a día que los medios informáticos de que se dispone en las aulas favorecen actitudes como ayudar a los compañeros, intercambiar información relevante encontrada en Internet, resolver problemas a los que los tienen. Estimula a los componentes de los grupos a intercambiar ideas, a discutir y decidir en común, a razonar el porqué de tal opinión.

La sensibilización e indicación de los profesores a la informática, por lo tanto, los programas dirigidos a la formación de los profesores en el uso educativo de las Nuevas Tecnologías de la Información y comunicación deben proponerse algunos objetivos:

- ✓ Contribuir a la actualización del Sistema Educativo de una sociedad fuertemente influida por las nuevas tecnologías.
- ✓ Facilitar a los profesores la adquisición de bases teóricas y destrezas operativas que les permitan integrar, en su práctica docente el medio didáctico en general y los basados en nuevas tecnologías en particular.
- ✓ Capacitar a los profesores para reflexionar sobre sus propias prácticas, evaluando el papel y la contribución de estos medios al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Finalmente hay que buscar las oportunidades de ayuda o de mejora en la educación explorando las posibilidades educativas de las TIC´S sobre el terreno; es decir, en todos los entornos y circunstancias que la realidad presenta.

2.6. ADECUACIONES PEDAGÓGICAS CON LA TECNOLOGÍA

Hablar de Nuevas Tecnologías es referirse a la multimedia, la televisión por cable y satélite, al CD-ROM, y a los hipertextos donde su materia prima es la información, se consideran nuevas tecnologías esencialmente las computadoras y los programas informáticos que permiten el acceso a redes, básicamente porque los avances tecnológicos, han dado a la computadora un protagonismo como instrumento pedagógico ya que permite el acceso a grandes cantidades de información.

Son crecientes las investigaciones relacionadas con las redes de comunicación y el correo electrónico. Llama especial atención el énfasis existente en el estudio de la interactividad (particularmente desde entornos educativos), referida a distintos fines, paquetes y formatos de aprendizaje. En este sentido, una de las clasificaciones más útiles que ha surgido para poder estudiar los medios se refiere a las posibilidades de interacción o "réplica" que presentan. Así, se habla de medios de "una vía" y medios de "dos vías", para diferencias aquellos que operan bajo un esquema técnico y comunicacional basado en el flujo de información del emisor al receptor, pero no a la inversa y aquellos que permiten esa reversibilidad.

La interactividad permite el desarrollo de procesos de comunicación e intercambio entre los sujetos rompiendo barreras temporales y espaciales, por tanto, el medio está jugando un papel socializador. Entonces, en los sistemas educativos las computadoras desempeñan principalmente tres funciones:

- La función tradicional de instrumento para que los alumnos adquieren un nivel mínimo de conocimientos informáticos.

- La de apoyar y complementar contenidos curriculares.

- La de medio de interacción entre profesores y alumnos, entre los mismos y entre los profesores.

La incorporación de medio por consiguiente, obliga a los usuarios a tener una alfabetización tecnológica; adquiriendo un marco referencia tecnológico amplio que le permita saber por qué está haciendo lo que hace y por qué no hace otras cosas. Es importante que el estudiante y el docente se sientan seguros en su habilidad para apropiarse de la tecnología. Es recomendable que cuando sea posible, reflexionen acerca de su propia experiencia tecnológica, para no caer en la propia de modelos de implementación ajenos.

La alfabetización tecnológica no puede dejar de lado aspectos como el lenguaje, el aprendizaje, el conocimiento y la cultura. En este sentido, ya no será suficiente que los alumnos universitarios sepan leer con sentido para interpretar y apropiarse de los conocimientos, tendrán que llegar con habilidades que les permitan otros modos de relacionarse con las nuevas tecnologías, es decir, en sus empatías cognitivas y, expresivas con ellas, y en los nuevos modos de percibir el espacio y tiempo.

Es cierto que el trabajo en redes genera procesos de interacción y de dialogo entre personas donde la información adquiere nuevos significados mediante el intercambio de mensajes con otros, no debemos olvidar que el medio por sí mismo no hace de los estudiantes mejores aprendices, su incorporación requiere modelos de uso muy claros que permitan la apropiación de los contenidos presentados.

Disponer de equipos y de aplicaciones no es garantía de utilización, ni del uso que se haga el óptimo, o el más adecuado. Representa para el profesor un trabajo extra en la planificación y gestión de la enseñanza.

Debemos entender que la tecnología transforma nuestra relación con el espacio y con el lugar, la tecnología permite volver a localizar el aprendizaje en conexión con el mundo. Esta dispersión de poderes es los que los expertos señalan como un potencial que brinda esta tecnología al ámbito educativo, ya que los educadores y los estudiantes podrán generar sus propios estilos, modos o maneras de aprender.

"El acceso a redes de información en el ámbito escolar es prometedor, sin embargo no debemos dejar de lado la preocupación acerca del tipo de información que circula en ellas al momento de reflexionar sobre las Nuevas Tecnologías"[13]

Con Internet, ha surgido una biblioteca mundial "virtual", interconectada y diseminada geográficamente, cuyos momentos puede consultar cualquier persona que posea una computadora, un mecanismo de comunicación (modem) y un teléfono. Además, distintos usuarios pueden colaborar a distancia en la creación de documentos. Si bien es importante saber buscar y localizar bancos de información que enriquezcan y apoyen los procesos de aprendizaje, es necesario replantear las maneras en que los alumnos pueden adquirir nuevos conocimiento e informaciones sin perder de vista en que toda situación didáctica el centro deberá ser el estudiante. La función del profesor será la de un facilitador que presta asistencia cuando el estudiante busca conocimientos.

La herramienta utilizada es solo un medio para despertar el interés, mantener la motivación y la participación activa en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Es por ello que no debemos ver la computadora como nuevo objeto mágico que posibilita mejoras importantes en el entorno y las personas. La falta de conexión o coherencia entre los fines y los medios de enseñanza. La interacción cognitiva y emocional del alumnado con los medios se ha venido a denominar la cognición situada.

Es importante dejar en claro que la Internet informa, pero no transforma. El ser humano, es sobre todo búsqueda; espacio de construcción de amplias redes interdisciplinarias, entrelazando fragmentos de un todo, reuniendo los disperso, elaborando en esa búsqueda su mensaje, original y único, que implica lectura de la realidad, interpretación del mundo y construcción de un sistema de códigos, moldeando con el cerebro, más que con las fibras ópticas el mensaje.

[13] GALLEGOS María, "Cuestiones y Polémicas en la Investigación sobre Medio de Enseñanza" en la Tecnología Educativa en Acción, 1997, Pág. 191-208

El aprendizaje ya no es el mismo cuando está soportando con las nuevas tecnologías; el diseño conceptual para introducir estas tecnologías al servicio de la educación es una tarea primordialmente pedagógico-comunicacional.

Ante esto debemos diseñar y evaluar la introducción de nuevas tecnologías no solamente desde su aplicación educativa sino también desde su función comunicativa, debe mirarse el modelo de comunicación que subyace al sistema educativo específico, esto incluye la educación a distancia, la educación para los medios, la educación informal.

En todos estos sistemas sucede lo mismo; el aprendizaje de en la medida en que el individuo se siente involucrado y en este sentido es que el aprendizaje es que el ambiente mediado por tecnologías provoca procesos de aprendizaje, no es la tecnología sino el uso didáctico, combinado con la practica con/sobre medios.

La visión de la enseñanza y el aprendizaje que suelen tener en cuenta la mayoría de las personas que producen medios de enseñanza, se sustenta en la idea de que el medio o la planificación de la enseñanza que ellos han desarrollado, si se utiliza de la forma que ellos han pensado, que consideran la "correcta"; lograra que el alumnado adquiera un determinado aprendizaje". En este sentido suelen no tener en cuenta las características intrínsecas del estudiante, su biografía de aprendizaje, las expectativas y capacidades de quien va a interactuar con un medio, produciendo procesos de muy distinto sentido y calidad, en definitiva, el aprendizaje y todo el conglomerado de elementos susceptibles de facilitar o inhibir su proceso de aprendizaje.

La planeación de las propuestas de innovación educativa con apoyo en estas nuevas tecnologías debe considerar, pues, cómo se sitúa el usuario ante la herramienta, que actividades de aprendizaje realiza, que valor educativo tienen, que papel están representando en el proceso de adquisición o elaboración del conocimiento.

2.7. EL SOFTWARE EDUCATIVO

Las expresiones software educativo, programas educativos y programas didácticos como sinónimos para designar genéricamente los programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didácticos, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, no obstante según esta definición, mas basada en un criterio de finalidad que de funcionalidad, se excluyen del software educativo todos los programas de uso general en el mundo empresarial que también se utilizan en los centros educativos con funciones didácticas o instrumentales como por ejemplo: procesadores de textos, gestores de bases de datos, hojas de cálculo, editores gráficos.

Características esenciales de los programas educativos

Los programas educativos pueden tratar las diferente materias (matemáticas, idiomas, geografías, dibujo…), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los estudiantes, mediante la simulación de fenómenos…) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los estudiantes y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten cinco características esenciales:

Cuadro 7: Características Esenciales de los Programas Educativos

CARACTERISTICAS ESECNCIALES	1.- Son materiales elaborados con una finalidad didáctica, como se desprende de la definición. 2.- Utilizan el ordenador como soporte en el que los alumnos realizan las actividades que ellos proponen. 3.- Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un dialogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y los estudiantes. 4.- Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos. 5.- Son fáciles de usar. Los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son similares a los conocimientos de electrónica necesarios para usar un video, es decir, son mínimos, aunque cada programa tiene unas reglas de funcionamiento que es necesario.

Fuente: La Autora

Estructura básica de los programas educativos

La mayoría de los programas didácticos, igual que muchos de los programas informáticos nacidos sin finalidad educativa, tienen tres módulos principales claramente definidos: el modulo que gestiona la comunicación con el usuario (sistema input/output), el modulo que contiene debidamente organizados los contenidos informativos del programa (base de datos) y el modulo que gestiona las actuaciones del ordenador y sus respuestas a las acciones de los usuarios (motor).

El entorno de comunicación o interficie

La interficie es el entorno a través del cual los programas establecen el dialogo con sus usuarios, y es la que posibilita la interactividad características de estos materiales. Está integrada por dos sistemas:

1. El sistema de comunicación programa-usuario, que facilita la transmisión de informaciones al usuario por parte del ordenador, incluye:

- Las pantallas a través de las cuales los programas presentan información a los usuarios.
- Los informes y las fichas que proporciones mediante las impresoras.
- El empleo de otros periféricos: altavoces, sintetizadores de voz, robots, módems, convertidores digitales-analógicos.

2. El sistema de comunicación usuario-programa, que facilita la transmisión de información del usuario hacia el ordenador, incluye:

- El uso del teclado y el ratón, mediante los cuales los usuarios introducen al ordenador un conjunto de órdenes o respuestas que los programas reconocen.
- El empelo de otros periféricos: micrófonos, lectores de fichas, teclados conceptuales, pantallas táctiles, lápices ópticos, módems, lectores de tarjetas, convertidores analógico-digitales.

Con la ayuda de las técnicas de la Inteligencia artificial y del desarrollo de las tecnologías multimedia, se investiga la elaboración de entornos de comunicación cada vez mas intuitivos y capaces de proporcionar un dialogo abierto y próximo al lenguaje natural.

Las bases de datos.

Las bases de datos contienen la información específica que cada programa presentara a los alumnos. Pueden estar constituida por:

Modelos de comportamientos. Representan la dinámica de unos sistemas. Distinguimos:

*Modelos físico-matemáticos, que tienen unas leyes perfectamente determinadas por unas ecuaciones.

*Modelos no deterministas, regidos por unas leyes no totalmente deterministas, que son representadas por ecuaciones con variables aleatorias, por grafos y por tablas de comportamiento.

Datos de tipo texto, información alfanumérica.

Datos gráficos. Las bases de datos pueden estar constituidas por dibujos, fotografías, secuencia de videos, etc.

Sonido. Como los programas que permiten componer música, escuchar determinadas composiciones musicales y visionar sus partituras.

El motor o algoritmo

El algoritmo del programa, en función de las acciones de los usuarios, gestiona las secuencias en que se preseta la información de las bases de satos y las actividades que pueden realizar los alumnos. Distinguimos 4 tipos de algoritmo:

1. Lineal¸ cuando la secuencia de las actividades es única.
2. Ramificado, cuando están predeterminadas posibles secuencias según las respuestas de los alumnos.
3. Tipo entorno, cuando no hay secuencias predeterminadas para el acceso del usuario a la información principal y a las diferentes actividades. El estudiante elige **qué** ha de hacer y **cuándo** lo ha de hacer. Este entorno puede ser:

Estático, si el usuario solo puede consultar (y en algunos casos aumentar o disminuir) la información que proporciona el entorno, pero no puede modificar su estructura.

Dinámico, si el usuario, además de consultar la información, también puede modificar el estado de los elementos que configuran el entorno.

Programable, si a partir de una serie de elementos el usuario puede construir diversos entornos.

Instrumental, si ofrece a los usuarios diversos instrumentos para realizar determinados trabajos.

4. Tipo sistema experto, cuando el programa tiene un motor de inferencias y, mediante un dialogo bastante inteligente y libre con el alumno (sistemas dialogales), asesora al estudiante o tutoriza inteligentemente el aprendizaje. Su desarrollo está muy ligado con los avances en el campo de la inteligencia artificial.

2.7.1. Clasificacion de los Programas Didácticos

Los programas educativos a pesar de tener unos rasgos esenciales básicos y una estructura general común se presentan con unas características muy diversas: unos aparentan ser un laboratorio o una biblioteca, otros se limitan a ofrecer una función instrumental del tipo máquina de escribir o calculadora, otros se presentan como un juego o como un libro, bastantes tienen vocación de examen, unos pocos se creen expertos. . y, por si no fuera bastante, la mayoría participan en mayor o menor medida de algunas de esas peculiaridades. Para poner orden a esta disparidad, se han elaborado múltiples tipologías que clasifican los programas didácticos a partir de diferentes criterios.

Uno de estos criterios se basa en la consideración del tratamiento de los errores que cometen los estudiantes, distinguiendo:

Programas tutoriales directivos, que hacen preguntas a los estudiantes y controlan en todo momento su actividad. El ordenador adopta el papel de juez poseedor de la verdad y examina al alumno. Se producen errores cuando la respuesta del alumno está en desacuerdo con la que el ordenador tiene como correcta. En los programas más tradicionales el error lleva implícita la noción de fracaso.

Programas no directivos, en los que el ordenador adopta el papel de un laboratorio o instrumento a disposición de la iniciativa de un alumno que pregunta y tiene una libertad de acción solo limitada por las normas del programa. El ordenador no juzga las acciones del alumno, se limita a procesar los datos que éste introduce y a mostrar las consecuencias de sus acciones sobre un entorno.

Simuladores

"Presentan un modelo o entorno dinámico (generalmente a través de gráficos o animaciones interactivas) y facilitan su exploración y modificación a los alumnos, que pueden realizar aprendizajes inductivos o deductivos mediante la observación y la manipulación de la estructura subyacente, de esta manera pueden descubrir los elementos del modelo, sus interrelaciones, y pueden tomar decisiones y adquirir experiencia directa delante de unas situaciones que frecuentemente resultarían accesibles a las realidad (control de una central nuclear, contracción del tiempo, pilotaje de un avión …)"[14].

También se puede considerar simulaciones ciertos videojuegos que, al margen de otras consideraciones sobre los valores que incorporan (generalmente no muy positivos) facilitan el desarrollo de los reflejos, la percepción visual y la coordinación psicomotriz en general, además de estimular la capacidad de interpretación y de reacción ante un medio concreto.

[14] PERE Márquez, "El Software Educativo", 2011. Pág. 134

Constructores. Son programas que tienen un entorno programable. Facilitan a los usuarios unos elementos simples con los cuales pueden construir elementos ms complejos o entornos. De esta manera potencian el aprendizaje heurístico y, de acuerdo con las **teorías cognitivistas**, facilitan a los alumnos la construcción de sus propios aprendizajes, que surgirán a través de la reflexión que realizaran al diseñar programas y comprobar inmediatamente, cuando los ejecuten, la relevancia de sus ideas.

Programas herramientas. Son programas que proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamiento de la información: escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos… a parte de los lenguajes del autor (que también se podrían incluir en el grupo de los programas constructores), los más utilizados son programas de uso general que provienen del mundo laboral y, por tanto, quedan fuera de la definición que se ha dado de software educativo. No obstante, se han elaborado algunas versiones de estos programas "para niños" que limitan sus posibilidades a cambio de una, no siempre clara, mayor facilidad de uso. De hecho, muchas de estas versiones resultan innecesarias, ya que el uso de estos programas cada vez resulta más sencillo y cuando los estudiantes necesitan utilizarlos o su uso les resulta funcional aprenden a manejarlos sin dificultad. Los programas as utilizados de este grupo son: procesadores de textos, gestores de bases de datos, hojas de cálculo, editores gráficos, programas de comunicaciones, programas de experimentación asistida, lenguaje y sistemas de autor.

2.7.2. Funciones del software educativo

Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas. Por otra parte, como ocurre con otros productos de la actual tecnología educativa, no se puede afirmar que el software educativo por si mismo sea bueno o malo, todo dependerá del uso que de el se haga, de la manera como se utilice en cada situación concreta. En última instancia su funcionalidad y las ventajas e inconvenientes que pueda comportar su uso será el resultado de las características del material, de su adecuación al contexto educativo al que se aplica y de la manera que el profesor organice su utilización.

Cuadro 8: Funciones del Software Educativo

FUNCIÓN	DESCRIPCIÓN
INFORMATIVA	La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructurada a los estudiantes.
INSTRUCTIVA	Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que explícita o implícitamente promueven determinados actuaciones.
MOTIVADORA	Generalmente a los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes.
EVALUADORA	La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos.
INVESTIGADORA	Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y programas constructores, ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.
EXPRESIVA	Dada que los ordenadores son unas maquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos.
METALINGUISTICA	Mediante el uso de los sistemas operativos (MS/DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO)
LUDICA	Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes.
INNOVADORA	Los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología reciente.

Fuente: La Autora.

2.8. APRENDIZAJE MÓVIL

"McManus, está convencido de que toda nueva tecnología trae consigo cierto potencial que puede ser usado en procesos de enseñanza aprendizaje. La pregunta esencial se debe responder para saber si ese potencial es real"[15].

La visión de Quinn sobre la computación móvil se basa en computación portátil con alta interactividad, conectividad total y alto procesamiento. Un dispositivo pequeño siempre está en red, que permite una fácil entrada de datos a través de plumas, dictados o por un teclado si es necesario, y la habilidad de ver imágenes con alta resolución y alta calidad de sonido.

García, comenta que es una práctica común de combinar los cursos basados en la web con otros medios, tales como CD-ROMS, videos, clases satelitales y clases presenciales. Esto se hace porque, a pesar de las múltiples ventajas y la versatilidad de la web, sus capacidades son limitadas, hecho que en ciertas oportunidades obliga al diseñador a acudir a diferentes medios y formatos para la distribución de los contenidos del curso. Desde ese punto de vista define el mLearning como el uso de la web junto con la tecnología móvil.

Otros factores claves que se deben tener en cuenta son el tiempo de uso de la batería, la garantía, las actualizaciones y las reparaciones. Otros DI como cámaras y scanner pueden ayudar en el proceso de aprendizaje. Quinn afirma que pronto no habrá distinción entre eLearning y mLearning, debido principalmente a que día a día los dispositivos se vuelven más poderosos.

Hasta el momento se destacan dos formas de utilizar las tecnologías móviles en el aprendizaje:

- Una se refiere a la posibilidad de "descargar" de la red objetos de aprendizaje o cursos completos a un PC o un DI. Cuando la persona finaliza su estudio, conecta de nuevo el dispositivo a la red, y "carga" los resultados.

[15] COBOS Carlos "Vistazo General del Aprendizaje Móvil " pág. 8

- En el eLearning se requería que el usuario estuviera siempre conectado a la red (en línea) para poder estudiar.

- La otra tendencia se refiere a la conexión permanente por medio de una red inalámbrica, lo que permite al usuario desplazarse con su DI por cualquier lugar y permanecer conectado. Por ejemplo en la universidad un estudiante puede alquilar un PC durante 45 minutos, desplazarse por cualquier sitio de la universidad y estar siempre conectado a la red.

2.8.1. Aplicaciones mLearnin en un ambiente de aprendizaje más amplio

"Una experiencia interesante acerca de las compañías INSEAD, NOKIA e ICUS. El objetivo de estas tres empresas, consistía en implantar un curso utilizando en forma combinada la Web y la tecnología móvil. Los estudiantes podían acceder 80% del contenido del curso programado para 20 horas a través de su PC O de su teléfono celular. El curso fue desarrollado para la web y para WAP. El formato en WAP se desarrollo como un sistema de menús jerárquico y requirió de textos más cortos, pantallas adicionales y mayor número de títulos. Se reporto que los estudiantes accedieron solo entre el 40% y 50% del material WAP, específicamente por las limitaciones que presentan los teléfonos en cuanto a tamaño de la pantalla, limitadas capacidades graficas, lenta velocidad de procesamiento y poca capacidad de almacenamiento, a pesar de las ventajas en cuanto a facilidad de acceso a la información"[16].

Sin embargo, hay mucha gente que le apuesta a los PDA´s para potenciar la eficiencia de los sistemas de aprendizaje basados en la Web. Desde esta perspectiva se podría decir que el mLearning se convierte en una ampliación de eLearning o del aprendizaje mixto.

[16] **GARCIAS, S "Instrucción basada en la web" Caracas, 2001**

2.8.2. Aplicaciones de mLearnin en un ambiente de aprendizaje independiente

Desde la perspectiva de usar diversos DI dentro de un ambiente que provee la totalidad del espacio de aprendizaje computacional que se le ofrece al estudiante.
Se han desarrollado un conjunto variado de aplicaciones. Algunas de las desarrolladas para Palm OS, son:

- ✓ Astro Info (v2.11). grados 6 – 12. Es un calendario astronómico que despliega información grafica el sol, la luna y ocho planteas mas es múltiples lenguajes.

- ✓ Children´s Illustrated eTales (v1.01). Kinder – 2. Visualiza cuentos electrónicos cortos con figuras a todos color que facilitan su lectura.

- ✓ Cooties v4.0. grados 9 – 12. Es un programa de simulación de transferencia de virus. El programa incorpora la solución del problema y alienta el trabajo cooperativo entre los estudiantes. Los profesores tienen la posibilidad de determinar el tiempo de incubación, niveles de inmunidad individual y muchas otras características. Los estudiantes colaboran entre ellos para determinar quién es el potador inicial y rastrean el camino del contagio.

- ✓ Herbert´s Math Time (v1.0). kínder – 5. Es un programa que ayuda a los niños a practicar sus habilidades matemáticas. Incluye suma, multiplicación y división.

CAPITULO III
LA WEB Y LA EDUCACION 2.0

En estos últimos tiempos se presencia la llegada de otro cambio focalizado en aspectos tecnológicos, pero con amplias repercusiones sociales en primera instancia y, como consecuencia de ello, con su correspondiente potencial educativo. Lo más relevante de la Web 2.0 es que Internet ha pasado de ser un espacio de lectura a ser de lectura – escritura.

"Los máximos exponentes de esta nueva Web 2.0 son los blogs, weblogs o bitácoras, con su correspondiente versión educativa: los edublogs como una muy fácil y gratuita forma de poder escribir periódicamente, personal o colectivamente en Internet, permitiendo el debate o los comentarios sobre cada uno de los temas o mensajes que se vayan produciendo"[17].

Mientras que muchos de nosotros comenzamos ahora a conocer el termino blog, bastantes de nuestros alumnos y alumnas llevan tiempo manteniendo su propia bitácora en la que, increíblemente, escriben de forma pública. Además podemos encontrar bastantes aplicaciones en educación a través de:

- Blogs de asignaturas, en las que el profesor va publicando noticias sobre la misma, pidiendo comentarios de sus alumnos a algunos textos, propuesta de actividades, calendario, etc.
- Weblogs individuales de alumnos en los que se les pide la escritura de entradas periódicas a las que se les realiza un apoyo y seguimiento no solo en los aspectos relacionados con la temática o contenidos contratados, sino también sobre asuntos relacionados son derechos de autor, normas de estilo, citación de fuentes, etc.
- Weblogs grupales de alumnos en los que, de forma colectiva a modo de equipo de redacción, tendrán que publicar entradas relacionadas con las temáticas, estilos y procedimientos establecidos.

[17] DE LA TORRE A, "Web Educativa 2.0" pág. 15

Un aspecto importante de la Web 2.0 está comenzando a irrumpir en las aulas, es las nuevas formas de clasificación de la información. Hasta ahora los bancos de información (materiales educativos, programas, enlaces, artículos, etc.) que se podían encontrar en la red se basaban en un sistema de tipo jerárquico o mediante facetas; se trataba de intentar clasificar la información mediante unos aspectos determinados, que son accesibles por los usuarios. De esta forma, los visitantes pueden buscar la información según los criterios determinados por los proveedores de la misma, construyéndose de esa forma un sistema de múltiples estructuras de árbol; por ejemplo si visitamos algún directorio de contenidos educativos podremos acceder a los mismos atendiendo a criterios de nivel, área o tipo de material.

Cuadro 9. Diferencias de la Web 1.0 con la Web 2.0

Web 1.0 (1993-2003) Muchas páginas web bonitas para ser vistas a través de un navegador.		**Web 2.0 (2003 -)** Multitud de contenidos compartidos a través de servicios de alta interactividad.
Lectura	Modo	Escritura compartida
Página	Mínima unidad de contenido	Mensaje – Articulo – Post
Estático	Estado	Dinámico
Navegador	Modo visualización	Navegador, Lector RSS
Cliente – Servidor	Arquitectura	Servicio Web
Webmasters	Editores	Todos
“geeks”	Protagonistas	aficionados

Fuente: La Autora.

La propia facilidad de uso que se nos ofrece para incorporarnos a esta nueva versión de la Web genera un nuevo reto educativo; el salto tecnológico ya no puede ser excusa para que iniciemos procesos de intercambio y reflexión o de diseño. Y no cabe duda, que en la formación del profesorado, en torno a la integración de las TIC´S.

"La Web 2.0 supone básicamente que el usuario de la red pasa de ser un consumidor de contenidos a participar en la construcción y elaboración de los mismos. Y añade una serie de herramientas online que permiten realizar un gran número de tareas sin tener instalado el software o programa específico en la computadora. Esto supone un cambio sustancial en la concepción y el uso de la res Internet. Es el momento de las *webquest* y los *cazatesoros*, estrategias que utilizan la red, basadas en un modelo de aprendizaje más constructivistas donde el alumno tienen un papel más activo en la construcción del conocimiento"[18].

Será misión del docente formar y educar al alumnado, en este caso, con la ayuda de Internet, determinado qué debe buscarse y analizarse para qué y en qué contexto del proceso de aprendizaje. Deberá asimismo fijar la dinámica que debe producirse en relación al conjunto de los recursos que desea que empleen sus alumnos. Sabido es que las posibilidades son cada vez mayores y van siendo ilimitadas. Una vez más, los profesores deberán decidir el lugar y el momento.

3.1. POTENCIAL EDUCATIVO DE LA TIC`S

Es muy notorio que el manejo de datos y tratamiento de la información ha mejorado enormemente a los largo de los últimos años, situaciones como las que nos ocupa en estos momentos a muchos padres y adultos en general, que nos interesamos por formarnos en estas y otras materias a través de Internet, hubiera sido impensables de no ser gracias a las Tics y la comunicación. Siempre se ha dicho que el que tiene la información y a los medios que posibilita la red de redes tienen en sus manos grandes posibilidades para ofrecer una enseñanza de calidad y un aprendizaje optimo y de gran calado. A nadie se la pasa por alto que las nuevas tecnologías tienen un enorme potencial, casi ilimitado, y que favorecen necesariamente los procesos de enseñanza. Es tal el volumen contenido en las redes de la información que no seremos capaces de leerlo en toda la vida. Pero son muchas las voces que nos advierten de la baja utilidad cierta que tienen estas nuevas potencialidades. Los expertos analizan la realidad del uso que hacemos de estas herramientas y descubren que, por raro que nos parezca, no se utilizan correctamente para una enseñanza óptima y para un aprendizaje adecuado.

[18] **MEDINA Antonio y MATA Francisco. "Didáctica General". Madrid, 2009. Pág. 219**

"Las nuevas tecnologías ofrecen muchas finalidades al ocio y a la diversión, con lo que pueden estar dispersando el rendimiento de los más jóvenes y, cuando son usadas inadecuadamente a los fines de la enseñanza, el adolescente puede despistarse de los objetivos pretendidos. Además, aunque hay muchas y buenas fuentes para la formación, son muchos los programas necesarios de inversión material y humano para el desarrollo docente de las TIC´S. Las administraciones han tomado conciencia recientemente de estas posibilidades, si bien, habrá que desarrollar toda clase de contenidos y programas ordenados al provecho de la enseñanza y al éxito en el aprendizaje"[19].

Hay que destacar que, a pesar de las bondades de la técnica, los resortes orientados a la enseñanza y el aprendizaje se tienen que desarrollar plenamente en unos procesos armonizados en los que los medios se vean acompasados por el esfuerzo de los docentes que deben estar preparados necesariamente para ello.

La formación del profesorado debe abarcar las áreas técnica-instrumental, la pedagógica y la didáctica, por el cambio importante que tienen en los procesos de aprendizaje, y cómo no, las estrategias adecuadas a la nueva realizad social, en la que viven los adolescentes.

Habrá que tener muy presente que la innovación debe ir acompañada de la formación del profesorado, pues de lo contrario, puede ser un rotundo fracaso. Aunque hay algunos centros educativos que tienen ya varios años de experiencia.

No podemos dejar de mencionar la importante realidad concreta que nos ocupa y el hecho de que la "la función del docente puede resumirse en la tarea de enseñar el oficio de aprender a sus alumnos.

[19] SÁNCHEZ Lucas y LOMBARDO Juan "Las TIC´S y la Formación del Profesorado en la Enseñanza Secundaria" 2004, pág. 36.

3.1.1. Un Nuevo Paradigma Educativo: Las Redes Sociales

"Una de las aplicaciones educativas más evidentes de las redes informáticas es la educación a distancia, el sector educativo de mayor crecimiento a nivel mundial. En la enseñanza a distancia, profesores y estudiantes están separados por el espacio y el tiempo debido a la distancia al centro y/o a las obligaciones laborales, familiares o personales de los estudiantes. El aislamiento en el aprendizaje es una de las barreras típicas de esta modalidad de enseñanza. Los diversos sistemas intentar paliar este problema de varias formas (tutorías telefónicas, atención personalizada en centros asociados cerca del domicilio de los estudiantes, etc.)".[20]

Paulsen ha elaborado una lista de las técnicas pedagógicas, definidas como "formas de conseguir objetivos educativos", utilizadas en la comunicación mediada por ordenador en función de la interacción del estudiante con los recursos de aprendizaje. La categorías empleadas son: técnicas uno-solo, uno-a-uno incluyen los contratos de aprendizaje, los estudios de correspondencia, los internados, etc. Las técnicas uno-a-muchos, tal vez las mas empleadas, incluyen los debates, las simulaciones o juegos, el estudio de casos, los juegos de roles, los grupos de discusión, las tormentas de ideas, las técnicas Delphi, las técnicas de grupo nominal, el fórum, etc. Todas ellas han sido empleadas en la enseñanza a distancia en línea.

En el sector educativo viene enmarcada por una situación de cambios: cambios en los usuarios de la formación, cambios en los entornos o escenarios de aprendizaje, cambios en los modelos y concepciones. Las circunstancias tecnológicas, culturales y sociales en las que se desenvuelve la actual sociedad exigen, ya, cambios en todos los elementos del proceso didáctico.

Las posibilidades que las redes sociales ofrecen en la formación hacen que surjan nuevos usuarios-alumnos caracterizados por una nueva relación con el saber y nuevas prácticas de aprendizaje adaptables a situaciones cambiantes.

[20] ADELL J, "Redes y Educación" Pág. 19-20

Lograr este tipo de personas flexibles para adaptarse a situaciones de continuo cambio, responder a los desafíos que la evolución de la tecnología, cultura y la sociedad plantea, va a depender de la puesta en marcha de acciones educativas relacionadas con el uso, selección, utilización y organización de la información de manera que el alumno vaya formándose como un maduro ciudadano de la sociedad de la información; vaya formándose, para un nuevo mundo de conocer.

Al analizar los posibles escenarios propiciados por las redes informáticas tendremos que distinguir entre los cambios que puedan producirse en el ámbito de la enseñanza convencional de aquellos escenarios que se ven fuertemente potenciados por el uso educativo de las redes sociales y que caen preferentemente en el ámbito de la enseñanza flexible y a distancia.

En general con la actual tecnología, al menos en un futuro próximo, no parece que vayan a incidir en la enseñanza básica y media. Incidir, en el sentido de transformar el sistema. Se ira introduciendo como un recurso mas, como un importante banco de recursos tal como hemos visto, sin provocar cambios importantes en la forma de enseñar. Constituyendo, eso sí, un preciado recurso para profesores y alumnos. Quizá esta forma constituya la aportación más positiva de las redes a la educación. Es indudable que los alumnos que utilizan Internet, en cualquiera de ambas formulas, se benefician de varias maneras: mejoran su contacto con la informática y la tecnología; aprenden a trabajar en un mundo transnacional; se desenvuelven en otros idiomas; tienes acceso a miles de informaciones antes inalcanzables (bancos de datos, catálogos, museos, bolsas de trabajo internacionales, etc.…) en este sentido quizá convenga reflexionar sobre las conclusiones:

- Internet cobra un especial interés didáctico cuando es necesario acceder a fuentes de información no disponibles en la localidad. O que resultan cambiantes. La información se consigue entonces por medio de bases de datos remotas, por e-mail o conferencia y en muchos casos a un precio inferior que el de la vía impresa, el CD_ROM o la televisión.

- Los proyectos que implican la utilización de Internet contribuyen de manera decisiva a desarrollar las destrezas de comunicación interpersonal y estimulan la comprensión mutua entre países y culturas. Sin embargo, este tipo de actividad se ha de desarrollar atendiendo a la especificidad del medio.

- El uso del internet permite a las instituciones ofrecer un curriculum mucho más amplio. Ahora es posible agrupar a los alumnos de diversas instituciones y compartir el personal docente.

- Supone un estimulo excepcional para los alumnos avanzados que pueden tomar parte en conferencias y debates y consultar base de datos diseñados expresamente para proyectos de investigación que se llevan a cabo desde las instituciones educativas.

- Internet ayudara a profesores y alumnos a desenvolverse en un mundo donde la capacidad para manejar y acceder a la información será crucial. También les ayuda a desarrollar la capacidad de aprender a manejar independiente, que pueden luego proyectar sobre otras situaciones de aprendizaje.

- Permite a los profesores y estudiantes aislados por las condiciones personales, geográficas, sociales o económicas comunicarse con los demás y participar en proyectos de enseñanza-aprendizaje.

- La edad condiciona el uso del Internet: en la escuela primaria, los alumnos suelen participar en proyectos dirigidos y que incluyen la utilización del correo electrónico, mientras que en edades avanzadas se impone una mayor independencia en la búsqueda de información.

- Equipamiento y formación. Los proyectos piloto llevados a cabo en países como el Reino Unido evidencian que es necesario prever más dedicación de la que inicialmente podría considerarse para solventar los problemas técnicos y formar al personal docente.

Es seguro que se extenderán y multiplicaran las experiencias exitosas de explotación de las redes en los niveles de enseñanza primaria y secundaria".[21]

Las redes de comunicación introducen una configuración tecnológica que potencia este aprendizaje más flexible y, al mismo tiempo, la existencia de nuevos escenarios: aprendizaje en casa, aprendizaje en el puesto de trabajo y aprendizaje en un centro de recursos de aprendizaje o centro de recursos multimedia.

3.2. CONTEXTO EDUCATIVO DE LA WEB 2.0

La Web 2.0 es un deja atrás el sistema unidireccional de la Web 1.0, en la cual únicamente los usuarios son receptores de información. La Web 2.0 permite que la interacción que se hace con un sistema de retransmisión de ideas o de información que puede ser compartidos bidireccionalmente por los usuarios. La tecnología desarrollada que deseen, compartirla para que otros la vean o la descarguen. El uso de Weblogs o blogs, que son formas estructuradas ordenadas por ítems de fechas donde los usuarios colocan la información, permiten su fácil uso y acceso. Permiten la documentación de la información a través de mensajes que puedan hacer para retroalimentar las ideas. Aunque son un poco más difícil de usarlos que los blogs, también permiten que estos se puedan compartir con gran facilidad. Los videocast permiten establecer formatos de videos fácilmente creados por los usuarios para que puedan ser subidos y compartidos por los usuarios.

Resumiendo estas herramientas se pueden tener la siguiente analogía:

[21] **SALINAS Jesús, "Uso Educativo de las Redes Informaticas" Educar25, 1999, Pág. 85.**

- Para enterarse de los últimos cambios y novedades de sitios Web preferidos puede utilizar Feeds que son resúmenes de contenidos de una página Web determinada o RSS que son formatos que mantienen actualizados la información.

- Si se quiere compartir archivos con imágenes o fotografías se puede utilizar flickr.

- Para compartir archivos de sonido o de audio puede utilizar ODEO.

- Para compartir videos utilizar Youtube.

- Puede crear sitios Web de uso personal a través del uso de Weblogs o Blogs, puede utilizar para ellos Blogger.

- Puede construir sitios colaborativos para subir texto creando Wikis. Pude utilizar la enciclopedia Wikipedia.

El uso de todas estas tecnologías permite que los usuarios puedan manejar herramientas como apoyo en los servicios de educación, especialmente en lo que tiene que ver con el E-learning y el B-learning. La interacción con los usuarios permite crear una forma de comunicación bidireccional ente el educador y el estudiante, donde los profesores pueden subir los contenidos de las asignaturas, en los formatos que quieran establecer, y los estudiantes puedan descargarlos y retroalimentarlos. Todas estas tecnologías han permitido que se migre hacia la Web 2.0, dejando a tras la utilización de medios tradicionales como los videos en televisión, las audio conferencias convencionales y otras herramientas, como los periódicos y las revistas, que servían como soporte para el desarrollo de las actividades académicas de los estudiantes.

La educación a distancia como modelo revolucionarios de las nuevas tendencias y como acceso para la gran mayoría de las personas, especialmente para la más apartadas de los que tienen acceso a las grandes universidades en las ciudades, se ha convertido en un piloto y en un eje del cual giran las nuevas tecnologías que se van incorporando a medida que van incorporando a medida que van surgiendo cambios en Internet.

Los cambios socio culturales en las regiones muestran que el desarrollo de ellas se refleja a través del uso de tecnologías que le permita estar a la vanguardia en el uso de las nuevas técnicas y medios de desarrollo educativo.

Es por eso que la Web 2.0 permite tomarse como una plataforma virtual donde los estudiantes hagan acceso de ella para intercambio de actividades, de información y de productos desarrollados de acuerdo a la solicitud de los requerimientos hechos en el desarrollo de las asignaturas. Simplemente mantener una estructura a través de la cual se pueda lograr el acceso, es lograr entrar en los medios educativos, ya que el Internet, nos proporciona lo demás.

Ahora, las tecnologías que nos soporta la Web 2.0 permiten la flexibilidad en el manejo del desarrollo de los contenidos y de la misma tecnología. La Web 2.0 permite la migración en el uso de diferentes plataformas. El ejemplo más utilizado a través de estas tecnologías es el manejo de la hoja electrónica y el procesador de texto que proporciona Google. Esta tecnología permite soportar diferentes plataformas para que las actividades puedan ser visas desde diferentes escenarios. Las tecnologías permite la migración de entornos diferentes donde simplemente se tiene el uso de la Web 2.0 como el desarrollo de una plataforma que soporta el uso y el ambiente ideal para intercambio de información en diferentes formatos. Se puede etiquetar la información que es subida por una red social.

Debe entenderse que los estudiantes utilizan el autoestudio como medio de conocimiento y de formación. El uso de recursos digitales, de los compañeros de los mismos medios que les brinda la sociedad, son una muestra, de cómo un estudiante puede aprender a través de los que denomina “Aprendizaje Autónomo”. Este es el método pedagógico utilizado hoy día por la mayoría de las universidades para alcanzar a penetrar el mercado de estudiantes en ubicaciones geográficas distantes. Esta metodología ha relegado a los docentes al rol de tutores, como mediadores en el proceso enseñanza-aprendizaje. El método tradicional en el cual el profesor era el único que impartía conocimientos ha dejado de ser un dogma para la educación.

Con la llegada de Internet, estos procesos se han desligado y el docente simplemente pasa a ser un mediador en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Algunas de las plataformas utilizadas como Blackboard o Moodle, permiten la interacción ente los estudiantes para formar debates a través de foros, compartir ideas a través de los chat, envío de actividades a través de las tareas, bajar recursos de información como videos, audios o datos en archivos, creación de Wikis para tener su propio discernimiento sobre temas específicos. Al igual que las plataformas, la Web 2.0 permite al usuario la utilización de estos servicios.

Los recursos tecnológicos asincrónicos y sincrónicos es una gran ventaja en el desarrollo de la educación, ya que la Web 2.0 proporciona estos medios como la capacidad de avance en el logro de conocimientos basados en redes sociales. Se pueden retroalimentar y colocar foros de discusión que permitan el intercambio de ideas y de conocimientos para ir obteniendo el aprendizaje necesario e ideal acerca de temáticas propuestas.

Los manejos de los procesos de la educación a distancia no deben ser excluidos de los administradores. Se debe crear realmente una comunidad que permita la colaboración de todos los usuarios, tanto de los administradores como los expertos en la parte pedagógica, para que se creen recursos que promuevan el auto-aprendizaje.

Los recursos deben ser de fácil interacción y manejo, que puedan describir las temáticas adecuadas y logren despertar en interés en el tópico por la investigación, el aprendizaje para el desarrollo de proyectos colaborativos y la capacidad de análisis y de flexión para desenvolverse en la educación virtual.

En no poder acceder a estos recursos los convierte en usuarios pasivos que no pueden acceder a la educación. Se requieren una alfabetización que lleven nuevas tendencias a estas regiones, pero a sabiendas que los cambios sociales que deben ser tenidos en cuenta a la hora de realizarlas, tomando como referencia el cambio que se pueda dar en futura generaciones.

3.3. EVOLUCIÓN DE INTERNET HASTA LA WEB 2.0 PROCESOS DE DIGITALIZACIÓN DEL SABER.

Para hablar de la Web 2.0 se debe remontar a momentos históricos de lo que ha significado realmente el termino a través de su origen, nace aproximadamente en el año 2014, desde ese año se ha tomado como punto de partida, se ha dado una gran evolución en la Web y en la cual se han tenido en cuenta diversas tecnologías que la soportan. Se habla de hojas de estilo, estándares, uso de lenguajes de construcción de páginas Web dinamicas, como el Ajax, el Javascript, Flash y otros, estándares.

Las redes sociales se han convertido en un punto de partida en el manejo de diversos procesos. Uno de ellos es el sector de la educación. Un ejemplo del uso de una red social es facebook, donde millones de usuarios, a través de la Web, interactúan compartiendo recursos y portales de licenciamiento gratis. También se pueden compartir aplicaciones de forma gratuita, como procesadores de texto, hojas de cálculo; lo cual permite tener una diversidad de documentos que sirven de consulta; lo cual permite tener una diversidad de documentos que sirven de consulta; también se puede compartir archivos. Es realmente el manejo de una tecnología, que se tenía hace poco en internet, de una forma integrada.

El uso de blogs, que realmente se conocía como un conjunto de páginas estáticas, que no permitían la modificación de la información: actualización, inserción y eliminación de información. Esto es lo que se ha denominado Web 1.5, que es una transacción entre la Web 1.0 y Web 2.0. Realmente son las paginas dinámicas desarrolladas en lenguajes como PHP; Perl, Python,. NET, etc., todo esto encadenado a una base de datos. Estas páginas tienen la connotación de producir cambios en la información en tiempo real. Así se da el paso a la Web 2.0 que se considera, más que una página Web como una red social donde las personas fijan puntos de encuentro para la interacción y principalmente para compartir contenidos.

Se dice que el precursor de estas redes sociales o de la web 2.0 es Tim O´relly donde explicaba, en una conferencia, que el mundo se transformaba a través de las lluvias de ideas, para dar paso a nuevas expectativas de conocimientos de empresas. Así, puso como ejemplo el uso Flickr, que es una red social o comunidad de usuarios donde se comparte imágenes de fotografías y de videos y que tienen unas reglas estrictas de uso y de condiciones para poder tener interacción entre ellos mismos. Las tecnologías que se usan para el desarrollo de la Web 2.0.

3.4. ORÍGENES DEL TERMINO WEB 2.0

En el año 2004 Tim O´Reilly, a quien generalmente se le atribuye la paternidad del término "Web 2.0", declaro que una de las diferencias fundamentales entre la época del PC y la era Web 2.0 era el hecho de que el Internet se había transformado en plataforma. En lugar de simplemente añadir una función, las nuevas aplicaciones magnifican (hacen explosión de) los efectos de la red. "Cuantas más personas los utilizan, mas éstos mejoran. En el ámbito de las humanidades digitales"[22].

La arquitectura hipertextual, que había caracterizado la Web tal como las ciencias humanas y sociales acostumbraban usarla- la Web como colección dinámica de textos y documentos, da para a nuevas arquitecturas, que hacen hincapié en la interacción y el intercambio de saberes, potenciando la mutación y hasta la deliberada confusión de roles entre quien escribe los contenidos y quien los lee. El cambio responde a la demanda de participación de amplio público, que aspira no solo a consultar, sino también a contribuir a la creación de contenido a personas o comunidades se le llama *crowdsourcing,* un neologismo revelador del viraje en la concepción tradicional de la autoridad en la producción de saberes, y sin duda la novedad más relevante de la Web 2.0. En su base esta una innovación tecnológica, pues las nuevas plataformas de trabajo que ofrecen las redes sociales de la Web 2.0 permiten la participación directa de los navegantes en proyectos de historia digital: "Miles de voluntarios digitales transcriben, crean, mejoran y corrigen texto, imágenes y archivos"[23].

[22] **HISTORIA CRITICA N.-43, Bogotá, 2011. pág. 260**
[23] **ISSN 0121-1617. Pág. 16**

En el año 2001 en el lanzamiento de Wikipedia, ya había inaugurado el crowdsourcing. En tan solo cuatro años, esta "enciclopedia voluntaria y popular" en la cual, en las idealistas palabras de su cofundadros Jimmy Wales, "miles de personas por todo el mundo, de todas las culturas, trabajan juntas en armonía para compartir libremente información clara, objetiva e imparcial"[24], llegó a las altas cimas de la codificación científica moderna, cuando la revista *Nature* la declaró en 2005 tan confiable como la prestigiosa (y costosa) Enciclopedia Británica.

A través de la Web 2.0 la lectura se puede convertir en escritura activa, y ésta no se limita los contenidos, sino también a los contenedores, es decir, los programas, hay una impelente necesidad para la historia en la era del Web 2.0 de construir una específica "infraestructura cibernética" y permitir el "código compartido" para que todos puedan acceder a él. Por lo tanto la Web 2.0 difunde y practica tanto la filosofía del código abierto, es decir la oportunidad de colaborar en la construcción de los programas. Los espacios abiertos que permiten formas colectivas de participación son por lo tanto la característica principal de la Web 2.0. Dominar su creación a través de la evaluación científica de los contenidos y promover su buen uso se han convertido en una necesidad para el historiador que crea proyectos digitales o participa en proyectos de historia en línea.

La participación de los usuarios en el contenido de los sitios ya no depende de correos electrónicos, sino sobre todo del contacto directo a través del navegador, de la inserción de documentos multimedios, textos, comentarios, formas de indexación en los sitios. De esta manera, los actores de la Web no sólo consumen pasivamente la comunicación y la información en la red, sino que además construyen ellos mismos los objetos de consumo, un paso que se ha hecho posible gracias a la simplificación tecnológica con la introducción de lenguajes mas cercanos al usuario final que al ingeniero informático inicial. A diferencia del complejo sistema de las paginas en formato HTML, las nuevas herramientas son relativamente fáciles de manejar y crean en cualquiera la impresión de poder ser un protagonista en la red, entendido y leído como no hubiera serlo en otra era tecnológica.

[24] **Idem pág, 26.**

"En un mundo incierto, el conocimiento se democratiza y nacen formas hibridas que relegan la tradicional distinción entre el conocimiento académico y profanos"[25], un hecho nuevo que pone enormes problemas para discernir los contenidos científicos en la red. Todos estos servicios Web 2.0 forman parte de un cambio cultural fundamental que anima a la clarificación de conocimiento de todos y promueve el desarrollo de la inteligencia colectiva.

3.4.1. Características de la web 2.0

La Web 2.0 es un fenómeno que está afectando a diferentes ámbitos de la actividad humana. La nueva Web está presente en las relaciones sociales, en la economía, en la comunicación, en la administración, en la educación, en la cultura.

Gráfico 17: Aplicaciones de la Web 2.0

Fuente: MERLO Jose, "Las Diez Claves de la Web Social" 2009.

[25] **Idem pág. 37.**

Se logra sintetizar en diez clases las aplicaciones de estas herramientas en los centros de información, se trata de un procedimiento didáctico, sin más pretensiones que las que obedecen al interés divulgativo y son los siguientes las características que definen a la Web 2.0:

1. El navegador como herramienta. La Web social es ante todo Web, por lo que sus sistemas y aplicaciones están asentados en lenguajes de marca. Cca, xhtml o xml son las bases de esta tecnología, por lo que desde cualquier navegador se puede tener acceso a los servicios de la Web 2.0. "La nueva internet no anula a la anterior, sino que la complementa mejorándola, la toma como base y a ella debe lo que es"[26]. La etiqueta 2.0 implica una evolución, pero se puede seguir hablando de la Web, sin calificativos, de un desarrollo de internet, donde las posibilidades para la participación son la principal novedad.

2. La cooperación como método. El colectivo es importante y la Web social parte de su reconocimiento. Las tecnologías sociales están diseñadas con arquitecturas de la información abiertas, que permiten que las opiniones se sumen y los comportamientos de todos sean tenidos en cuenta. En la nueva internet se trabaja de forma distribuida, pero a través de relaciones directas, que se reflejan en acciones como la construcción conjunta de contenidos en línea o en la posibilidad de publicar comentarios en páginas ajenas. Es la consideración de la inteligencia colectiva.

3. La interoperabilidad como fundamento. Las tecnologías de la participación empleadas por la Web social permiten la integración de herramientas. Sistemas de programación como Ajax o los lenguajes de etiquetas ofrecen la posibilidad de compartir códigos, reproducir en webs particulares contenidos externos o establecer interfaces con aplicaciones que se ejecutan en servidores remotos. Las APIs, los mashups, los widgets o la sindicación son ejemplos de este principio. El uso de protocolos comunes, metadatos normalizados y arquitecturas abiertas explican el éxito incontestable de la Web social.

[26] VEGA Merlo, José Antonio "Las Diez Claves de la Web Social" 2009, pág. .34-36

4. La sencillez como pauta. La Web social ha simplificado al máximo la publicación de contenidos. La facilidad para crear y mantener blogs o wikis, el desarrollo de favoritos vía web, la difusión de perfiles personales en las redes sociales, por mencionar algunos ejemplos, son acciones que requieren escasos conocimientos técnicos, filtrar archivos, redifundir recursos, filtrar noticias o integrar servicios ajenos en webs propias no es necesario ser un experto. La popularidad de los de los servicios de la web social se debe en gran medida a la parquedad de los conocimientos requeridos.

5. El etiquetado como sistema. La información digital presenta la característica de poder incluir datos sobre si misma. Las herramientas de la web social emplean las descripciones realizadas por los usuarios, que se intercambian de forma automática, estableciendo redes de términos que llevaran a informaciones similares. Los esquemas de metadatos y micro formatos o la inclusión de etiquetas en las aplicaciones sociales son determinante para compartir información semántica, lo que equivale a compartir recursos digitales.

6. La participación como principio. En la Web social la información se comparte los datos personales son difundidos en redes sociales. El software social posibilita que se valoren recursos y sean etiquetados en función de la opinión de quienes los emplean. Lo sistemas de filtrado permiten que los contenidos considerados interesantes destaquen entre los generados en un periodo de tiempo, en un medio o sobre un tema. Los favoritos compartidos, las compras sociales y los sistemas de valoración quienes establezcan la calidad o utilidad de los recursos.

7. La variedad como realización La web social no admite límites ya que existe una gran diversidad de manifestaciones. Servicios de información y aplicaciones informáticas muy diversos pueden ser catalogados como internet 2.0. Desde la compra de productos en proveedores que tienen en cuenta los gustos, acciones y hábitos de los usuarios, hasta los servicios en los que se puede etiquetar la información, pasando por los servidores de almacenamiento de archivos, en los que los documentos se relacionan independientemente de su origen, todo pueden ser clasificados como 2.0.

Un servicio de referencia basado en las respuestas de los usuarios en web social. Una aplicación que permite integrar en una página las noticias de diarios digitales, consultar en la misma el correo electrónico o emplear herramientas ofimáticas, también es Web 2.0.

8. La personalización como posibilidad. El usuario decide como emplear las tecnologías de la participación, qué servicios le son útiles y bajo qué forma y condiciones los va a utilizar. La adaptación de las aplicaciones, el desarrollo de interfaces particulares de herramientas, la utilización de contenidos externos mediante sindicación o a través de la inserción de códigos, el uso de widgets para la integración de recursos informáticos externos. Las tecnologías son la misma; los servicios, también; los recursos, idénticos pero el usuario los puede individualizar según su criterio y convivencia.

9. La experimentación como norma. Nada es eterno en la Web social. La renovación de los resultados es constante; las actualizaciones permanentes; las novedades cotidianas. Se trata de la beta continua, como se suele denominar a esta característica del internet 2.0. Las tecnologías avanzan y ofrecen nuevas posibilidades. Los servicios adaptan las novedades tecnológicas y las adaptan a sus objetivos. Los usuarios que emplean la Web social son conscientes de la contante renovación de los recursos y las consiguientes posibilidades de mejora que suponen, así que esperan y asumen los permanentes cambios.

10. El desinterés como base. El carácter social de la nueva Web también incluye como elemento definitorio la búsqueda del bien común. Las tecnologías son abiertas, al igual que son los recursos. Se parte de la ausencia de intención mercantil, de la generosidad o el altruismo en el uso de las aplicaciones, los servicios y las informaciones. Las comunidades de software libre y las iniciativas de acceso abierto a la información científica están en sintonía con el uso compartido de los recursos que posibilitan las tecnologías de la Web social.

La internet 2.0 también tiene una faceta comercial, aunque no suele afectar al usuario general, sino a las empresas que quieren dirigirse a sectores específicos, conocerlos y comunicarse con ellos de forma directa y pertinente.

3.4.2. La Web 2.0 Como Recurso Didáctico.

Al internet le hemos de verlo como un potente medio de comunicación que ofrece una serie de posibilidades para los centros educativos y que, sin duda alguna, todos los alumnos deben reconocer y dominar como una materia instrumental de desarrollo personal más, tales como la lectura o la escritura, lo que se ha llamado la alfabetización digital.

"En el contexto de la sociedad del conocimiento las tecnologías de uso educativo ya sean empleadas para la enseñanza presencial o distancia se han convertido en un soporte fundamental para la instrucción, beneficiando a un universo cada vez más amplio de personas. Esta asociación entre tecnología y educación no solo genera mejoras de carácter cuantitativo es decir, la posibilidad de enseñar a mas estudiantes, sino que principalmente posibilidades de enriquecer su proceso de aprendizaje"[27].

Johnson agrega que el conocimiento se genera bajo una continua negociación y no será productivo hasta que los intereses de varios actores estén incluidos. Este autor propone algunas tipologías diferentes de aprendizaje:

Aprender haciendo. Para este tipo de aprendizaje resultan de especial utilidad aquellas herramientas que permiten al estudiante y/o docente la lectura y la escritura en la Web, bajo el principio de "ensayo-error". Por ejemplo los estudiantes pueden aprender sobre ecología generando presentaciones en línea (textos, audio o video) sobre cómo se trata este tema en diferentes naciones del mundo. Luego el profesor lo revisa y corrige aquellos aspectos mejorables. Este proceso de creación individual y colectiva, a la vez promueve un proceso de aprendizaje constructivista.

[27] **COBO Cristóbal "Aprendizaje Colaborativo- Nuevos Modelos para Usos Educativos" pág. 18**

Aprender interactuando. Unas de las principales cualidades de las plataformas de gestión de contenidos es que además de estar escritas con hipervínculos, ofrecen la posibilidad de intercambiar ideas con el resto de los usuarios de internet. Bajo este enfoque el énfasis del aprender interactuando esta puesto en la instancia comunicacional entre pares. Algunos ejemplos de interacción son agregar un post en un blog o wiki, hablar por Voip, enviar un voice mail, y actividades tan coloquiales como usar el chat o el correo electrónico.

Aprender buscando. Uno de los ejercicios previos a la escritura de un paper, trabajo, ensayo o ejercicio, es la búsqueda de fuentes que ofrezcan información sobre el tema que se abordará. Ese proceso de investigación, selección y adaptación termina ampliando y enriqueciendo el conocimiento de quien lo realiza. Es un entorno de gran cantidad de información disponible, resulta fundamental aprender cómo y dónde buscar contenidos educativos. Ludwall, agrega a esta taxonomía u cuarto tipo de aprendizaje, que represente el valor esencial de las herramientas Web 2.0 y que está basado en la idea de compartir información, conocimientos y experiencias.

Aprender compartiendo. El proceso de intercambio de conocimientos y experiencias permite a los educandos participar activamente de un aprendizaje colaborativo. Tener acceso a la información, no significa aprender por esto, la creación de instancias que promuevan compartir objetos de aprendizaje contribuyen a enriquecer significativamente el proceso educativo. Internet cuenta con una gran cantidad de recursos para que los estudiantes puedan compartir los contenidos que han producido. Por ejemplo plataformas para intercambio de diapositivas en línea, podcasts o videos educativos, entre otros.

"Los recursos didácticos en línea de la Web 20, además de ser herramientas que optimizan la gestión de la información, se convierten en instrumentos que favorecen la conformación de redes de innovación y generación de conocimientos basadas en la reciprocidad y la cooperación"[28].

[28] **Idem pág. 20**

Así mismo, a través de Internet, el profesorado puede potenciar el trabajo en equipo. Los profesores pueden trabajar como colegas que comparten tareas curriculares, intercambiar experiencias, compartir materiales, trabajar en colaboración, etc.…, como veremos más adelante.

Pero también los alumnos han de descubrir que sin salir de sus ciudades, pueden intercambiar ideas con otros niños, niñas de su edad, jugar con ellos, trabajar juntos, compartir sus vivencias. Para facilitar todo ello e independientemente de las que mostraremos sugerimos algunas opciones:

Confeccionar una página web propia en su centro

Es cada día más habitual que cada centro posea su página web, donde aparece información sobre el mismo, la localidad, el alumnado, proyectos etc. En las páginas institucionales aparecen infinidad de ellas que se pueden tomar como referencias. Suelen cumplir funciones relacionadas con la promoción del centro, la gestión de la escuela y también sobre diferentes actividades curriculares.

Colocar las computadoras del centro en red

Esta situación posibilitará que el trabajo del centro puede girar desde ahora alrededor de unidades centradas en problemas, caos o centros de interés.

Como describe Bartolomé, cuando un alumno entra en clase, solo o por parejas o con su grupo, se dirige a una computadora, consulta el estado de sus tareas, imprime un plan para la jornada y comienza el trabajo, que alterna con materiales en papel (libros, apuntes, etc.) y en una computadora. Ya no necesitamos preparar todos los materiales informativos que deben consultar nuestros alumnos para resolver los casos, problemas o las actividades que le propongamos. Incluso podemos proponer actividades sin proporcionarles información.

Conectar al centro a la red.

Conectada ininterrumpidamente la red propia del centro las posibilidades se amplia. La escuela se prolonga y extiende y el curriculum puede cobrar una perspectiva infinitamente más amplia y más abierta. Esto puede permitir al profesorado cambiar su perspectiva individual y descubrir el trabajo en colaboración, trabajando con otros colegas que se encuentran en su misma situación, intercambiando experiencias con ellos o compartiendo materiales curriculares.

"También puede permitir la interconexión de pequeños colegios, que pueden compartir la atención de especialistas"[29].

[29] **Idem pág, 23.**

CAPITULO IV

DISEÑO Y ELABORACION DE UN BLOG EDUCATIVO COMO RECURSO COMPLEMENTARIO PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE ACUERDO A LA ACTUALIZACION Y FORTALICEMINETO CURRICULAR EN EL OCTAVO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DEL CENTRO EDUCATIVO "TERESA SAMANIEGO"

ANTECEDENTES:

La utilización de blogs educativos para desarrollar habilidades en el manejo de recursos tecnológicos en los estudiantes es importante debido a que en los actuales momentos la educación está buscando alternativas de cambio usando materiales tecnológicos llamativos que crean en la mente del estudiante ofertas de aprendizaje significativo. Dentro de los recursos de internet existen los blogs educativos que son medios tecnológicos interesantes que sirven para intercambiar comentarios tanto con el autor del blog y quienes estén inmersos en dejar comentarios o interrelacionarse de manera virtual.

Las TIC´S, en nuestro objeto de estudio, es utilizado por los estudiantes como un "buscador" de información, solo digitan en el buscador el tema que necesitan y al aparecer el primer enlace con el titulo que les interesa conocer, abren, seleccionan, copian y pegan en un procesador de textos, imprimen y al día siguiente presentan al docente la tarea solicitada, sin ningún proceso de lectura. En este sentido falta una orientación minuciosa y controlada sobre el uso del ciberespacio. El 80% de los estudiantes de octavo año del centro educativo "Teresa Samaniego" están inmersos en las redes sociales y su uso inadecuado no contribuyen a fortalecer conocimientos, más bien generan una pérdida de tiempo. Como una medida de solución al problema diagnósticado, se plantea la elaboración de un blog educativo para enseñar Estudios Sociales como un recurso didáctico complementario acorde a las tecnología actuales, aprovechando la incursión del estudiante en internet incursione en el uso del blog educativo para mejorar los aprendizajes o que estos se tornen significativos.

OBJETIVOS

Objetivo General: Diseñar y elaborar de un Blog Educativo como recurso complementario para el aprendizaje de Estudios Sociales de acuerdo a la Actualización y Fortalecimiento Curricular en el Octavo Año de Educación General Básica del Centro Educativo "Teresa Samaniego"

Objetivos Específicos:

- Conducir a los estudiantes en el uso adecuado de la tecnología y así construyan su propio aprendizaje.
- Usar los recursos tecnológicos como un recurso complementario para el aprendizaje de Estudios Sociales.
- Considerar al Blog Educativo como una herramienta innovadora en el desarrollo de habilidades para utilizar los recursos o materiales didácticos como una fuente de aprendizaje.

JUSTIFICACIÓN

"El futuro de la educación estará profundamente signado por la tecnología de la información venidera. Pero más aún, por cómo los educadores y estudiantes utilizan las TIC´S para el aprendizaje continuo" (**Stanley)**

En la Constitución Política del Ecuador, se consagrara en el Título III, los "Derechos, Garantías y Deberes". Así mismo, en el Capítulo 4 "De los derechos económicos, sociales y culturales", sección novena y décima expresa la constitucionalidad de "la ciencia y tecnología" y "la comunicación".

El Ministerio de Educación del Ecuador a través de los programas SíProfe, ha capacitado a partir del año 2012 aproximadamente a 10.943 docentes en el uso de las tecnologías en el aula como recurso para acompañar los procesos de aprendizaje. En el Centro Educativo "Teresa Samaniego" el 59% de los docente fueron capacitados en el uso de las tecnologías.

La propuesta de elaborar un blog educativo como una herramienta complementaria de aprendizaje de Estudios Sociales para el octavo año de educación general básica (EGB) del centro educativo "Teresa Samaniego" pretende romper con los esquemas tradicionales y poco significativos de enseñanza – aprendizaje y pasar a la utilización de recursos tecnológicos actuales para volver las clases activas, interesantes, motivantes, entendibles y totalmente significativas.

4.1. ADMINISTRACIÓN DE ENTRADAS DEL BLOG EDUCATIVO

Primer Paso: Crear una Cuenta en Google

Cuando entramos en Blogger, nos invita a crear el blog en solo tres pasos, antes conviene realizar una visita rápida, como nos informan con un enlace de fondo azul, para conocer de qué va esto. A continuación se hace un clic en el enlace de la flecha roja para crear. La primera fase se realiza si no tenemos una cuenta el Google. Si la tenemos hay que hacer un clic en el enlace, primero accede a ella, desde donde accederemos al segundo paso. No hace falta tener una cuenta en Google, pero conviene tenerla si queremos acceder a todas sus herramientas, que son las más utilizadas en la Web, y para ellos hay que rellenar un formulario. En todo caso, podemos crear un blog sin cuenta en Google, para lo cual tendremos que completar el primer formulario que nos aparece con el siguiente encabezamiento:

Gráfico 18: Crear una Cuenta en Google

Fuente: La Autora

En el formulario hay que incluir la siguiente información:

1. Una cuenta de correo electrónico existente, que tendremos que repetir en el siguiente cuadro campo de texto. Aquí se escribe la dirección completa de la cuenta.

2. Una contraseña escrita dos veces para evitar errores. Tiene que incluir ocho caracteres como mínimo, y puede verificarse su fortaleza, es decir su calidad como contraseña, haciendo clic en el enlace correspondiente.

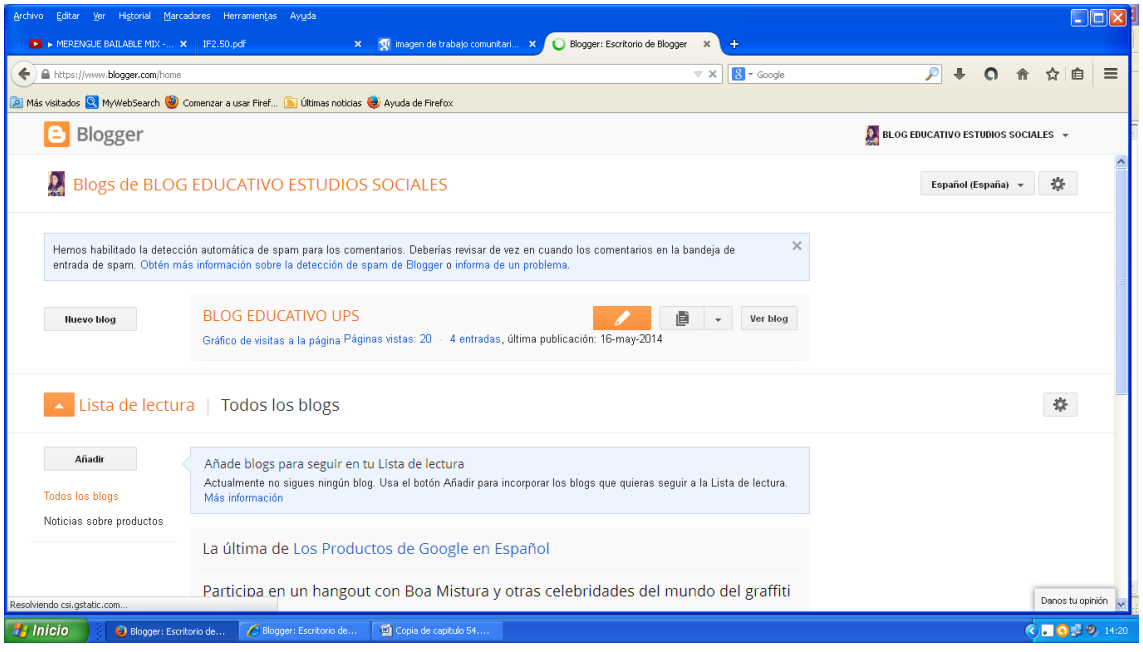
3. El nombre que aparecerá como autor del blog y de los artículos. Se puede optar por un apodo o nickname, o por nuestro nombre real.

4. Una verificación, que consiste en escribir las letras que aparecen en una pequeña imagen, lo cual se hace para evitar que se creen cuentas automáticamente.

5. Activar la casilla de aceptación de las condiciones. Conviene leer las "Condiciones del servicios del Blogger", que muchos encuentran abusivas.

Segundo Paso: Poner un nombre al Blog

Gráfico 19: Poner Nombre al Blog.



Fuente: La Autora

En esta fase simplemente escribimos un nombre a nuestro blog, que podremos cambiar más tarde, y le asignaremos una dirección de internet, que no podremos cambiar. Es importante que la dirección sea corta y siempre con letras minúsculas, sin caracteres especiales como tildes o eñes. La dirección suele ser el nombre del blog o el nombre del autor, pero se puede poner lo que se quiera. Si por ejemplo, el blog se llamara "El Blog en Blogger", le pondría esta dirección "miblogenblogger".

Después Blogger añade la parte restante hasta quedar *http://miblogenblogger.blogspot.com*. Pero antes de continuar hay que hacer clic en el enlace **comprobador de disponibilidad,** para ver si ese nombre ya está elegido por otro miembro; y suele ocurrir con frecuencia que ya este utilizado, así que hay que aguzar el ingenio. Si ocurre estos nos avisan con la frase "lo sentimos, *esta dirección del blog no está disponible*". La sección de **configuración avanzada** nonos interesa ahora, aunque es una opción muy interesante para poder ubicar nuestro blog en un servidor propio.

Tercer Paso: Elegir una Plantilla

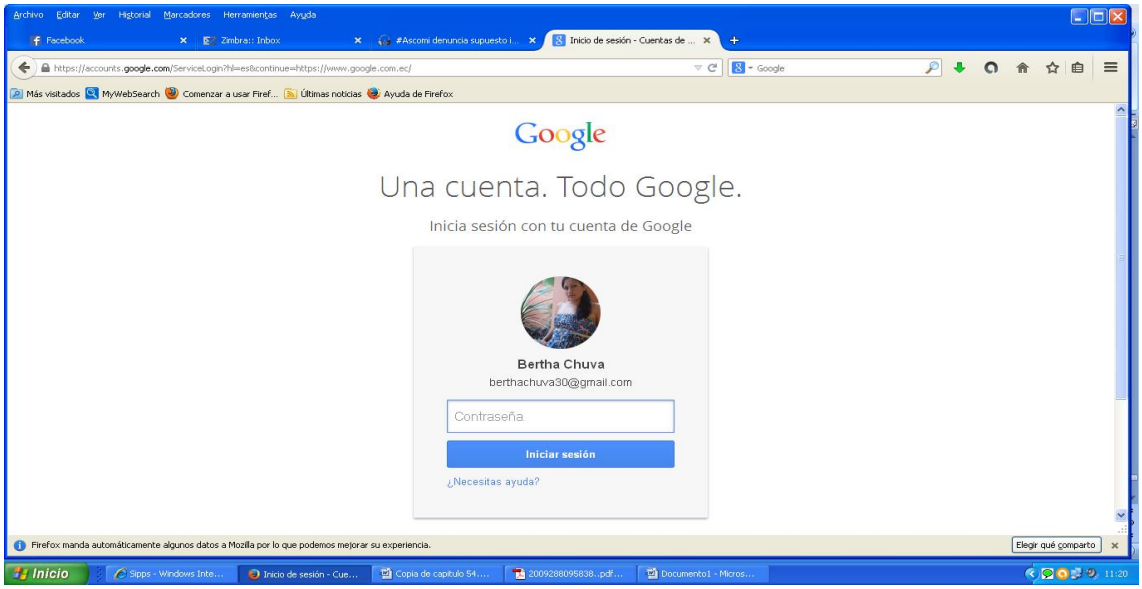
Grafico 20: Elegir una Plantilla

Fuente: La Autora

Por último, tendremos que elegir una plantilla, que es el **diseño general del blog**. Elegiremos la más nos guste y para ello activaremos la casilla que hay debajo de su imagen, pero más adelante podremos cambiarla siempre que queramos. Y ya hemos completado todos los pasos para crear nuestro blog en Blogger, y podamos acceder al **panel del control.**

Cuarto Paso: Cómo Acceder al Nuevo Blog.

Grafico 21: Como Acceder al Nuevo Blog



Fuente: La Autora

Un problema muy común entre los principiantes es que no saben acceder a su nuevo blog. Se puede lograr de dos formas:

1.- La forma más sencilla es ir a la página principal de Blogger, y allí nos presentan un pequeño formulario con un campo de texto y otro de contraseña. En el primero escribimos nuestro nombre de usuario (cuenta de google) o la dirección completa de la cuenta de correo con que registramos nuestro blog. Cuando hacemos clic en el enlace **acceder** llegaremos a nuestro **panel** del Blog.

2.- La otra opción es escribir la dirección completa del nuevo blog como por ejemplo: // *miblogenblogger.blogspot.com.* En este caso, aparecerán unos enlaces en la parte superior del blog. Hay que hacer clic en **acceder,** que está en la parte derecha y entonces llegaremos a la página principal del Blooger para incluir nuestros datos. Si estamos conectados a Blogger en el navegador (por medio de cookies), hay que hacer clic en el enlace **panel** y entraremos directamente a nuestro blog. Los visitantes verán el nuevo blog escribiendo su dirección o URL en la barra de direcciones de su navegador.

Pasados unos días, después de que los buscadores hayan tenido tiempo a rastrear el nuevo blog, también se podrá acceder a el simplemente escribiendo el nombre del blog en el buscador.

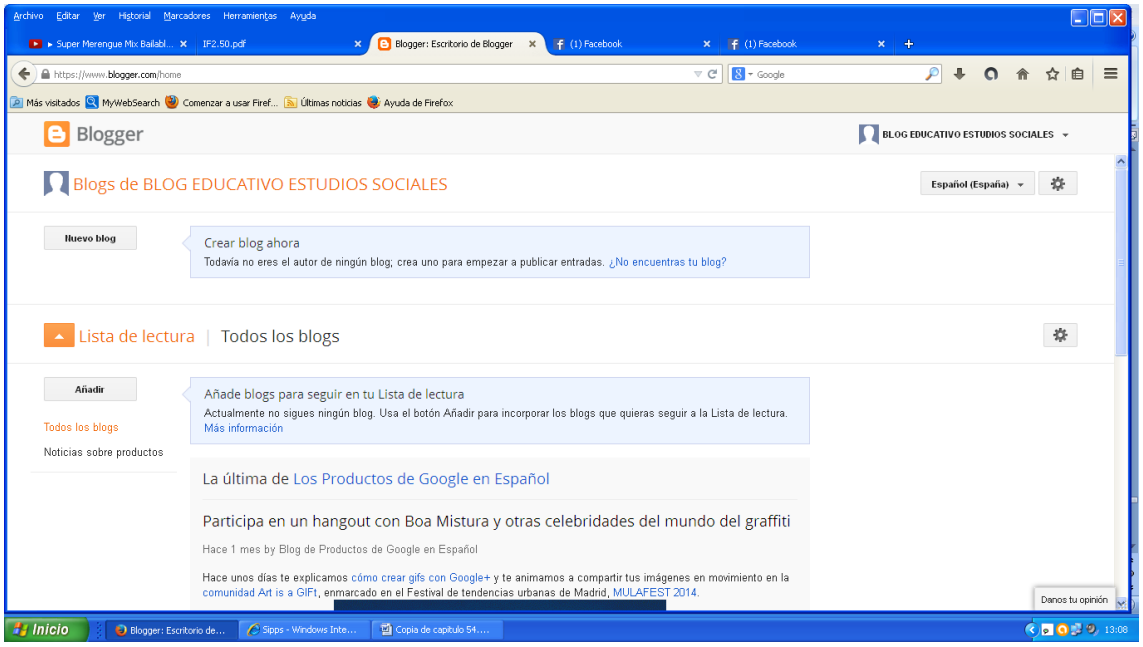
Para terminar esta sección, diremos que es un usuario puede crearse más de un blog en Blogger, y cuando se acceda al panel de control aparecerán allí todos nuestros blogs.

4.1.1. PRESENTACIÓN DEL BLOG EDUCATIVO

Lo primero que se tiene que hacer para crear un blog es entrar en cualquiera de las páginas que ofrecen servicios de almacenamiento para blogs, en nuestro caso utilizaremos Blogger: https://www.blogger.com/, posteriormente se accede a la opción de registro, donde contiene un formulario a llenar con los datos del blog que deseamos crear.

La siguiente pantalla (figura) que se muestra después de haber entrado en el link de creación de blogs es la siguiente:

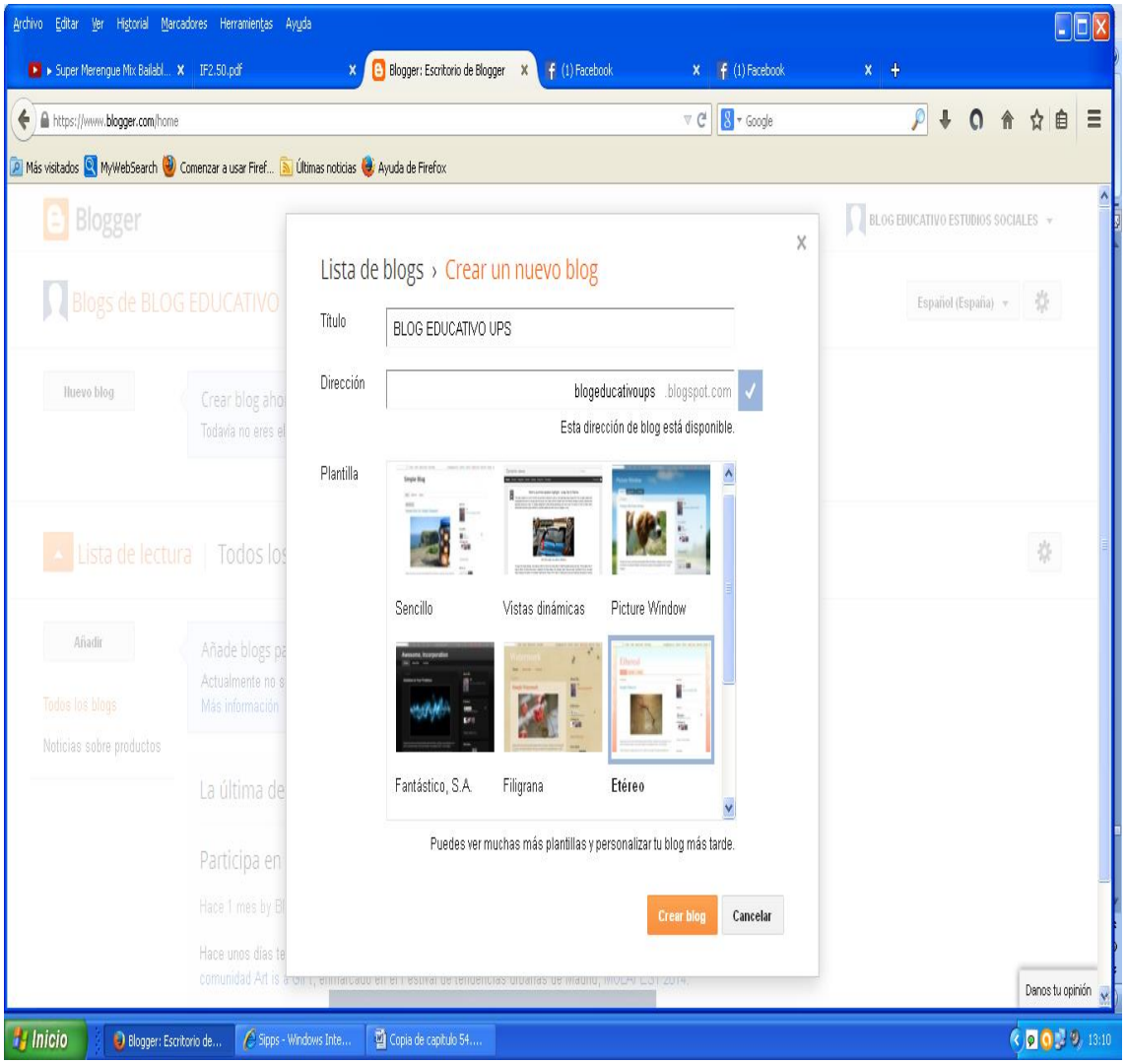
Gráfico 22: Solicitud de Datos para Crear un Blog en Bloggers



Fuente: La Autora

En esta pantalla introduciremos el nombre de usuario y contraseña (será necesario confirmar la contraseña para efectos de seguridad), en caso de que sea la primera vez que creamos un blog en Bloggers.

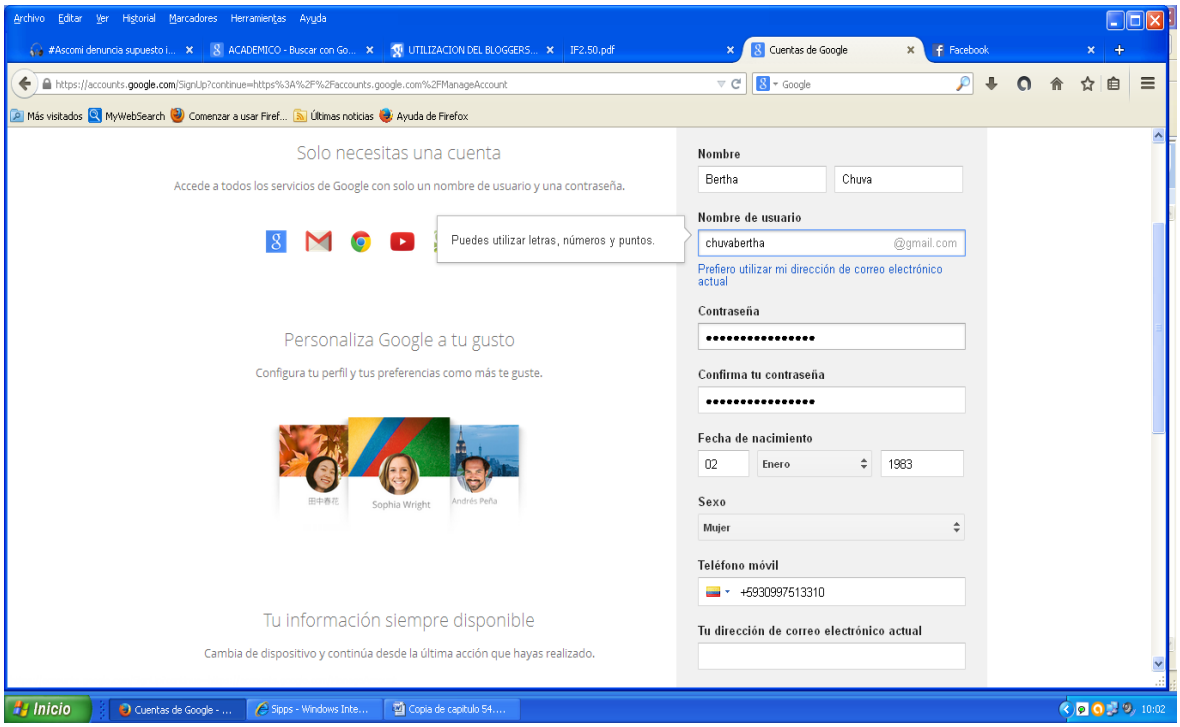
Gráfico 23: Solicitud de Datos de seguridad para Crear un Blog en Bloggers.



Fuente: La Autora

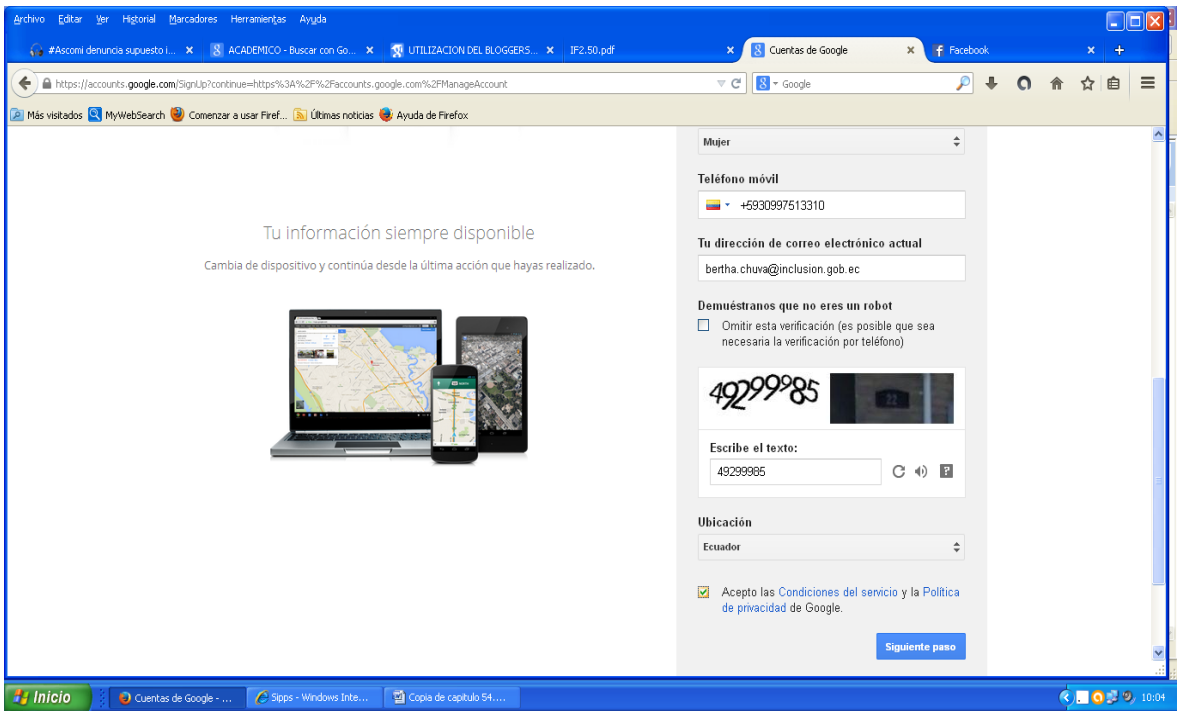
En esta parte del formulario ingresamos nuestra dirección de correo o la que queramos que nos lleguen los mensajes y comentarios que realicen los demás participantes. Ahora mostraremos la creación del blog que llevara el nombre de “berthachuva30”

Figura 24: Nombre y Datos de Bblog en Construcción



Fuente: La Autora

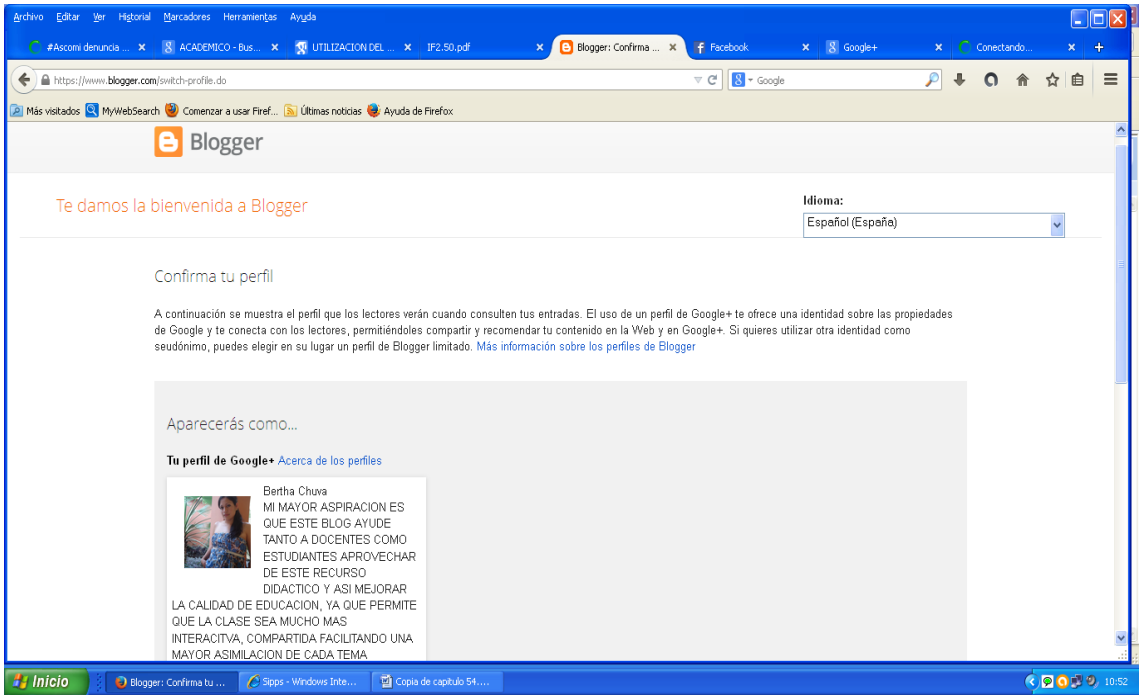
Figura 25: Condiciones Legales



Fuente: La Autora

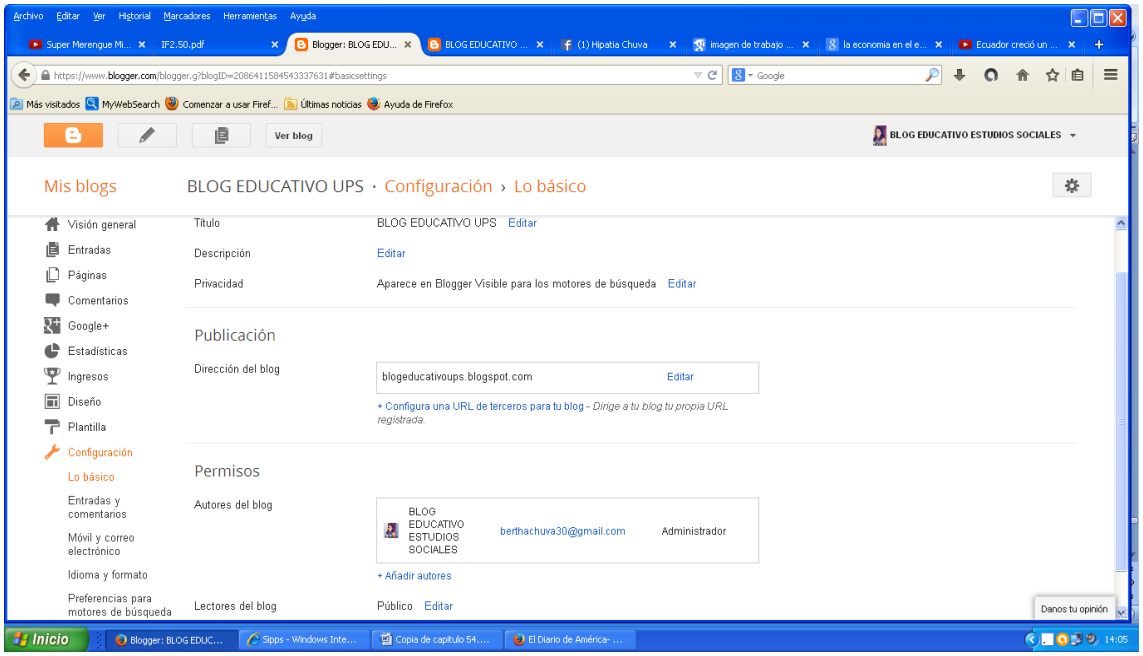
Luego de registrar el blog, esperamos a recibir un correo de parte de Bloggers para dar de alta nuestra petición de blog y podemos registrar los datos de perfil de usuario de Bloggers.

Figura 26: Etapa de Comprobación.



Fuente: La Autora

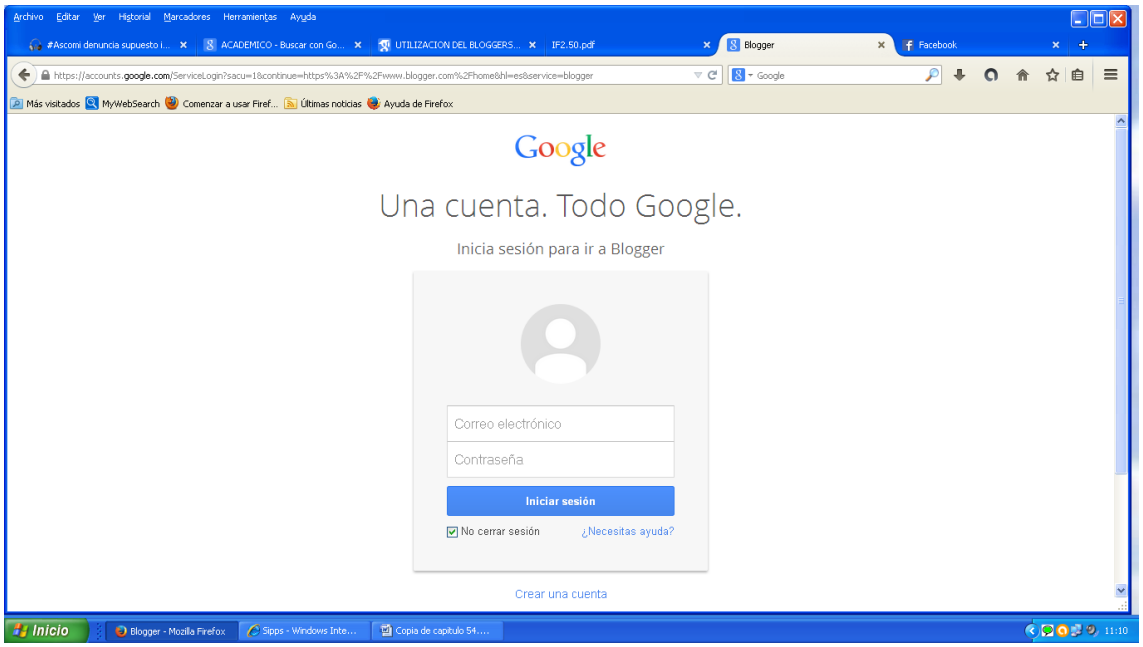
Figura 27: Registro de Perfil



Fuente: La Autora

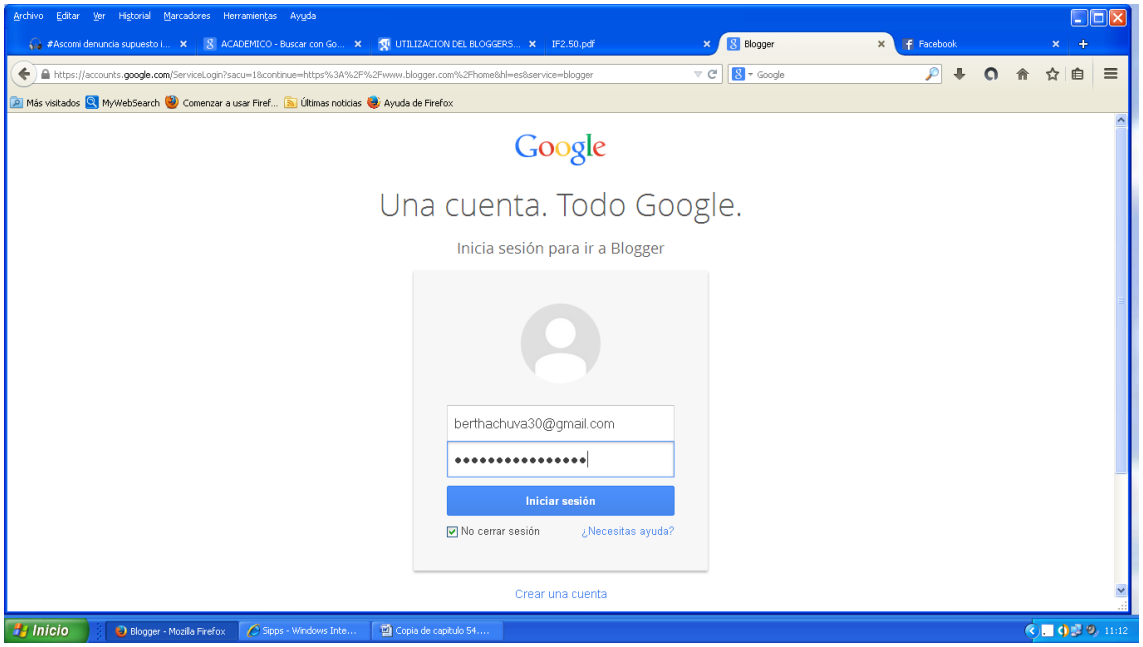
Una vez recibido el correo y dado de alta, podemos visualizar el blog. Para acceder al blog y comenzar a publicar o cambiar el aspecto, debemos iniciar sección con el nombre de usuario y password que especificamos al crear en el blog.

Figura 28: Solicitud de Nombre de Usuario y Contraseña



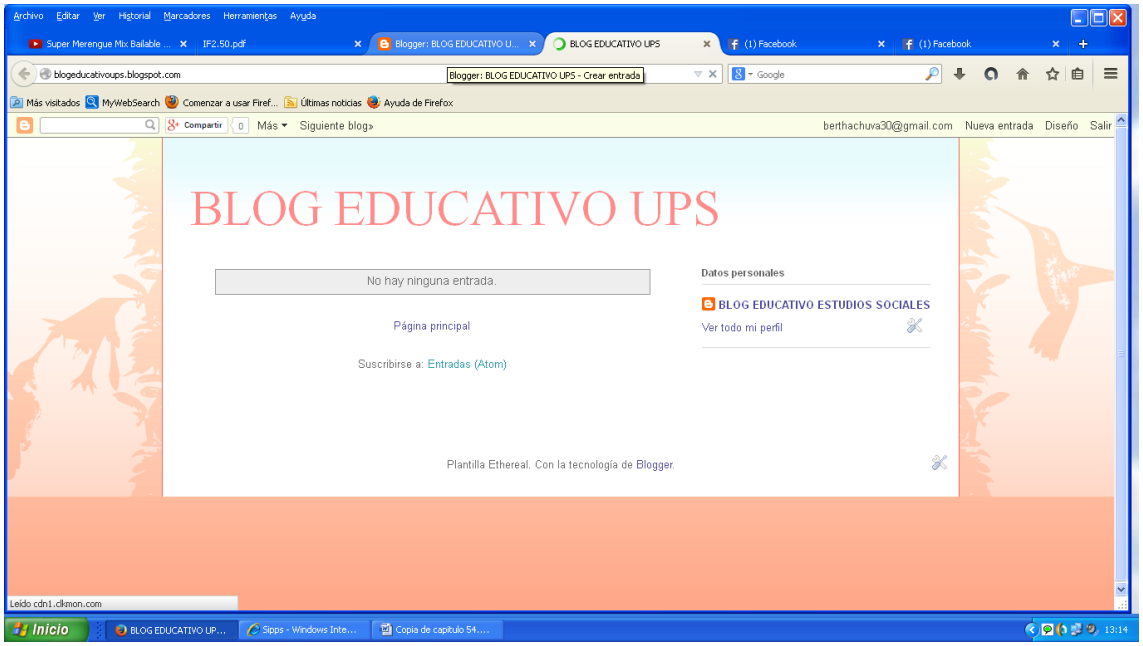
Fuente: La Autora

Figura 29: Introducción de Datos



Fuente: La Autora

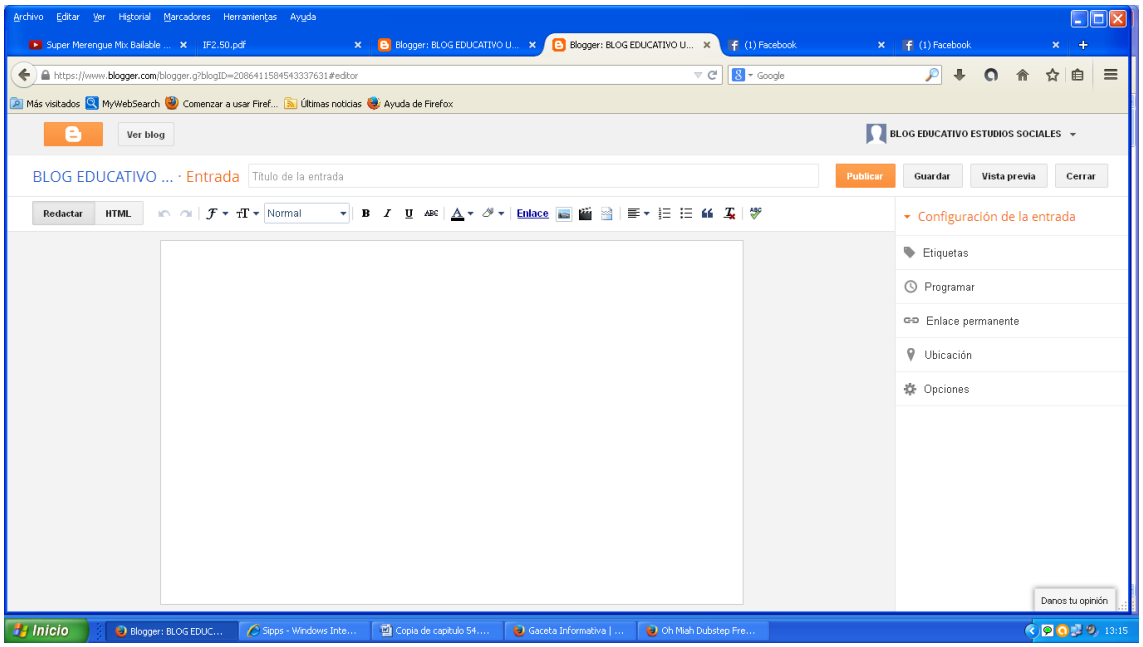
Figura 30: Tablero de Blog



Fuente: La Autora

Luego accedemos al tablero donde nos permite visualizar cosas como las estadísticas, números de entradas, comentarios, publicaciones, etc. Para modificar el aspecto del blog, accedemos en aspecto y elegimos temas, lo que nos mostrara una serie de plantillas para cambiar el aspecto del blog.

Figura 31: Contenido del Tablero



Fuente: La Autora

Posteriormente podemos apreciar la nueva entrada que hemos creado.

Figura 32: Nueva Entrada Publicada en el Blog.

Fuente: La Autora

4.2. DISEÑO DE PLANTILLAS DE BLOGGERS

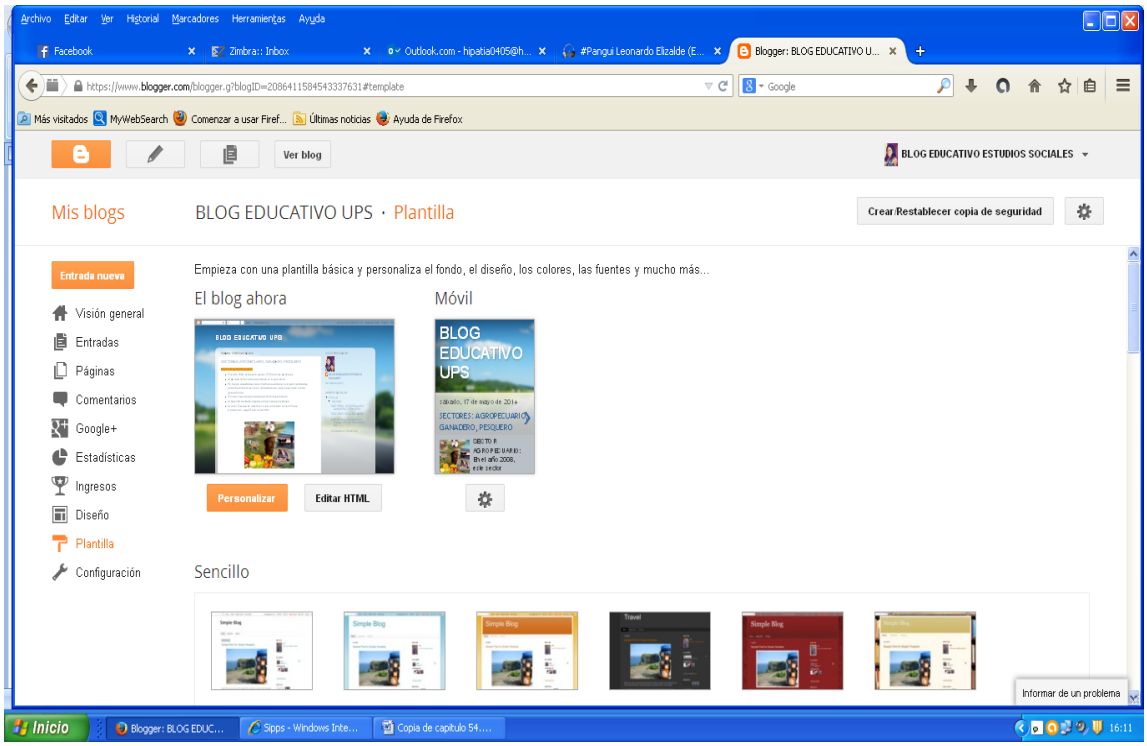
El diseñador de plantillas de Blogger nos ofrece formas de personalizar fácilmente el aspecto de nuestro blog. Tienen un montón de plantillas, imágenes, colores y diseños de columnas para expresar nuestra personalidad en el blog. Para acceder al diseñador de plantillas, solo se tiene que hacer clic en el menú desplegable que aparece junto al icono gris de la lista de entradas y seleccionar **plantilla.** De aquí se puede elegir y personalizar la plantilla.

Cuando pruebe el diseñador de plantillas, observara una vista previa que muestra el aspecto que tendrá el blog según las opciones que elija; puede ampliarla si pulsa en **mostrar en vista previa** entre el panel de control de diseñador de plantillas de bloggers y la vista previa. Cuando esté satisfecho con el aspecto del blog, puede aplicarlo directamente si pulsa la opción **aplicar al blog** en la esquina superior derecha del diseñador de plantillas.

Para empezar a trabajar con el diseñador de plantillas de Blogger, seleccione una de las plantillas de diseño profesional que tiene a su disposición para el blog. Cada plantilla aparece como una miniatura de gran tamaño; al hacer clic en ella se muestran distintas variaciones de la misma que puedes seleccionar. Fíjese en que al hacer clic en una plantilla nueva se borraran todas las personalizaciones que haya hecho en una plantilla anterior.

Cuando haya elegido una, puede seguir personalizando el aspecto de blog.

Figura 33: Aspecto del Blog



Fuente: La Autora

Independientemente de la plantilla que estés pre visualizando en el diseñador de plantillas, siempre puedes ver el aspecto que tiene tu blog en estos momentos si te fijas en la miniatura **ahora en el blog** del panel de control de esta utilidad. También puedes hacer clic en ella para restablecer en el diseñador de plantillas; la plantilla que utilizas actualmente para tu blog.

Figura 34: Diseño de Plantilla del Blog

Fuente: La Autora

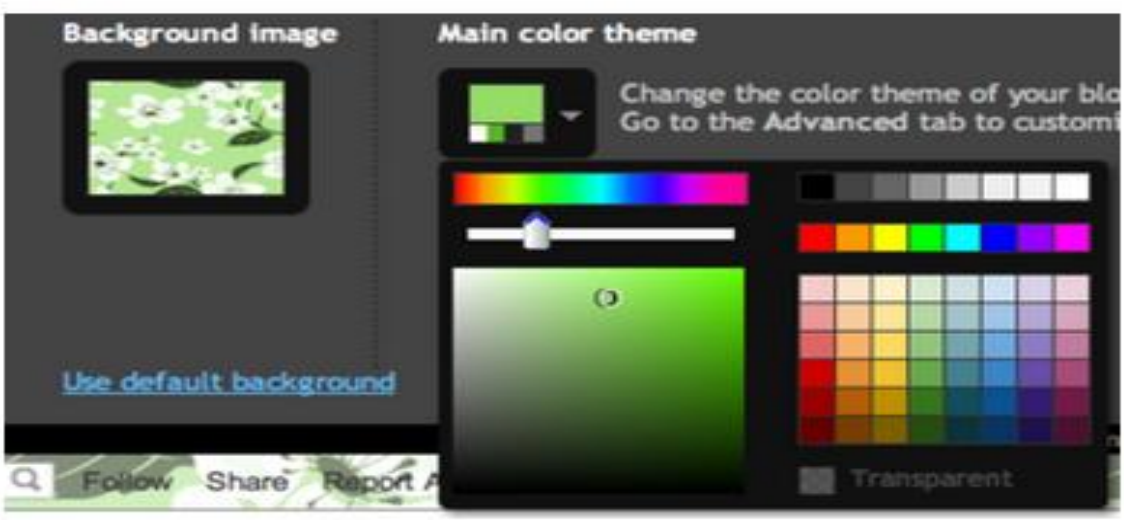
Fondo

Aunque haya elegido una plantilla, puede cambiar su aspecto. Con el diseñador de plantillas de Blogger puede elegir el color o la imagen de fondo que quiera en su blog y luego aprovechar las opciones del esquema de color. Para empezar a personalizar el fondo, haga clic en la miniatura situado **imagen de fondo.**

De entre las nuevas funciones del diseñador de plantillas, una de las mejores es la capacidad de cambiar el color de la imagen de fondo. Es posible realzar este cambio si la imagen de fondo tiene transparencia. Se sabe que una imagen de fondo es transparente si en la esquina superior derechas muestra un tablero de ajedrez.

Cuando haya seleccionado la imagen, puede cambiar el color del fondo si hace clic en **gama de colores principal** y a continuación, seleccionas el color que prefiera.

Figura 35: Gamas de Colores para Blog



Fuente: La Autora

Solamente puede cambiar el color del fondo si este último es transparente. Así mismo, si la plantilla que ha elegido tiene un fondo gris, no podrá cambiar su color.

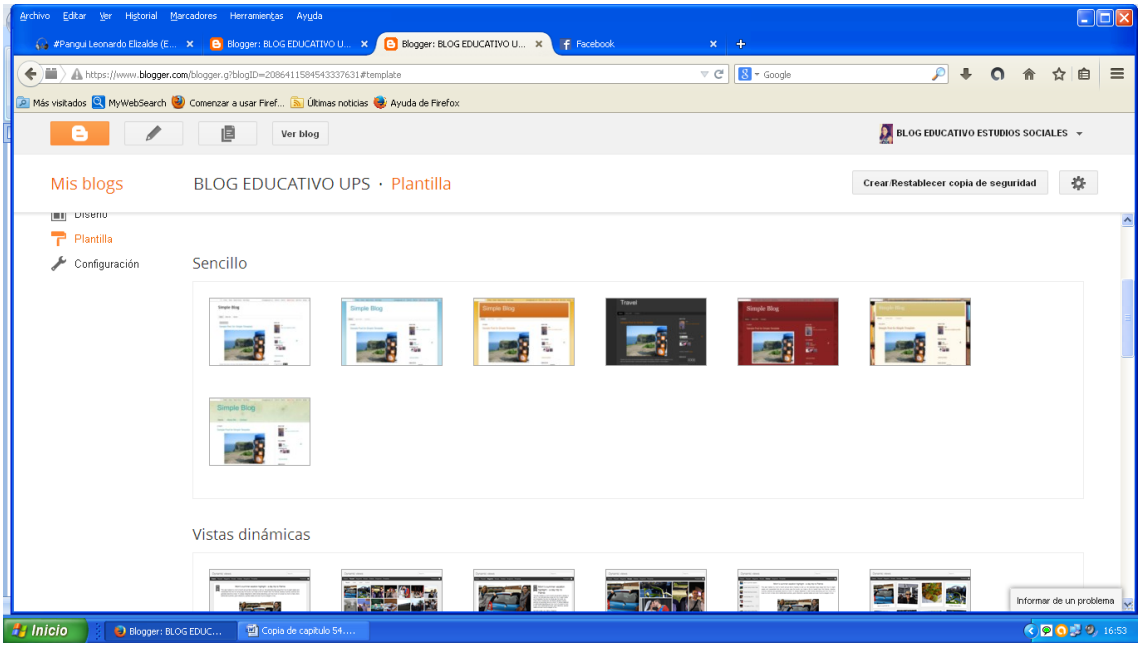
Además de seleccionar y personalizar la imagen de fondo de tu blog, también puedes elegir una gama de colores y aplicarla a otros elementos del blog, como el texto o los enlaces. Para ello, prueba a usar la opción **gama de colores principal** o elige uno de los **temas sugeridos.** Al cambiar la gama de colores de tu blog, también cambiara el color de todos los elementos de la plantilla que se puedan modificar.

Nota: si la imagen de fondo no es transparente, el cambio de tema modificara el esquema de colores del blog.

Diseño

Puedes elegir entre una variedad de opciones de diseño para tu blog, de una a tres columnas. Estos diseños cuentan con la funcionalidad de arrastrar y soltar para los gadgets. También dispones de una variada gama de opciones de diseño para el pie de página del blog.

Figura 36: Variedad de Diseño de Blog.



Fuente: La Autora

Si desea añadir o suprimir gadets, o bien modificar su configuración, no podrá hacer con el diseñador de plantillas de Blogger. En su lugar, debe utilizar la ficha general **diseño**

Ajuste del ancho

Puede cambiar el ancho del blog y de las columnas izquierda y derecha si arrastra los controles deslizantes de las distintas partes del diseño del blog. Fíjese en que las opciones que ve aquí se corresponden con el tipo de diseño que ha elegido. Si, por ejemplo, ha elegido un blog con columnas a los lados, vera controles deslizantes tanto en la izquierda como en la derecha. Sin embargo, si ha elegido un blog con una sola columna a la izquierda, aquí solamente vera esa opción.

4.3. UTILIZACION DEL BLOGGER EN EL BLOG

Entre los variados sitios que ofrecen la creación gratuita de blogs, Blogger, (http://www.blogger.com) es uno de los más utilizados ya que permite publicar entradas (post), de manera rápida y fácil, lo que aporta versatilidad y simplicidad en el diseño.

También permite insertar código HTML (embeber) de otros sitios de internet, interactuando con gran variedad de elementos (videos, presentaciones, sonidos, etc.).

Características principales de Blogger:

a. Creación de múltiples blogs con un solo registro.
b. Adicción de usuarios para que publiquen entradas (posts) o administren el blog.
c. Capacidad de almacenamiento de archivos de imagen hasta 8 MB cada uno.
d. Capacidad de almacenamiento de archivos de video hasta 100MB cada uno.
e. Interfaz en varios idiomas en el modo *diseño* del Blog.
f. Etiquetas para las entradas.
g. Importación automática de entradas y comentarios, provenientes de otros blogs creados en Blogger.
h. Exportación automática de la información de un blog (entradas, etiquetas y archivos) en un archivo XML.
i. Disponibilidad de plantillas listas para utilizar.
j. Posibilidad de agregar al blog gadgets con diversas funcionalidades.
k. Adición de comentarios de los lectores en entradas.
l. Dominio propio que se puede adquirir, por un año, pagando cierta cantidad de dinero en dólares.

El Blogger tiene las siguientes herramientas para ser utilizadas en el blog:

HERRAMIENTAS DEL BLOG: por esta opción se puede importar en forma automática entradas y comentarios, provenientes de otros blogs creados en bloggers o exportar toda la información (entradas y comentarios) en un archivo XML. Además, se puede eliminar el blog.

TITULO: Esta opción permite modificar el titulo del blog.

DESCRIPCIÓN: es posible crear una descripción del blog utilizando máximo 500 caracteres.

MOTORES DE BUSQUEDA: por esta opción se puede deshabilitar o habilitar el blog para que sea visible en buscadores de internet.

CONTENIDO PARA ADULTOS: es posible solicitar confirmación por medio de un mensaje de advertencia para tener acceso al blog.

PUBLICACION: en caso de contar con un nombre de dominio propio, este se puede reemplazar por el dominio gratuito que se crea automáticamente al registrarse en Blogger (miweblog.blogspot.com). Esta opción es fundamental cuando se desea publicar la pagina Web de la Institución Educativa por medio de un blog (costo cero en plataforma y diseño, ahorro de tiempo y facilidad de mantenerlo y alimentarlo).

FORMATO: permite actualizar la información general del blog: idioma de la interfaz en *modo* de diseño, formatos de fecha y hora, zona horaria, cantidad de entradas que aparecerán en la página principal, etc.

COMENTARIOS: es posible gestionar los comentarios que los lectores hacen en las entradas del blog. Para cualquiera de los comentarios recibidos, el autor puede mostrar, ocultar, dar formato, moderar, etc.

ARCHIVO: esta opción permite gestionar como se verá la frecuencia de archivos publicados en el blog (diariamente, semanalmente y mensualmente.).

FEED DEL SITIO: esta opción permite gestionar la distribución del contenido del blog a los usuarios inscritos (RSS).

CORREO ELECTRONICO Y MÓVIL: es posible crear una lista de has 10 direcciones de correo electrónico para recibir notificaciones de las publicaciones realizadas en el blog. También permite configurar la opción de publicar entradas por medio de un teléfono móvil.

OPENID: protocolo disponible en el blog para la autenticación de usuarios.

PERMISOS: Por esa opción se pueden añadir y eliminar autores para el blog (máximo 100), asignándoles un rol especifico a cada uno (administrador y autor). También es posible configurar quien puede tener acceso al blog (cualquiera, usuarios elegidos o autores).

Tal como se puede apreciar el Blogger es muy fácil de utilizar y ofrece ventajas sobre otros sitios de creación gratuita de blogs, especialmente para utilizarlos en procesos educativos.

Los docentes pueden usarlos para publicar de manera rápida y ordenada, trabajos académicos, proyectos de clase, experiencias educativas, actividades para los estudiantes, recopilación de recursos Web, etc. Por su parte, los estudiantes pueden hacerlo para publicar sus producciones académicas y, de esta manera, armar su propio portafolio personal digital.

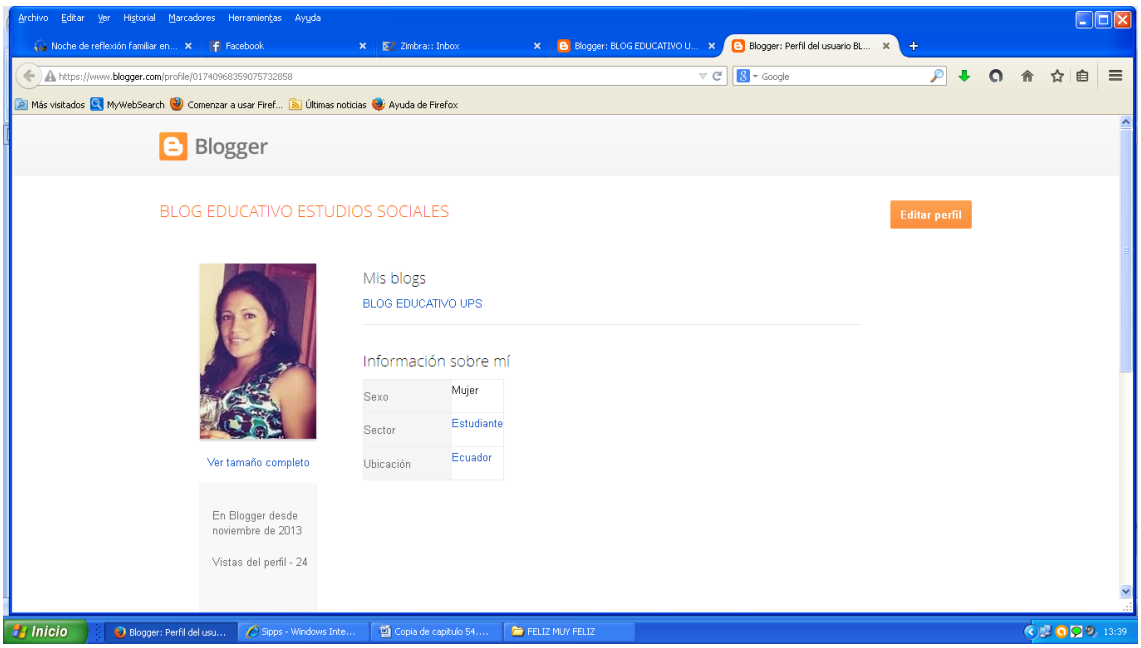
4.3.1. Perfil del usuario del blog educativo

Piense en su perfil como una forma sencilla de crear una página "Acerca de mí" que complemente el blog. Puede describirse a sí mismo, compartir aficiones, incluir una fotografía y cambiar el nombre público. Sus intereses, sus favoritos y otros elementos desempeñan el papel de enlaces a otras personas cuyos perfiles compartan las mismas cosas.

Los demás pueden acceder a su perfil haciendo clic en tu nombre público en Blogger (por ej.: cuando deje un comentario con su nombre publico o si termina sus entradas con "Publicado por (nombre publico)"), el widget de su perfil o si descubren su perfil a través de interés que comparta.

Si se quiere cambiar los datos de su perfil, haga clic en el menú desplegable que hay junto a su nombre de usuario (en la esquina superior derecha de su escritorio)

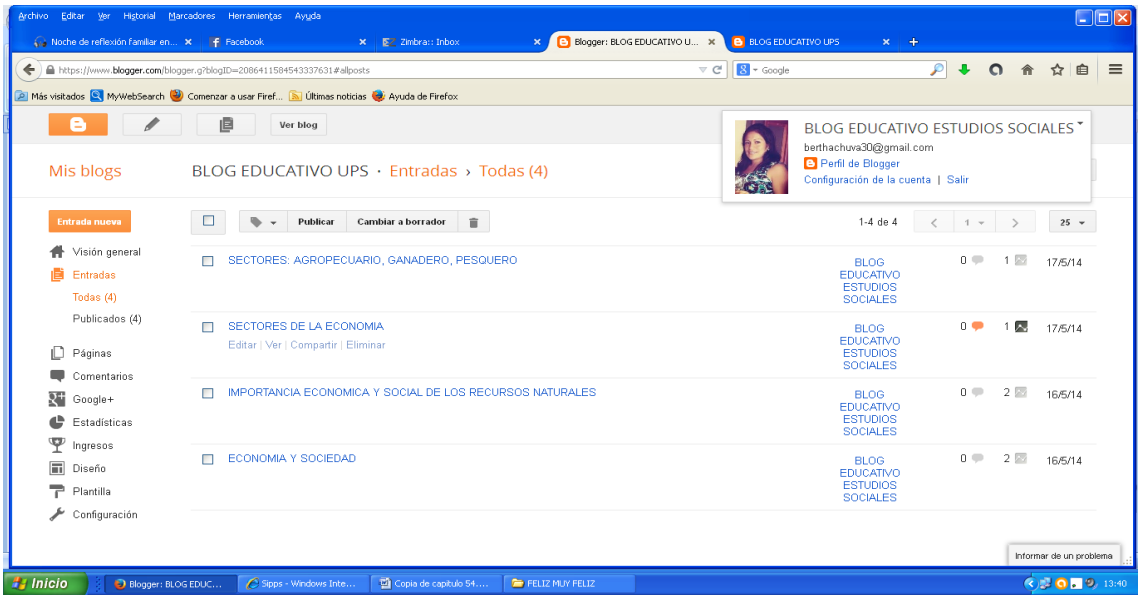
Figura 37: Perfil del Blog.



Fuente: La Autora

Aquí, selecciona Perfil de Blogger, haga clic en el botón naranja editar perfil que hay en la esquina superior derecha. en la ventana que se abre, añada o cambie los datos que quiera. Cuando termine, haga clic en guardar para conservar los cambios.

Figura 38: Editar Perfil de Blog



Fuente: La Autora

Cómo ver el gadget de su perfil en un blog determinado:

- Vaya a diseño
- Haga clic en añadir un gadget
- Vaya al final de la pantalla y selecciona perfil

4.3.2. Materiales infopedagógicos para enseñar los contenidos del bloque 1 de Estudios Sociales del octavo año de educación general básica (EGB)

"La infopedagogía o Pedagogía Informacional es un cambio de modelo mental para enseñar a aprender en la Sociedad de la Información y el Conocimiento"[30]

En otros términos es la integración de procesos infopedagógicos a través del uso de tecnologías de la información, desarrollo, fortalecimiento y extensión de las asignaturas que integran el currículo nacional básico; es decir, integra procesos pedagógicos y metodológicos convencionales, con las posibilidades y bondades que ofrecen los procedimientos desarrollados bajo el modelo de la infopedagogía.

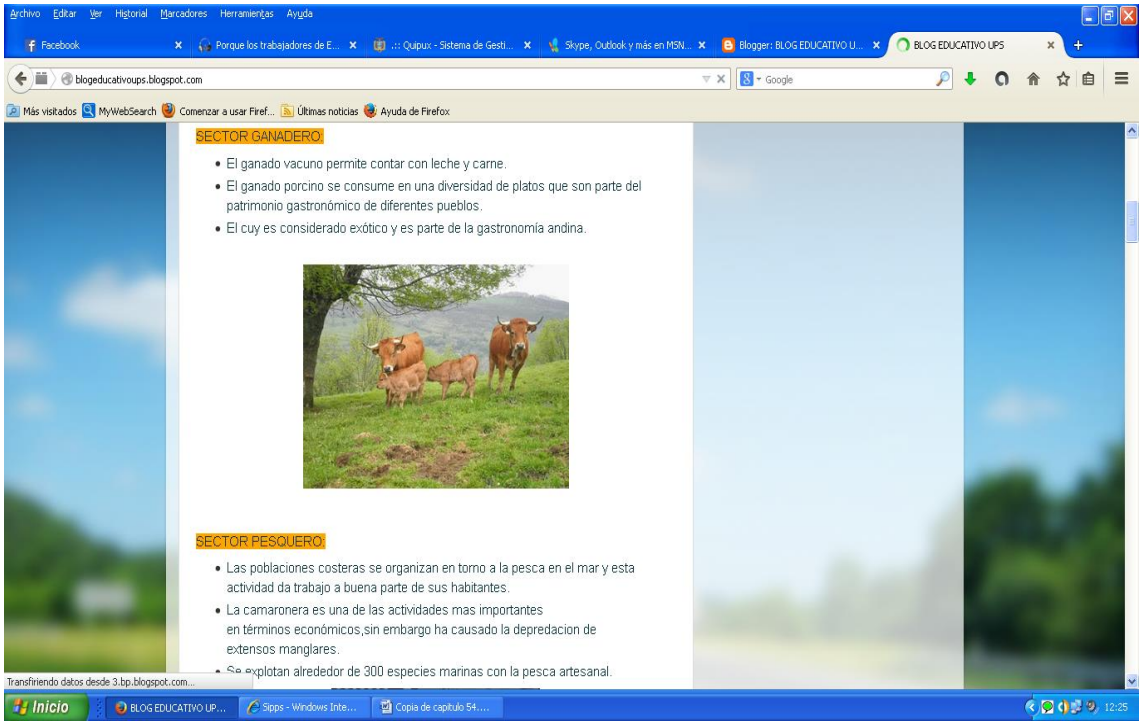
Con esto se pretende aportar, tanto al docente como al alumno, novedosos instrumentos de apoyo y métodos de trabajo que enriquezcan y propicien cambios al actual proceso de enseñanza/aprendizaje.

La aplicación de este recurso en el área de Estudios Sociales para el octavo años de educación general básica "La vida económica" puede partir de la proyección de gráficos que demuestren la problemática planteada utilizando el retroproyector de imágenes, u observando un video encontrado en las redes sociales.

A manera de ejemplo compartimos las siguientes imágenes:

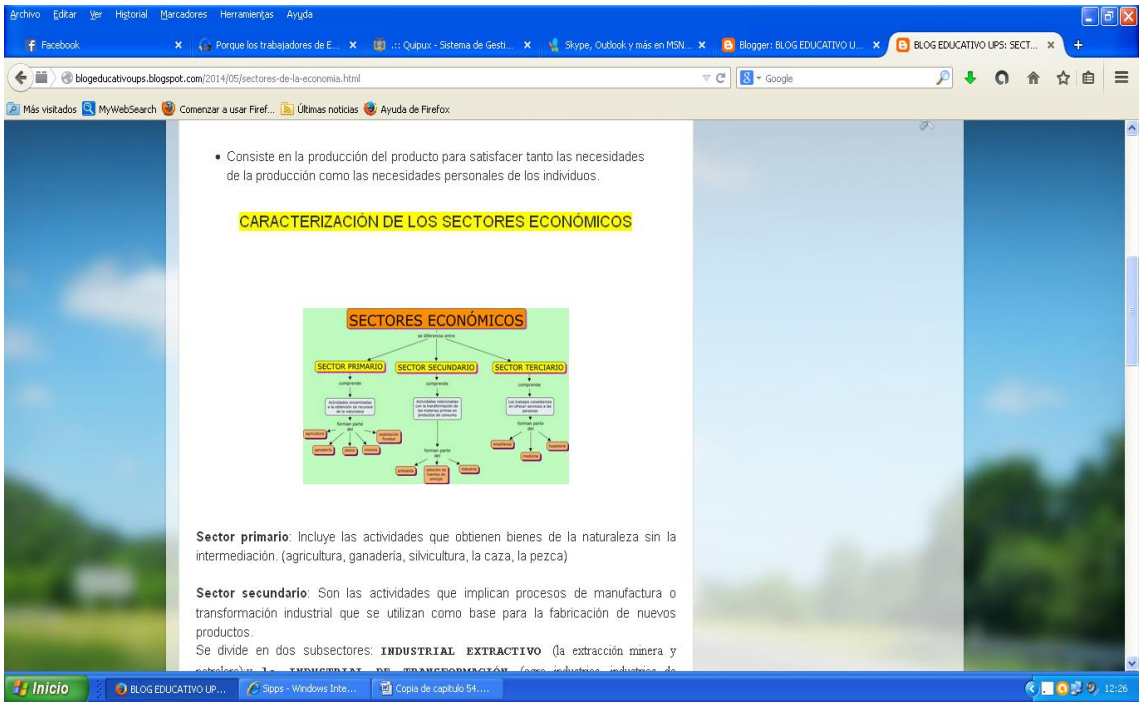
[30] **http://www.scribd.com/doc/28363224/Que-Es-La-Infopedagogia**.

Grafico 39: Sector Ganadero



Fuente: La Autora

Grafico 40: Caracterización de los Sectores Económicos.



Fuente: La Autora

Grafico 41: Economía y Sociedad

Fuente: La Autora

La Infopedagogía propone:

- Más que una reforma pedagógica; una revolución del pensamiento.
- La sociedad en que vivimos, especialmente su centro de enseñanza, se encuentran anclados a una vieja racionalidad: la que dinama de la lógica aristotélica, la de las divisiones metodológicas cartesianas y del determinismo newtoniano…más que una reforma de la enseñanza se requiere una revolución del pensamiento, en la elaboración de nuestras construcciones mentales y en su representación.
- Esta revolución del pensamiento, que implica una verdadera transformación educativa, no se puede sustentar en los enfoques pedagógicos tradicionales.

El modelo curricular: Debe incluir tres factores importantes:

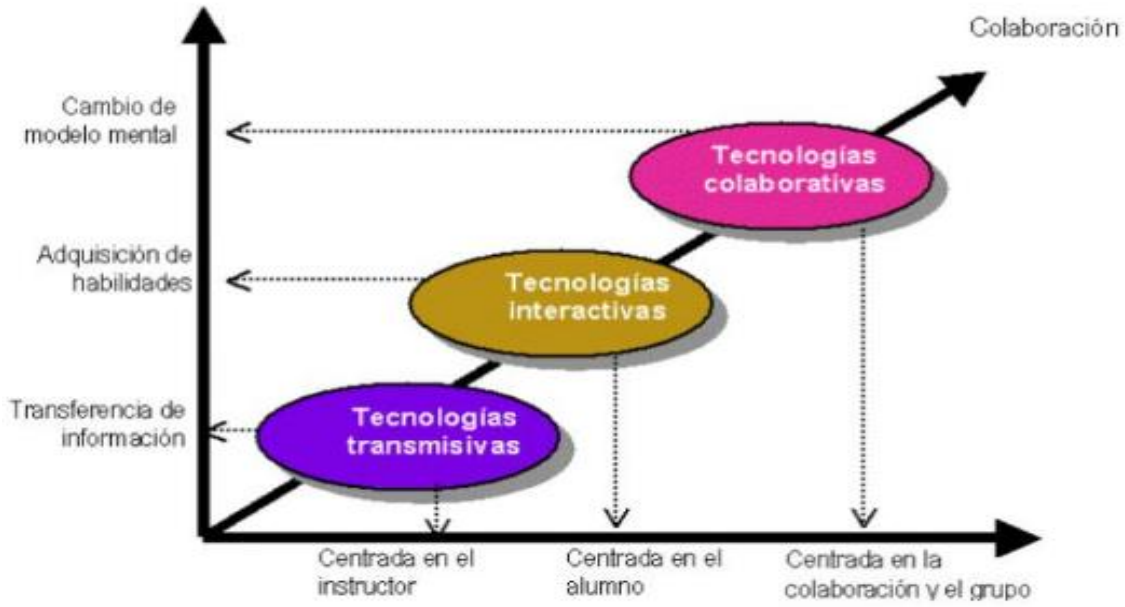
*El aprendizaje centrado en las redes de estudiantes.

- La información como fuente de aprendizaje.
- El conocimiento como punto de partida y llegada.
- Las TIC´S como instrumento articulador de lo anterior.

Y debe responder a:

- ¿Qué se aprende?
- ¿Cómo se aprende?
- ¿Cuál es el entorno y la pedagogía?

Grafico 42: Relación entre la Tecnología y la Pedagogía.



Fuente: La Autora

Hay que rescatar algunos aspectos novedosos que aporta la Infopedagogía:

*Cambio de paradigma educacional. "Educar a lo largo de la vida"

*Desarrollar un Modelo Infopedagógico que funcione en "cualquier lugar, en cualquier momento y a cualquier edad". Semi presencial y virtual.

*Un modelo que transforme:

Los roles del educador y del educando.
El grado de interacción (sujeto-sujeto)
El nivel de interactividad (sujeto-objeto)

Desmitificación de la Infopedagogía

1.- Que las TIC´S van a ahorrar trabajo.
2.- Que van a sustituir al profesor.
3.- Que van a desaparecer los libros.

4.4. VALIDACIÓN DEL BLOG EDUCATIVO COMO RECURSO COMPLEMENTARIO PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE ACUERDO A LA ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR EN EL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO "TERESA SAMANIEGO" DE LA CIUDAD DE GUALAQUIZA"

Una vez que se ha llevado a cabo la investigación, como parte final del proceso, es necesario comunicar los resultados. El contexto en el que habrá de presentarse estos resultados en nuestro caso es el académico.

Cuadro 10: Elementos Utilizados para Realizar el Trabajo Investigativo

TEMA: "DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN BLOG EDUCATIVO COMO RECURSO COMPLEMENTARIO PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE ACUERDO A LA ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR EN EL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO "TERESA SAMANIEGO" DE LA CIUDAD DE GUALAQUIZA".	
UNIVERSO DE ESTUDIO	Total del Centro Educativo "Teresa Samaniego" : 240
MUESTRA	Número de estudiantes del octavo años de educación general básica son:30
METODOLOGÍA EMPLEADA	Elaboración del proyecto, revisión bibliográfica y Lincográfica y observación directa estructurada.
FUENTE DE DATOS	Observación, conversatorios, textos, internet y el contexto social.
INSTRUMENTOS PARA RECOLECTAR DATOS	Test, encuesta, observación directa estructurada, libros impresos, libros electrónicos y cámara de fotos.

Fuente: La Autora

Con el propósito de obtener nuestro propósito investigativo se partió de la elaboración y aplicación de instrumentos para la recolección de datos como los siguientes:

CARRERA: PEDAGOGIA

TEST PARA ESTUDIANTES

Objetivo: Conocer la aplicación de métodos y recursos didácticos en el área de Estudios Sociales en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica del Centro Educativo "Teresa Samaniego" del cantón Gualaquiza.

Instrucciones: Por favor responda sinceramente las siguientes preguntas:

CUESTIONARIO

1.- Elija una opción de lo que usted entiende por recurso o material didáctico

Recursos naturales ☐ Objetos materiales para enseñar clases ☐
No tiene idea ☐ Las TIC´s (Recursos tecnológicos) ☐

2.- ¿Escriba cuatro materiales didácticos que su profesor utiliza para enseñar Estudios Sociales?

1.-…… 3.-……
2.-…… 4.-……

3.- ¿Con que frecuencia su profesor utiliza recursos o materiales didácticos para enseñar Estudios Sociales?

Siempre ☐ Casi siempre ☐ A veces ☐ Nunca ☐

4.- ¿Escriba cuatro métodos que su profesor utiliza para enseñar Estudios Sociales?

1.-…… 3.-……
2.-…… 4.-……

5.- ¿Cómo te parecen las clases de Estudios Sociales?

Dinámicas ☐ Aburridas ☐ Muy largas ☐

6.- Considera usted que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicada a la educación (TIC´S) facilita el aprendizaje de Estudios Sociales?

Si ☐ No ☐

Escriba sus razones:

……
……

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

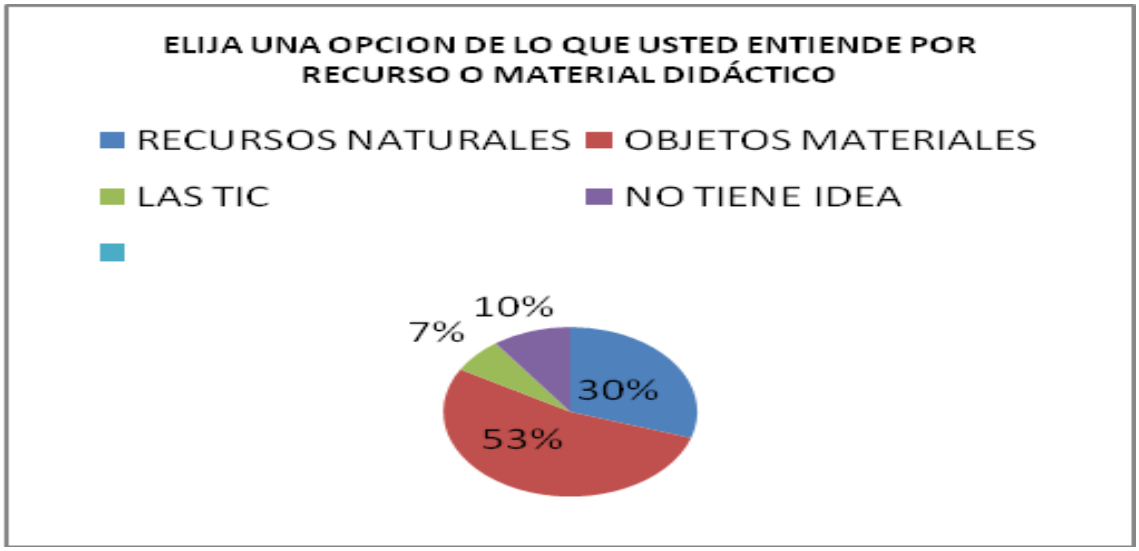
Una vez aplicado este test a los estudiantes obtuvimos los siguientes resultados:

Cuadro 11. Pregunta 1: ¿Elija una opción de lo que usted entiende por recurso o material didáctico?

CRITERIO	FRECUENCIA	%
RECURSOS NATURALES	9	30.00
OBJETOS MATERIALES	16	53.33
LAS TIC´s	2	6.67
NO TIENE IDEA	3	10.00
TOTAL	30	100

Fuente: La Autora.

Gráfico 43: Representación estadística de las respuestas a la pregunta 1



Fuente: La Autora

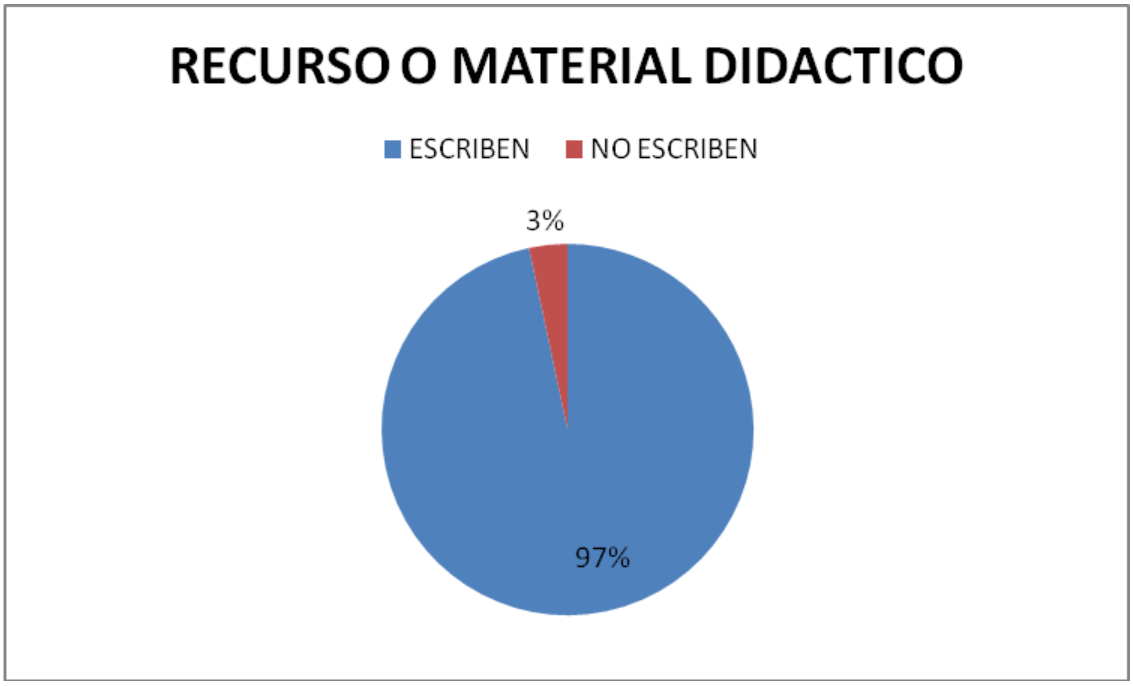
ANÁLISIS.- El siguiente gráfico demuestra que el 30% de los estudiantes no conocen lo que es un material o recurso didáctico; el 53.33% que son objetos materiales que sirven para dar clases, así como el 10% no tienen idea de lo que es un material o recurso didáctico y el 6.67% manifiestan que dentro de los recursos o materiales didácticos están consideradas las Tecnologías Informáticas de Comunicación TIC´s para la enseñanza –aprendizaje.

Cuadro 12. Pregunta 2: Escriba cuatro materiales didácticos que su profesor utiliza para enseñar Estudios Sociales.

CRITERIO	FRECUENCIA	%
ESCRIBEN	29	96.67
NO ESCRIBEN	1	3.33
TOTAL	30	100

Fuente: La Autora.

Gráfico 44. Representación estadística de las respuestas a la pregunta 2



Fuente: La Autora

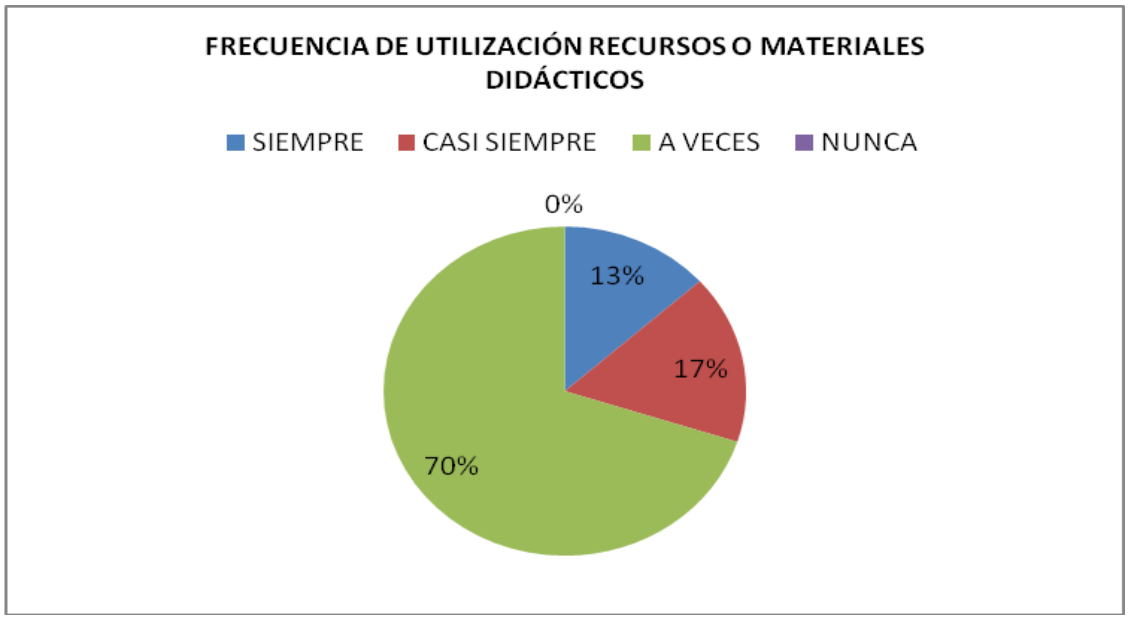
ANÁLISIS.- Según el gráfico los estudiantes en el 96.67% escriben y enumeran recursos o materiales didácticos; el 3.33% no escribe. Es decir, que el docente utiliza con frecuencia material o recursos didácticos, esto se pudo determinar al observar las clases. De acuerdo al criterio de los estudiantes aplicados el test citan como recursos: libros, mapas, esferas, videos, pizarrón, marcadores, cuadernos, globo terráqueo.

Cuadro 13. Pregunta 3: ¿Con qué frecuencia utiliza recursos o materiales didácticos su profesor para enseñar Estudios Sociales?

CRITERIO	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	4	13.33
CASI SIEMPRE	5	16.67
A VECES	21	70.00
NUNCA	0	00.00
TOTAL	30	100

Fuente: La Autora.

Gráfico 45: Representación estadística de las respuestas a la pregunta 3.



Fuente: La Autora

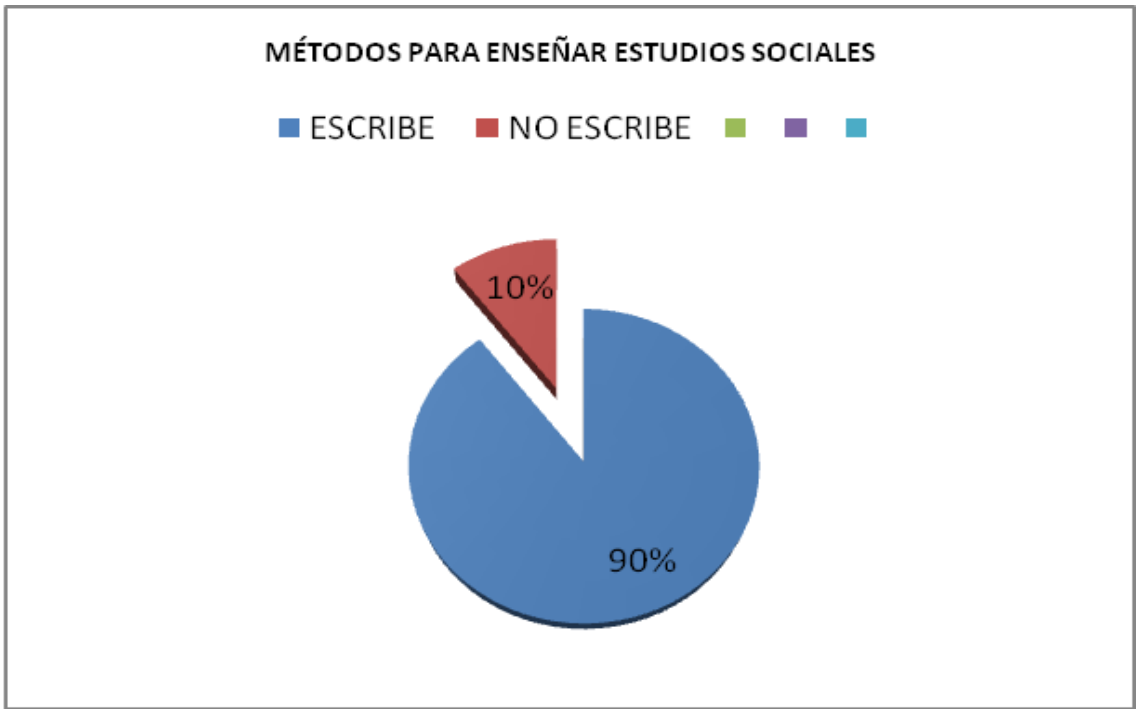
ANÁLISIS.- Deducimos de la representación estadística que el 70% de los estudiantes considera que su profesora o docente para enseñar Estudios Sociales utiliza a veces recursos o materiales didácticos; el 17% casi siempre; y el 13% dice que siempre. Con estos resultados podemos deducir que existe ausencia en la utilización de recursos o materiales didácticos para propiciar buenos resultados en los aprendizajes en los estudiantes.

Cuadro 14: Pregunta 4. Escriba cuatro métodos que su profesor utiliza para enseñar Estudios Sociales.

CRITERIO	FRECUENCIA	%
ESCRIBE	27	90
NO ESCRIBE	3	10
TOTAL	30	100

Fuente: La Autora

Gráfico 46: Representación estadística de las respuestas a la pregunta 4



Fuente: La Autora

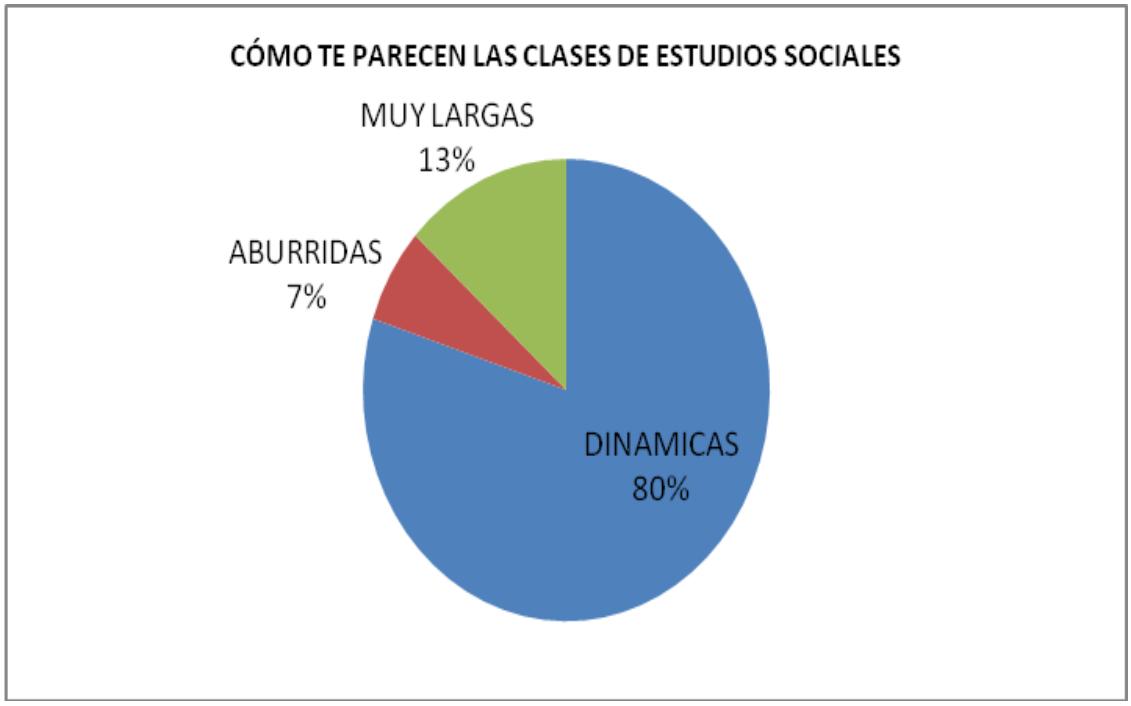
ANÁLISIS.- Según el gráfico los estudiantes encuestados el 90.00% escriben y enumeran métodos de enseñanza; el 3.33% no escribe. Es decir, que el docente aplica con frecuencia métodos de enseñanza para facilitar el aprendizaje en sus estudiantes. De acuerdo al criterio de los estudiantes aplicados el test citan como métodos: de observación, de deducción, de investigación, heurístico.

Cuadro 15. Pregunta 5: ¿Cómo te parecen las clases de Estudios Sociales?

CRITERIO	FRECUENCIA	%
DINÁMICAS	24	80.00
ABURRIDAS	2	6.67
MUY LARGAS	4	13.33
TOTAL	30	100

Fuente: La Autora.

Gráfico 45: Representación estadística de las respuestas a la pregunta 5.



Fuente: La Autora

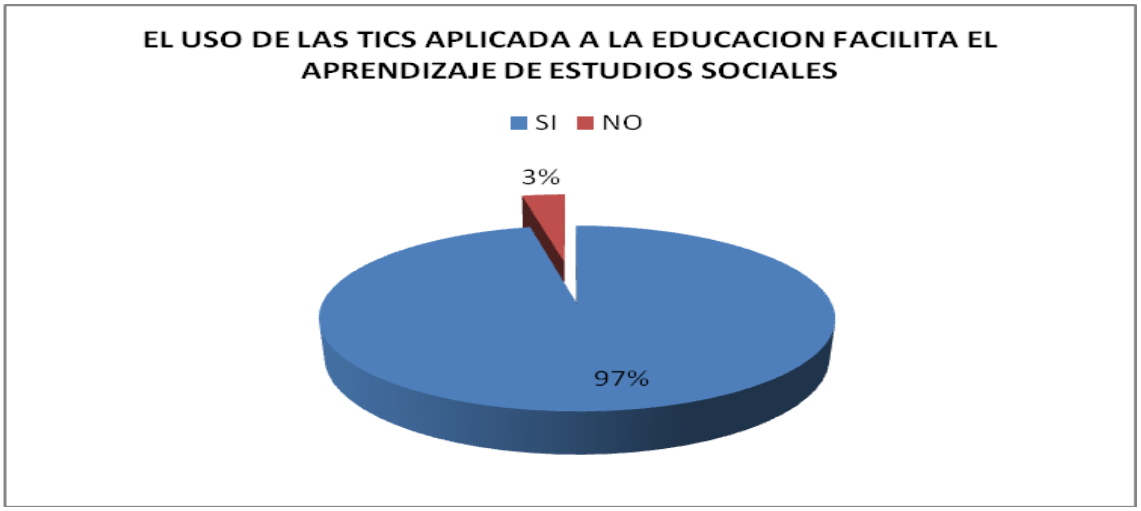
ANÁLISIS.- De la gráfica deducimos que el 80% de los estudiantes manifiestan que las clases de Estudios Sociales son dinámicas; el 13% muy largas y el 7 % aburridas. Por lo que se puede concluir que el docente logra mantener o captar la atención de la mayoría de estudiantes y así garantiza un buen porcentaje de aprendizaje en los mismos.

Cuadro 16. Pregunta 6: Considera usted que el uso de las tecnologías de la Información y la Comunicación aplicada a la Educación (Tics) facilita el aprendizaje de Estudios Sociales.

CRITERIO	FRECUENCIA	%
SI	29	96.67
NO	1	3.33
TOTAL	30	100

Fuente: La Autora.

Gráfico 48: Representación estadística de las respuestas a la pregunta 6



Fuente: La Autora

ANÁLISIS.- Observando la representación estadística se establece que el 96.67 de los estudiantes aplicados el test contestan que se debe utilizar las TIC´s para mejorar el aprendizaje de los mismos y el 3.33% constesta que no mejorará la enseñanza. Sobre ésta última respuesta podemor deducir que se debe al desconocimiento en la aplicación de las TIC´s como elemento para llevar a efecto con éxito un proceso de enseñanza – aprendizaje.

Concluido el trabajo con la aplicación del test a los estudiantes se procedió a la aplicación y validación del blog educativo, para lo cual partimos de la siguiente guía de observación (encuesta).

CARRERA: PEDAGOGIA

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Objetivo: Validar el blog educativo como un recurso complementario en la enseñanza de Estudios Sociales a los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica del Centro Educativo "Teresa Samaniego".

CUESTIONARIO

Instrucciones: De la manera más comedida solicito contestar las siguientes preguntas.

1.- ¿Es la primera vez que utiliza un Blog educativo de Estudios Sociales?

SI ☐ NO ☐

2.- ¿Cuáles serían las ventajas de aprender EE.SS a través de un blog educativo?

Comprensión ( ) Rapidez ( ) Motivante ( )

Divertido ( ) Significativo ( ) Interesante ( )

3. El blog educativo de EE.SS, como recurso didáctico, facilita o ayuda en el proceso de aprendizaje de EE.SS.

Mucho ( ) Poco ( ) Muy Poco ( ) Nada ( ) Casi Nada ( )

4. ¿Qué necesitaría usted como estudiante para familiarizarse con el uso del blog educativo?

Aprender ( ) Uso por parte del docente ( ) Recursos económicos ( ) Que adquiera la Escuela ( )

5. Escriba una opinión sobre la clase de EE.SS antes y después de usar el blog educativo.

Antes:……

Después: ……

6. Escriba una conclusión o recomendación del uso del blog educativo para aprender EE. SS.

……

……

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

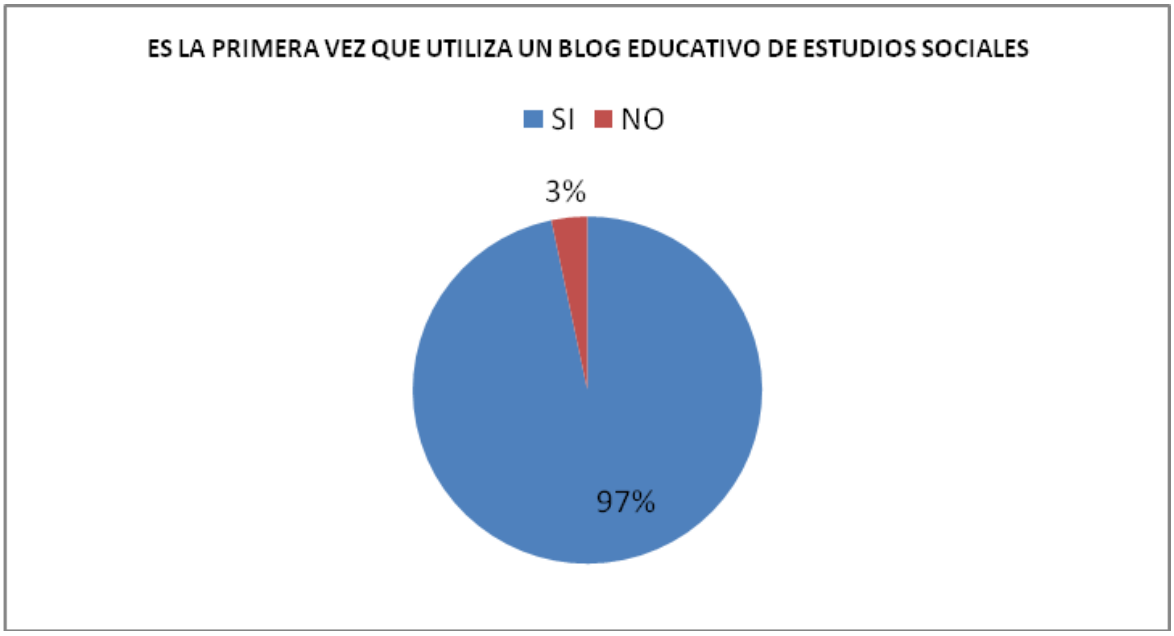
La aplicación de la guía de observación en nuestro objeto de estudio estableció los siguientes resultados:

Cuadro 17. Pregunta 1: ¿Es la primera vez que utiliza un Blog educativo de Estudios Sociales?

CRITERIO	FRECUENCIA	%
SI	29	96.67
NO	1	3.33
TOTAL	30	100

Fuente: La Autora.

Gráfico 49: Representación estadística de las respuestas a la pregunta 1



Fuente: La Autora

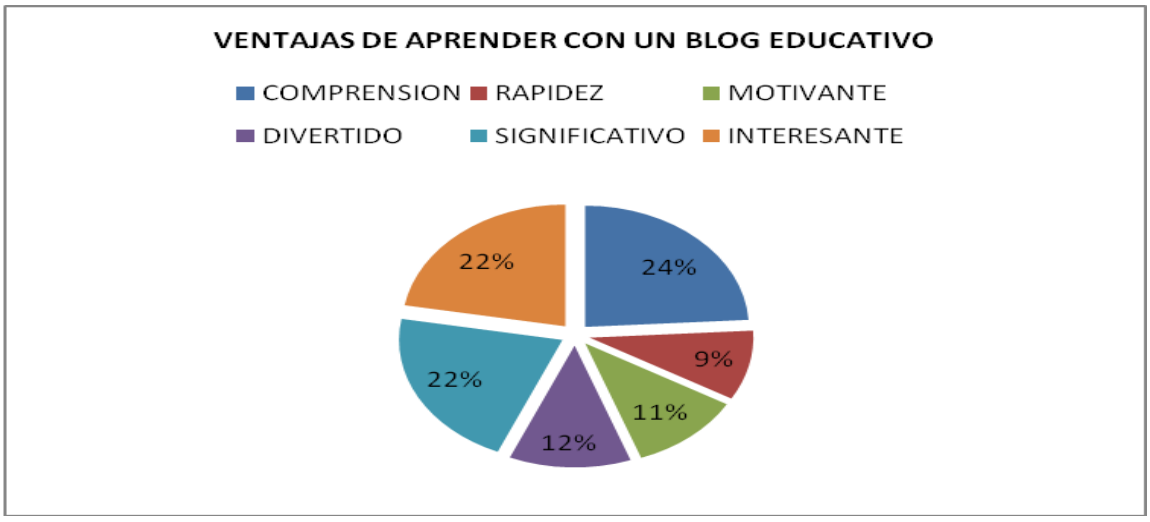
ANÁLISIS.- Del análisis estadístico se desprende que el 97% de los estudiantes es la primera vez que se utiliza un blog educativo en las clases de Estudios Sociales; y, tan solo el 3% ha utilizado alguna vez.

Cuadro 18. Pregunta 2: ¿Cuáles serían las ventajas de aprender Estudios Sociales a través de un blog educativo?

CRITERIO	FRECUENCIA	%
COMPRENSION	26	24.07
RAPIDEZ	10	9.26
MOTIVANTE	12	11.11
DIVERTIDO	13	12.04
SIGNIFICATIVO	23	21.30
INTERESANTE	24	22.22
TOTAL	108	100

Fuente: La Autora.

Gráfico 50: Representación estadística de las respuestas a la pregunta 2.



Fuente: La Autora

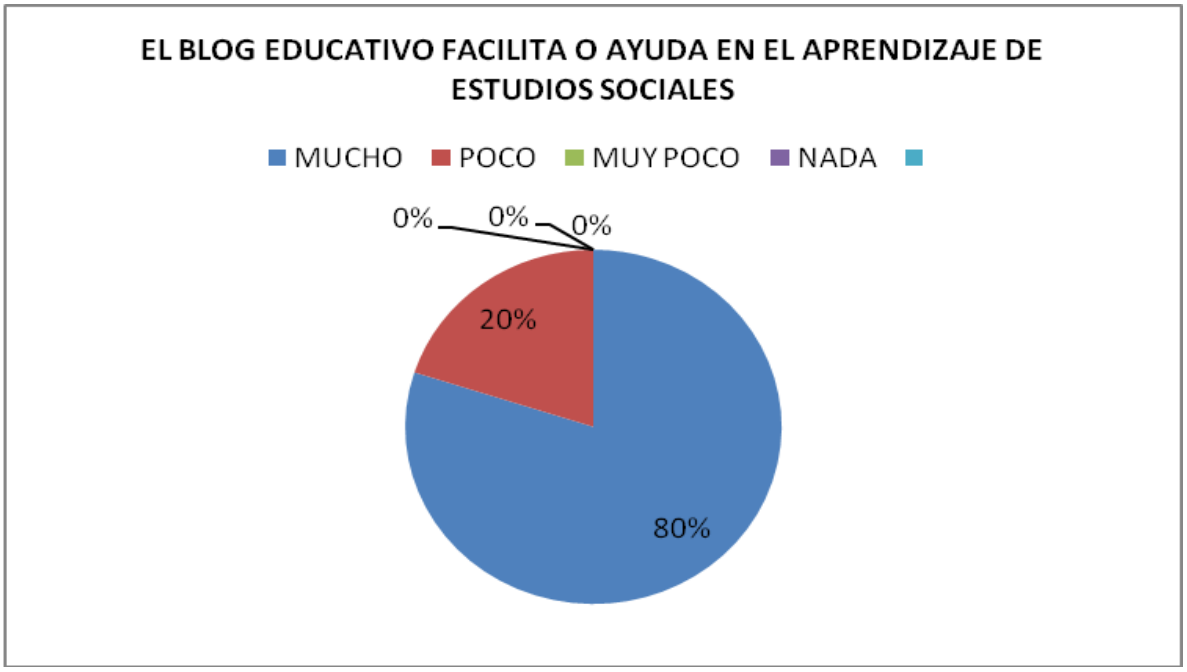
ANÁLISIS.- En la graficación estadística se observa que el 24% de los estudiantes consideran que una de las ventajas de aprender Estudios Sociales a través de un Blog Educativo es la comprensión; el 22% significativo e interesante; el 12% divertido; el 11% motivante; y, el 9% por rapidez.

Cuadro 19. Pregunta 3: El blog educativo de Estudios Sociales como recurso didáctico, facilita o ayuda en el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales.

CRITERIO	FRECUENCIA	%
MUCHO	24	80
POCO	6	20
MUY POCO	0	0
NADA	0	0
CASI NADA	0	0
TOTAL	30	100

Fuente: La Autora.

Gráfico 51: Representaci{on estadística de las respuestas a la pregunta 3.



Fuente: La Autora

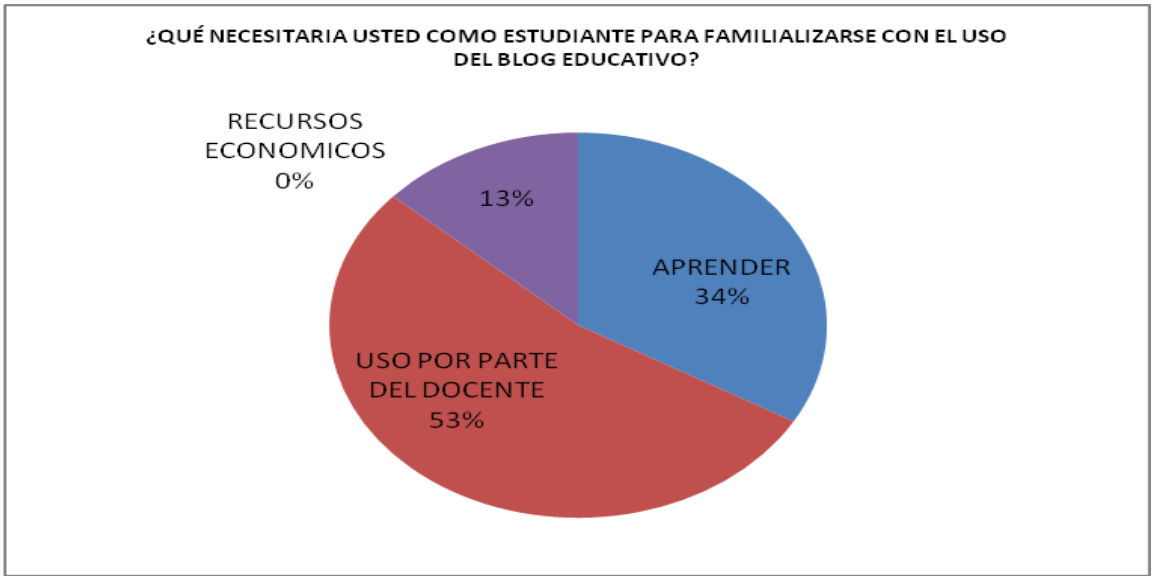
ANÁLISIS.- Se observa en la graficación que el 80% de los estudiantes manifiestan que sería de mucha ayuda o facilitaría el aprendizaje de Estudios Sociales al usar el Blog Educativo; y, el 20% poco.

Cuadro 20. Pregunta 4: ¿Qué necesitaría usted como estudiante para familiarizarse con el uso del Blog Educativo?

CRITERIO	FRECUENCIA	%
APRENDER	10	33.33
USO POR PARTE DEL DOCENTE	16	53.33
RECURSOS ECONOMICOS	0	0
QUE ADQUIERA LA ESCUELA	4	13.33
TOTAL	**30**	**100**

Fuente: La Autora.

Gráfico 52: Representación estadística de las respuestas a la pregunta 5.



Fuente: La Autora

ANÁLISIS.- Se observa que el 53% de los estudiantes manifiestan que para familiarizarse con el uso del blog educativo es el uso por parte del docente; el 34% aprender y el 13% recursos económicos.

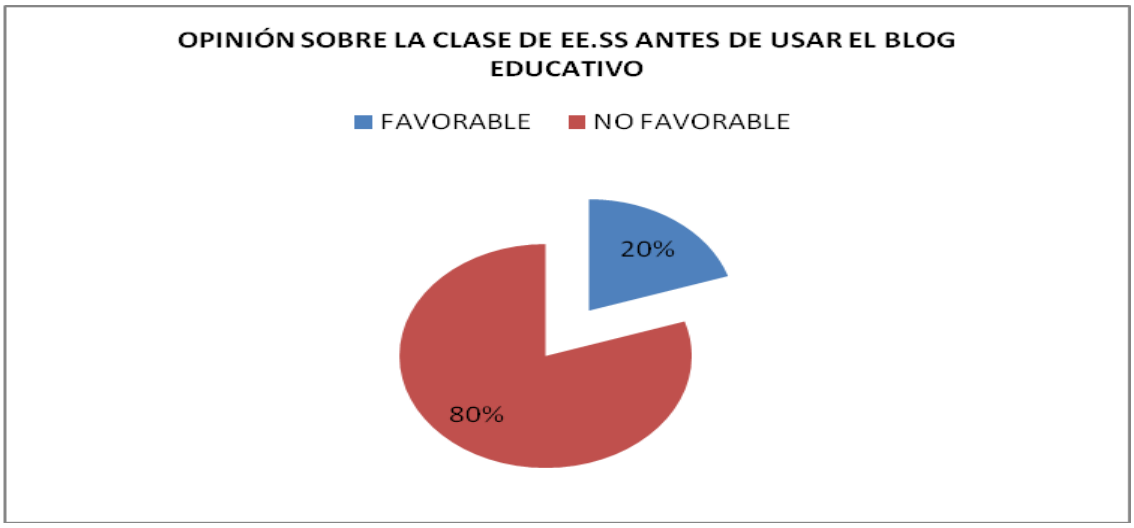
Cuadro 21. Pregunta 5: Escriba una opinión sobre la clase de Estudios Sociales antes de usar el Blog Educativo.

ANTES:

CRITERIO	FRECUENCIA	%
FAVORABLE	4	20
NO FAVORABLE	26	80
TOTAL	**30**	**100**

Fuente: La Autora.

Gráfico 53. Representación estadística de las respuestas a la pregunta 5.



Fuente: La Autora

ANÁLISIS.- En la gráfica podemos observar que el 80% de los estudiantes no favorece las clases de Estudios Sociales antes del uso del Blog Educativo; y, solo el 20 favorece. De acuerdo al criterio de los estudiantes aplicados la encuesta citan como: las clases eran muy aburridas, la profesora no utilizaba material didáctico, las clases eran muy largas, no utilizaba el internet, las clases no eran dinámicas.

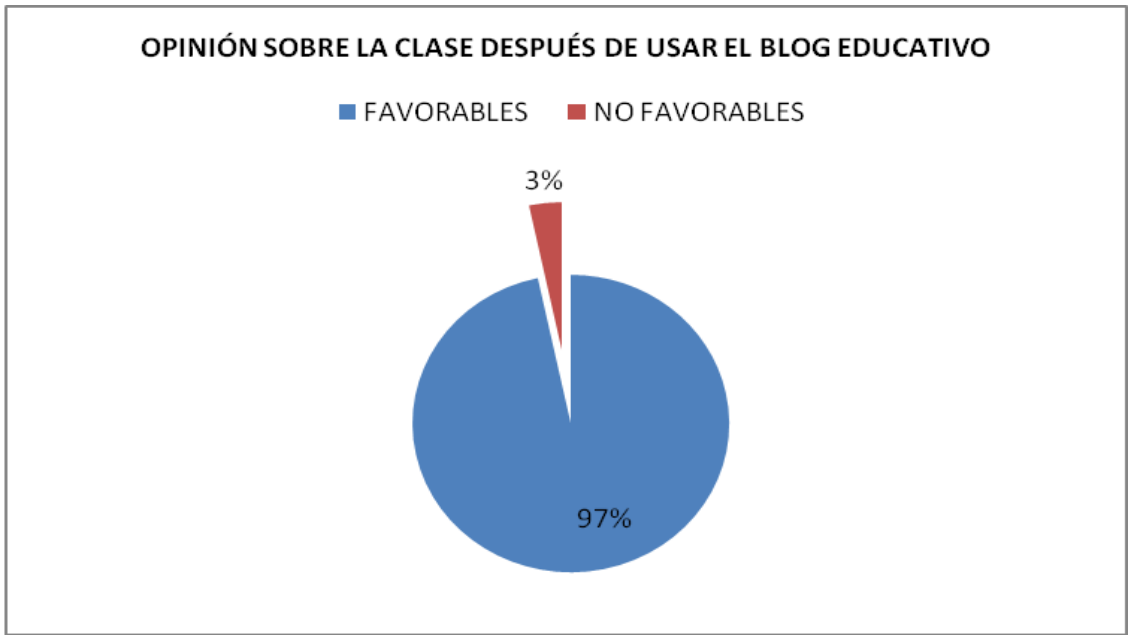
Cuadro 22. Pregunta 6: Escriba una opinión sobre la clase de Estudios Sociales después de usar el Blog Educativo.

DESPUES

CRITERIO	FRECUENCIA	%
FAVORABLE	29	97.67
NO FAVORABLE	1	3.33
TOTAL	30	100

Fuente: La Autora.

Gráfico 54. Representación estadística de las respuestas a la pregunta 6.



Fuente: La Autora

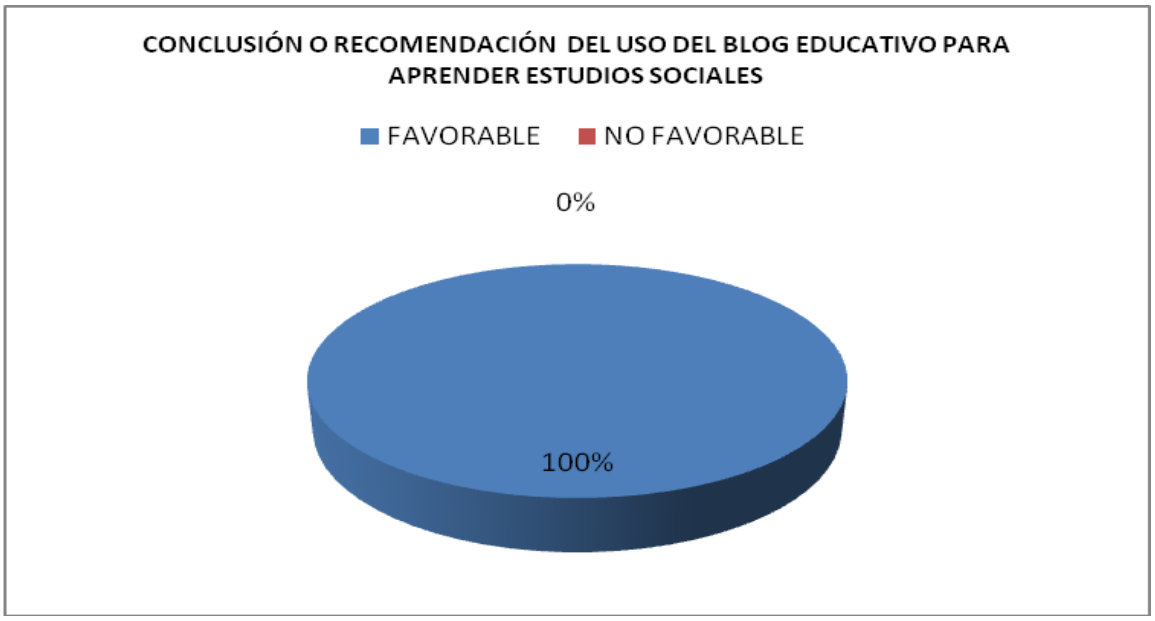
ANÁLISIS.- En la gráfica podemos observar que el 97% de los estudiantes favorece las clases de Estudios Sociales después de usar el Blog Educativo; y, solo el 3% no favorece. De acuerdo al criterio de los estudiantes aplicados la encuesta citan las siguientes razones: las clases entretenidas, es más fácil el aprendizaje, los videos me llamaron la atención, nos da más facilidad de aprendizaje, son entretenidas y podemos participar, son comprensibles.

Cuadro 23. Pregunta 7: Escriba una conclusión o recomendación del uso del Blog Educativo para aprender Estudios Sociales

CRITERIO	FRECUENCIA	%
FAVORABLE	30	100
NO FAVORABLE	0	0
TOTAL	**30**	**100**

Fuente: La Autora.

Gráfico 55. Representación estadística de las respuestas a la pregunta 7.



Fuente: La Autora

ANÁLISIS.- De la muestra gráfica podemos deducir que el 100% de los estudiantes favorece el uso del Blog Educativo para aprender Estudios Sociales. De acuerdo al criterio de los estudiantes aplicados la encuesta citan las siguientes razones: Nos enseña mucho, que se utilice más, seguir trabajando con las TIC´s, que se utilice siempre, que es más rápido aprender, que les gusta mucho, las clases son muy divertidas, que se aplique en otras áreas, las TIC´s nos permite aprender y entender mejor.

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES:

- La infopedagogía o Pedagogía Informacional es un cambio de modelo mental para enseñar a aprender en la Sociedad de la Información y el Conocimiento.

- Las TIC´S, en nuestro objeto de estudio, es utilizado por los estudiantes como un "buscador" de información, solo digitan en el buscador el tema que necesitan y al aparecer el primer enlace con el titulo que les interesa conocer, abren, seleccionan, copian y pegan en un procesador de textos, imprimen y al día siguiente presentan al docente la tarea solicitada, sin ningún proceso de lectura.

- El 80% de los estudiantes de octavo año del centro educativo "Teresa Samaniego" están inmersos en las redes sociales y su uso inadecuado no contribuyen a fortalecer conocimientos, más bien generan una pérdida de tiempo. En este sentido falta una orientación minuciosa y controlada sobre el uso del ciberespacio.

- En nuestro objeto de estudio únicamente el 6.67% del total de encusetados manifiestan que dentro de los recursos o materiales didácticos están consideradas las TIC´S (Tecnologías de las Información y la Comunicación Aplicadas a la Educación) en el proceso de enseñanza -aprendizaje.

- El uso del blog educativo, como un recurso complementario, mejorará el aprendizaje de Estudios Sociales y conllevará a acrecentar la calidad de la educación en el Centro Educativo "Teresa Samaniego".

- La implementación del blog educativo como un recurso complementario para el aprendizaje de Estudios Sociales es aceptado en un 100% por parte de los estudiantes del octavo año de Educación General Básica del Centro Educativo "Teresa Samaniego", para lograr el aprendizaje significativo de ésta asignatura.

- El 80% de los estudiantes, de nuestro objeto de estudio, afirman que el uso de las TIC´S, les resulta de mucha facilidad o ayuda como una herramienta para fomentar el aprendizaje interactivo de Estudios Sociales.

- Con las TIC´S el docente pasa a ser un mediador en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Algunas de las plataformas utilizadas como Blackboard o Moodle, permiten la interacción para formar debates a través de foros, compartir ideas a través de los chat, envío de actividades a través de las tareas, bajar recursos de información como videos, audios o datos en archivos, creación de wikis para tener su propio discernimiento sobre temas específicos.

- Los recursos didácticos en línea de la Web 20, además de ser herramientas que optimizan la gestión de la información, se convierten en instrumentos que favorecen la conformación de redes de innovación y generación de conocimientos basadas en la reciprocidad y la cooperación.

- La implementación de la tecnología en la educación puede verse sólo como una herramienta de apoyo, no viene a sustituir al maestro, sino pretende ayudarlo para que el estudiante tenga más elementos (visuales y auditivos) para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

5.2. RECOMENDACIONES:

- Los estudiantes investigados, en nuestro objeto de estudio, en un 53.33% sugieren que para familiarizarse mejor con el blog educativo de Estudios Sociales sea utilizado por el docente, quien garantizará el aprendizaje a través de la aplicación de técnicas adecuadas.

- La necesaria alfabetización digital de los alumnos y del aprovechamiento de las TIC´S para la mejora de la productividad en general, el alto índice de fracaso escolar (insuficientes habilidades lingüísticas, matemáticas…) y la creciente multiculturalidad de la sociedad con el consiguiente aumento de la diversidad del alumnado en las aulas, constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen las TIC´S para lograr una escuela más eficaz e inclusiva.

- La formación del profesorado debe abarcar las áreas técnica-instrumental, la pedagógica y la didáctica, por el cambio importante que tienen en los procesos de aprendizaje, y cómo no, las estrategias adecuadas a la nueva realizad social, en la que viven los estudiantes.

- Al internet le hemos de verlo como un potente medio de comunicación que ofrece una serie de posibilidades para los centros educativos y que, sin duda alguna, todos los alumnos deben reconocer y dominar como una materia instrumental de desarrollo personal más, tales como la lectura o la escritura, lo que se ha llamado la alfabetización digital.

- Los recursos tecnológicos asincrónicos y sincrónicos es una gran ventaja en el desarrollo de la educación, ya que la Web 2.0 proporciona estos medios como la capacidad de avance en el logro de conocimientos basados en redes sociales. Se pueden retroalimentar y colocar foros de discusión que permitan el intercambio de ideas y de conocimientos para ir obteniendo el aprendizaje necesario e ideal acerca de temáticas propuestas.

- El aprendizaje ya no es el mismo cuando está soportando con las nuevas tecnologías; el diseño conceptual para introducir estas tecnologías al servicio de la educación es una tarea primordialmente pedagógico-comunicacional. La internet informa no transforma. En este contexto la función del profesor será la de un facilitador que presta asistencia cuando el estudiante busca conocimientos.

- El uso de recursos digitales, de los compañeros de los mismos medios que les brinda la sociedad, son una muestra, de cómo un estudiante puede aprender a través de los que denomina "Aprendizaje Autónomo". Esta metodología ha relegado a los docentes al rol de tutores, como mediadores en el proceso enseñanza-aprendizaje. El método tradicional en el cual el profesor era el único que impartía conocimientos ha dejado de ser un dogma para la educación.

- La simple presencia de tecnologías novedosas en los centros educativos no garantiza la innovación en su significado real. La innovación debe ser entendida como el cambio producido en las concepciones de la enseñanza y en los proyectos educativos, es decir, la integración curricular de las TIC´S habrá de plantearse como algo vinculado y condicionado por una opción propiamente educativa y no al revés. "Nuestra mejor tecnología es nuestra pedagogía".

- La implementación de la tecnología en la educación puede verse sólo como una herramienta de apoyo, no viene a sustituir al maestro, sino pretende ayudarlo para que el estudiante tenga más elementos (visuales y auditivos) para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

5.3. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS

ALVARADO Oscar, Recurso Didáctico para Educación Especial, Primera Edición, Editorial Universidad Estatal a Distancia San José Costa Rica, 2004.

ADELL Jordi, Nuevas Tecnologías e Innovación Educativa, En Organización y Gestión Educativa, 1998.

AGUARALES Miguel, Renovación Pedagógica, 1998.

BOSERUP Ester, Población y Cambio Tecnológico, Editorial Crítica, Barcelona, 1984.

CASTELLS Manuel, La Ciudad Informacional, Alianza Editorial, Madrid, 1995.

COBOS Carlos, Vistazo General del Aprendizaje Móvil, s/a.

COBO Cristóbal, Aprendizaje Colaborativo Nuevos Modelos para Usos Educativos, s/a

CUKIERMAN Uriel, Tecnología Educativa, Primera Edición, Pearson Education de Argentina S.A., Buenos Aires, 2009.

DE LA TORRE, A "Web Educativa 2.0"

ECHEVERIA J., "Las TIC`s en la Educación", 2011

GALLEGOS María, "Cuestiones y Polémicas en la Investigación sobre Medio de Enseñanza" en la Tecnología Educativa en Acción". 1997.

GARCIAS, S , Instrucción Basada en la Web, Venezuela 2001

GOBIERNO LOCAL DE GUALAQUIZA/ Reseñas Históricas de las Instituciones Educativas del Cantón Gualaquiza, 2004.

HERRERA *Francisco,* ¿Se aprende con la Web 2.0?, *2006.*

JONASSEN D, En Materiales UOD: Del Docente Presencial al Docente Virtual". 2010.

MARTINEZ E, Aproximación a un Enfoque Integral del Proceso de Aprendizaje y sus Dificultades,. Parte II, 1996.

MEDINA RIVILLA Antonio y **MATA** Francisco**,** Didáctica General, Madrid, 2009

MERLO José, Las Diez Claves de la Web Social, 2009

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR, Curso de Lectura Crítica, Estrategias de Comprensión Lectora /agosto, 2010.

MORAIS *José, El Arte de Leer,* Editorial Visor, Madrid, 1998

PERE, Márquez, El Software Educativo, 2011.

SARMIENTO Galo, Historia y Vida, 2010.

SALINAS Jesús, Uso Educativo de las Redes Informáticas, Educar25, 1999.

SÁNCHEZ Lucas y **LOMBARDO** Juan, Las TIC´S y la Formación del Profesorado en la Enseñanza Secundaria, 2004.

SECRETARÍA NACIONAL DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO (SEMPLADES), Plan Nacional para el Buen Vivir, 2009 - 2013.

SOLÉ Isabel, Estrategias de Lectura, Editorial GRAÓ, Barcelona,1992

TOBÓN Sergio, 2007, *Formación Basada en Competencias.* Ecoe Ediciones. Bogotá, 2007.

TSENKUSH Milton, Desarrollo Evolutivo del Niño, 2014.

REFERENCIAS LINCOGRÁFICAS

AVIRAM, T., www.peremarques.net/docentes, página principal, información bajada del internet, 12 de enero del 2013.

http://www.eduteka.org/BlogsBlogger.php

http://www.maestrosdelweb.com/editorial/web-20

http://www.elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=29

http://www2.ub.edu/bid/consulta_articulos.php?fichero=19marza2.htm

http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/salinas1004.html

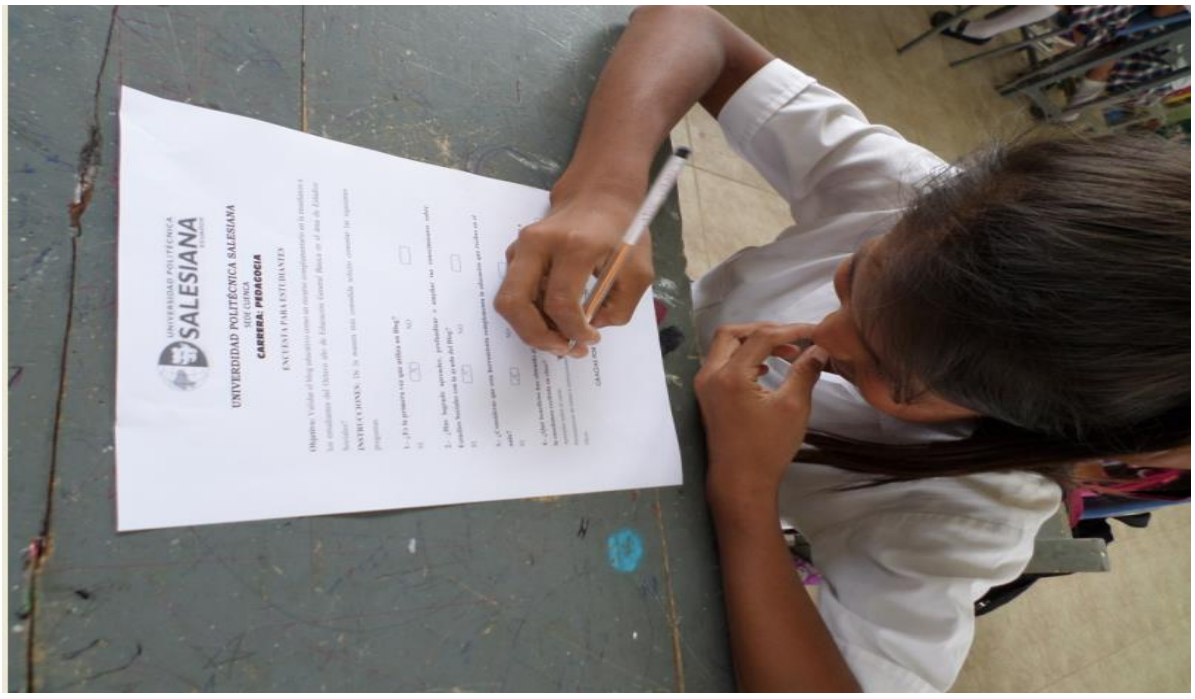
http://www.blogger.com.

http://www.google.com.

5.4. ANEXOS

ANEXOS

Grafico 56: Aplicación de Test a los Estudiantes del 0ctavo Año de EGB del Centro Educativo "Teresa Samaniego"



Fuente: La Autora.

Gráfico 57: Aplicación de Test a los Estudiantes del 0ctavo Año de EGB del Centro Educativo "Teresa Samaniego"

Fuente: La Autora.

Gráfico 58: Aplicación de Test a los Estudiantes del 0ctavo Año de EGB del Centro Educativo "Teresa Samaniego"

Fuente: La Autora.

Gráfico 59: Aplicación de Test a los Estudiantes del 0ctavo Año de EGB del Centro Educativo "Teresa Samaniego"

Fuente: La Autora.

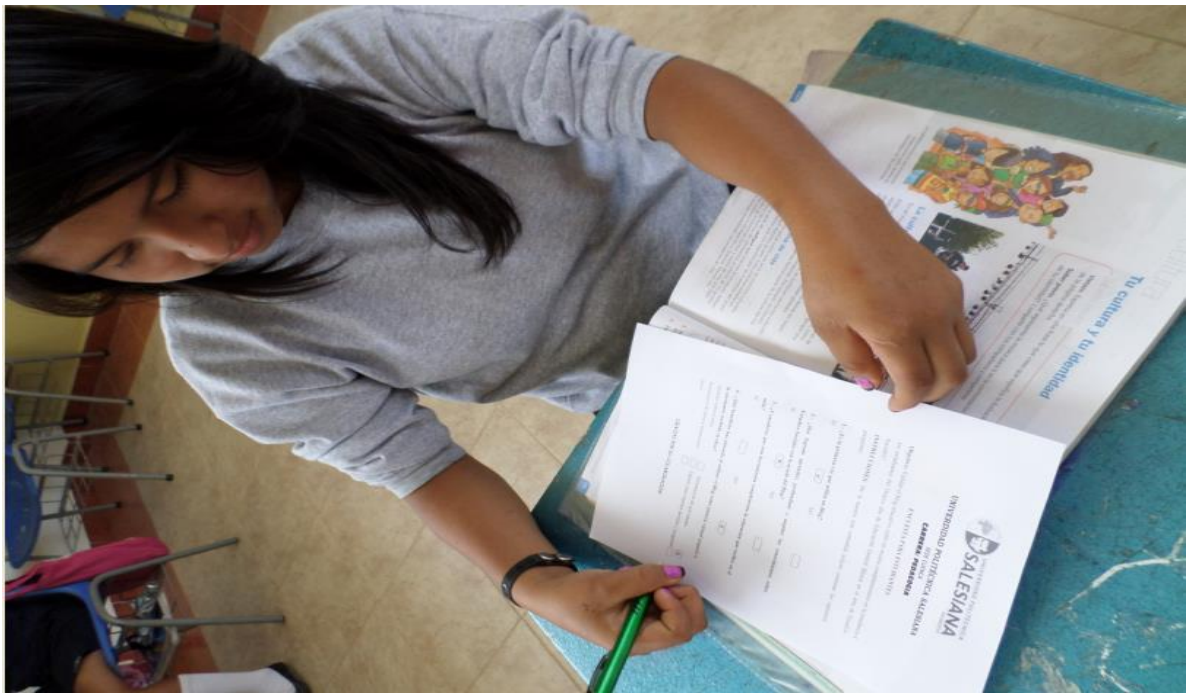
Gráfico 60. **Clase Demostrativa: Aplicación del Blog Educativo de EE.SS.**

Fuente: La Autora.

Gráfico 61. **Clase Demostrativa: Aplicación del Blog Educativo de EE.SS.**

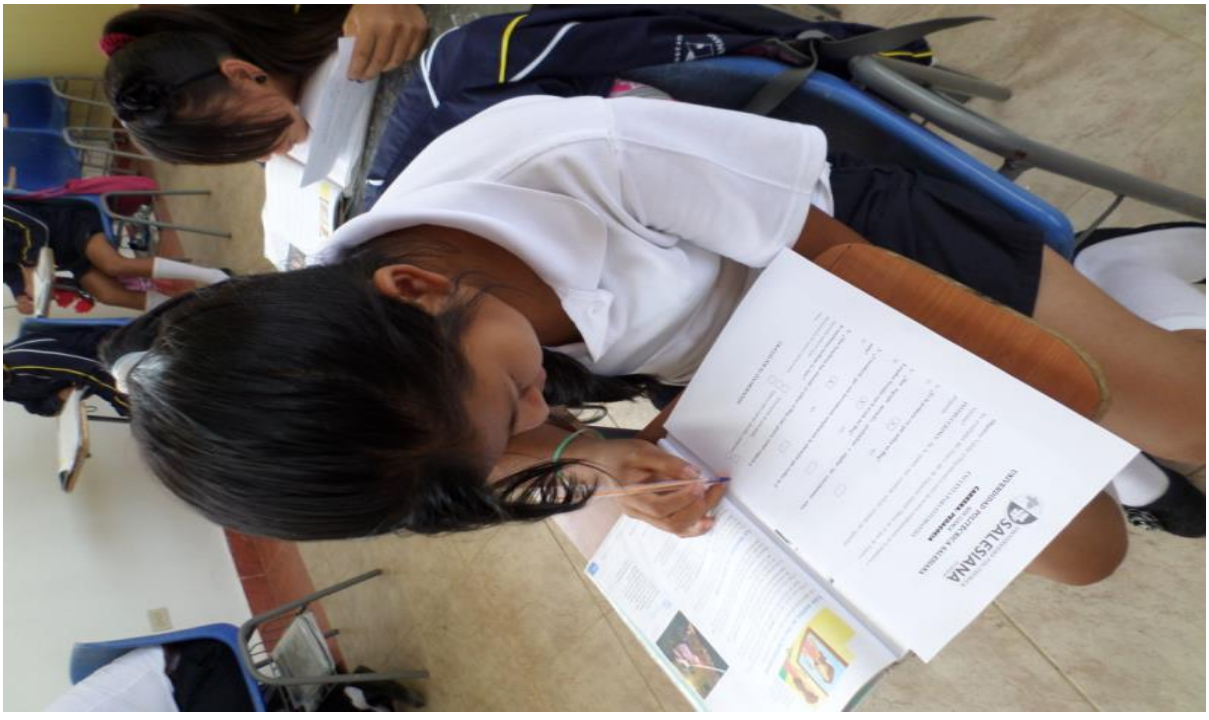
Fuente: La Autora.

Gráfico 62: A**plicación de la Encuesta Depués de la Clase Demostrativa de EE.SS Utilizando el Blog Educativo.**



Fuente: La Autora.

Gráfico 63: A**plicación de la Encuesta Depués de la Clase Demostrativa de EE.SS Utilizando el Blog Educativo.**



Fuente: La Autora.

Gráfico 64: A**plicación de la Encuesta Depués de la Clase Demostrativa de EE.SS Utilizando el Blog Educativo.**

Fuente: La Autora.

ABSTRAC O RESUMEN

El contenido de la investigación intitulada: "DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN BLOG EDUCATIVO COMO RECURSO COMPLEMENTARIO PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE ACUERDO A LA ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR EN EL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO "TERESA SAMANIEGO" DE LA CIUDAD DE GUALAQUIZA", pretende proponer un recurso didáctico virtual para lograr aprendizajes significativos en la disciplina de Estudios Sociales.

El **objetivo** de ésta investigación es: diseñar y elaborar de un blog educativo como recurso complementario para el aprendizaje de Estudios Sociales de acuerdo a la actualización y fortalecimiento curricular en el octavo año de educación general básica (EGB) del Centro Educativo "Teresa Samaniego", ubicada en la ciudad de Gualaquiza.

La **metodología** utilizada para ejecutar la investigación se fundamenta en algunas técnicas como: la observación, la encuesta, la entrevista, las fichas bibliográficas, lincográfica, hemerográfica y mnemotécnicas.

Los **resultados** o hallazgos revelan, que debemos romper con los esquemas tradicionales y poco significativos sistemas de enseñanza – aprendizaje de los Estudios Sociales y pasar a la utilización de recursos tecnológicos actuales para propiciar clases activas, interesantes, motivantes, entendibles y totalmente significativas.

La necesaria alfabetización digital de los estudiantes y del aprovechamiento de las TIC´S para la mejora de la productividad en general, el alto índice de fracaso escolar (insuficientes habilidades lingüísticas, históricas, geográficas, matemáticas…) y la creciente multiculturalidad de la sociedad con el consiguiente aumento de la diversidad del estudiantado en las aulas, constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen las TIC´S para lograr una escuela más eficaz e inclusiva.

"La capacidad de aprendizaje de los adolescentes es más grande mediante la interacción en las redes sociales que en las clases". (Richard Gerver.)