



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN

**Informe Final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la
obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación.**

Mención: Informática y Computación

TEMA:

**“LA WEB 2.0 Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE EN EL MÓDULO DE NTIC’S II EN LOS SEGUNDOS
SEMESTRES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL EN EL PERIODO SEPTIEMBRE 2010 –
FEBRERO 2011 DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO”**

AUTOR: BALSECA SÁNCHEZ EDISSON JAVIER

TUTOR: ING.MSC. LENIN RIOS

AMBATO-ECUADOR

2011

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, **Ing. Msc. Lenin Ermel Ríos Lara CC, 180260724-0** en mi calidad de Tutor de Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LA WEB 2.0 Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL MÓDULO DE NTIC’S II EN LOS SEGUNDOS SEMESTRES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL EN EL PERIODO SEPTIEMBRE 2010 – FEBRERO 2011 DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO”** desarrollada por el egresado **Edisson Javier Balseca Sánchez**, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, ara que sea sometido a evaluación por parte de la comisión calificadora designada por H. Consejo Directivo.

Ing. Msc. Lenin Ríos

TUTOR

TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

AUTORIA

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado d la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Ambato, 24 de Junio de 2011

Edisson Javier Balseca Sánchez

10378006-1

Autor

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en líneas patrimoniales del presente trabajo final de Grado o Titulación sobre el tema **“LA WEB 2.0 Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL MÓDULO DE NTIC’S II EN LOS SEGUNDOS SEMESTRES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL EN EL PERIODO SEPTIEMBRE 2010 – FEBRERO 2011 DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que este dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, 24 de Junio de 2011

Balseca Sánchez Edison Javier

180378006-1

Autor

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del informe de Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema:

“LA WEB 2.0 Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL MÓDULO DE NTIC’S II EN LOS SEGUNDOS SEMESTRES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL EN EL PERIODO SEPTIEMBRE 2010 – FEBRERO 2011 DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO”.

Presentado por el Sr. Edison Javier Balseca Sánchez, egresado de la Carrera de Informática y Computación, promoción marzo – agosto 2010, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos, científicos, d investigación.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Ing. Wilma Gavilanes

MIEMBRO

Ing. Javier Sánchez

MIEMBRO

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por llenar mi vida de dicha y bendiciones.

Mi gratitud a quienes me apoyaron en todo momento, especialmente a mis maestros quienes me brindaron sus sabias enseñanzas.

A mis padres, hermanos a mi esposa y a mi hija quienes con cariño y afecto me han brindado todo el apoyo moral durante este trabajo investigativo.

Al asesor de Tesis Ing. Msc. Lenin Ríos, quien con su confianza, talento y apoyo ha sabido orientar la ejecución de la presente investigación.

A la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, porque en sus aulas recibí grandes enseñanzas y experiencias.

Edisson Balseca S

DEDICATORIA

A mis padres, quienes han sido un pilar fundamental en mi vida estudiantil, hermanos a mi esposa y a mi hija.

Quienes con su apoyo ferviente y deseo de superación hicieron posible la realización de un logro más en mi vida profesional.

Y sobre todo a Dios luz de vida y esperanza que irradia de energía y fuerza en mi diario vivir.

INDICE

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AUTORIA.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
DEDICATORIA	vii
INDICE	viii
INDICE DE TABLAS.....	xii
INDICE DE GRÁFICO.....	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xv
INTRODUCCIÓN.....	xvii
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1 Tema de Investigación	1
1.2 Planteamiento del Problema	1
1.2.1 Contextualización.....	1
1.2.2 Análisis Crítico.....	3
1.2.3 Prognosis.....	7
1.2.4 Formulación del Problema.....	7
1.2.5 Preguntas Directrices.....	7
1.2.6 Delimitación del Objeto de Investigación	8
1.3 Justificación.....	9
1.4 Objetivos	11
1.4.1 General.....	11
1.4.2 Específicos.....	11
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	

2.1. Antecedentes Investigativos	13
2.2. Fundamentación Filosófica	14
2.2.1. Fundamentación Ontológica.....	15
2.2.2. Fundamentación Epistemológica.....	15
2.2.3. Fundamentación Psicopedagógica	15
2.2.4. Fundamentación Axiológica.....	15
2.3. Fundamentación Legal.....	16
2.4. Categorías Fundamentales.....	17
2.4.1. Constelación de Ideas de la Variables Independiente	18
2.4.2. Constelación de Ideas de la Variable Dependiente	19
2.4.3. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE	20
2.4.4. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE.....	22
2.5. Hipótesis.....	29
2.6. Señalamiento de las Variables de la Hipótesis.....	29
CAPITULO III	
METODOLOGÍA	
3.1. Enfoque de la Investigación	30
3.2. Modalidad Básica de la Investigación	30
3.3. Nivel o tipo de Investigación.....	31
3.3.1. Exploratoria.....	31
3.3.2. Descriptiva	31
3.3.3. Asociación de Variables	31
3.4. Población y muestra.....	31
3.5. Operacionalización de las Variables.....	33
3.5.1. Variable Independiente: La Web 2.0	33
3.5.2. Variable Dependiente: Proceso de Enseñanza- Aprendizaje.....	34
3.6. Recolección de la Información.....	35
3.7. Procesamiento de la información	36
CAPITULO IV	37
ANÁLISIS DE RESULTADOS	37

4.1 Análisis e Interpretación de Resultados.....	37
4.2 Análisis Interpretación de Datos.....	37
4.3 Hipótesis.....	48
4.3.1. Contraste de hipótesis	48
4.3.2. Análisis estadístico.....	48
4.3.3. Conclusión.....	49
CAPITULO V	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
5.1. CONCLUSIONES	50
5.2. RECOMENDACIONES.....	51
CAPITULO VI	
PROPUESTA	
6.1 DATOS INFORMATIVOS.....	52
6.2. ANTECEDENTES	53
6.3 JUSTIFICACIÓN	54
6.4 OBJETIVOS.....	55
6.4.1. Objetivo General	55
6.4.2. Objetivos Específicos:	55
6.5. ANALISIS DE FACTIBILIDAD	55
6.5.1. Factibilidad Tecnológica.....	55
6.5.2. Factibilidad Económica	57
6.5.3. Factibilidad Operativa	57
6.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	58
6.6.1. Web 2.0.....	58
6.6.2. Recursos Web2.0	58
6.6.2.1. RSS o Agregados.....	58
6.6.2.2. Navegadores	59
6.6.2.3. Documentos.....	60
6.6.2.4. Imágenes.....	68
6.6.2.5 Presentaciones.....	75

6.6.2.6. Video	79
6.6.2.7. Microblogging	84
6.6.2.8. Páginas de Inicio.....	88
6.6.2.9 Redes Sociales	89
6.6.2.10. Marcadores Sociales	90
6.6.2.11. Weblog.....	91
6.6.2.12. Wiki	95
6.7. DESCRIPCION DE LA PROPUESTA	101
6.3. Bibliografía	114

INDICE DE TABLAS

Tabla N°1. Población y Muestra	32
Tabla N°2. Variable Independiente: La Web 2.0	33
Tabla N°3. Variable Dependiente: Procesos de Enseñanza - Aprendizaje	34
Tabla N°4. Recolección de la Información.....	36
Tabla N°5. Considera Usted que el uso de las herramientas web 2.0mejora el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes.	38
Tabla N°6. Aprendes mejor cuando puedes escuchar	39
Tabla N°7. Utilizas el chat.....	40
Tabla N°8. Que es un espacio wiki	41
Tabla N°9. Herramientas web 2.0 interactivas.....	42
Tabla N°10. Aplicación de un wiki	43
Tabla N°11. Recursos Web 2.0 utilizados por el docente	44
Tabla N°12. Métodos para impartir la clase.....	45
Tabla N°13. El maestro utiliza blog, en el PEA	46
Tabla N°14. Aplicación de un espacio wiki.....	47
Tabla N°15. Utilización de recursos web 2.0.....	48
Tabla N°16. Equipos de laboratorios.....	56
Tabla N°17. Costos Directos	57
Tabla N°18. Costos Directos	57

INDICE DE GRÁFICO

Gráfico N°1. Árbol de Problema.....	6
Gráfico N°2. Red de Inclusiones conceptuales.....	17
Gráfico N°3. Constelación de Ideas de la Variables Independiente.....	18
Gráfico N°4 Constelación de Ideas de la Variables Dependiente.....	19
Gráfico N°5. Pregunta 1- Considera Usted que el uso de las herramientas web 2.0mejora el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes.	38
Gráfico N°6. Pregunta 2- Aprendes mejor cuando puedes escuchar, ver y manipular por ti mismo los objetos.....	39
Gráfico N°7. Pregunta 3- Utilizas el chat para interactuar con tus compañeros	40
Gráfico N°8. Pregunta 4- Conoces lo que es un espacio Wiki	41
Gráfico N°9. Pregunta 5- Qué herramientas web 2.0 interactivas utiliza su maestro para reforzar su aprendizaje autónomo	42
Gráfico N°10. Pregunta 6- Considera Usted que con la aplicación de un wiki mejorara el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de los segundos semestres de educación básica de la modalidad Semipresencial en el módulo de NTIC's II	43
Gráfico N°11. Pregunta 7- Qué recursos de la Web 2.0 utiliza su maestro para impartir clases.....	44
Gráfico N°12. Pregunta 8- Los métodos que utiliza tu maestro al momento de impartir una clase permite optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje.....	45
Gráfico N°13. Pregunta 9- Proceso de Enseñanza - Aprendizaje	46
Gráfico N°14. Pregunta 10- Cree que con la utilización de un wiki como fuente de consulta de los contenidos del módulo de NTIC'S II fortalecerá el aprendizaje de los estudiantes.....	47
Gráfico N°16. Pantalla de Principal.....	103
Gráfico N°17. Pantalla de Presentación.....	103
Gráfico N°18. Pantalla de Módulo Formativo	104
Gráfico N°19. Pantalla Redes de Computadoras	105
Gráfico N°20. Pantalla Red de Internet	105
Gráfico N°21. Pantalla Formas de Acceder al Internet.....	106
Gráfico N°22. Pantalla Servicios de Internet	106
Gráfico N°23. Pantalla Correo Electrónico	107
Gráfico N°24. Pantalla Creación de Blogs.....	107

Gráfico N°25. Pantalla Creación de Cuenta Scribd	108
Gráfico N°26. Pantalla Creación de Cuenta Issuu.....	108
Gráfico N°27. Pantalla de Instalación y descarga de Picasa	109
Gráfico N°28. Pantalla Creación de Cuenta en Filckr.....	109
Gráfico N°29. Pantalla Creación de Cuenta Slideshare	110
Gráfico N°30. Pantalla Creación de Cuenta en Youtube	110
Gráfico N°31. Pantalla Mapas Mentales.....	111
Gráfico N°32. Pantalla Hot Potatoes	111
Gráfico N°33. Pantalla Neobook.....	112
Gráfico N°34. Pantalla Evaluaciones.....	112
Gráfico N°34. Pantalla Evaluaciones.....	113

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN
EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS PRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LA WEB 2.0 Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL MÓDULO DE NTIC’S II EN LOS SEGUNDOS SEMESTRES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL EN EL PERIODO SEPTIEMBRE 2010 – FEBRERO 2011 DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO”.

AUTOR: EDISSON JAVIER BALSECA SÁNCHEZ

TUTOR: Ing. MSc. Lenin Rios

Teniendo como problema central “La Web 2.0 y su incidencia en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje En el Módulo De NTIC’S II en los Segundos Semestres de la Carrera de Educación Básica de la Modalidad Semipresencial en el Periodo Septiembre 2010 – Febrero 2011 de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato”.

La hipótesis de la presente investigación fue ¿El uso de la herramienta Web 2.0 mejorará el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje de los Estudiantes d los Segundos Semestres de la Carrera de Educación Básica de la Modalidad Semipresencial en el Septiembre 2010 – Febrero 2011 de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato?, ya que es un problema que preocupa que estudiantes universitarios no usen los recursos Web 2.0, por lo que se deben aplicar estrategias adecuadas y necesarias que permitan la formación integral de los estudiantes.

La presente investigación contiene aspectos importantes sobre el uso de los recursos Web 2.0 y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje, esto facilitara que los estudiantes adquieran aprendizajes significativos, y desarrollen habilidades y destrezas.

INTRODUCCIÓN

La interacción que se logra a partir de diferentes aplicaciones en la web, que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web. Ejemplos de la Web 2.0 son las comunidades web.

La Web 2.0 se refiere a una generación de Webs basadas en la creación de páginas Web donde los contenidos son compartidos y producidos por los propios usuarios del portal.

La interacción de los estudiantes con los recursos Web 2.0 es una manera que facilita el proceso de enseñanza aprendizaje de los mismos.

La presente investigación consta de seis capítulos:

Capítulo I.- Se detalla el árbol del problema el cual tiene causas y efectos que se podrán tomar en cuenta para la solución del problema investigado.

Capítulo II.- Se resalta los antecedentes investigativos encontrados en los diferentes informes de tesis presentados con el tema a investigar que servirán como apoyo y respaldo de la presente investigación , además que se habla en que paradigma se encuentra, también encontramos la fundamentación tecnológica la misma que es de gran importancia para la elaboración del presente trabajo investigativo, además se cuenta con las categorías fundamentales mismas que encontramos las dos variables del problema a solucionar.

Capítulo III.- se resalta el enfoque cuali – cuantitativo desde el cual parte nuestra investigación, además que se utilizó encuestas para que la información y resultados

sean confiables que permitan aprobar la investigación, también se la modalidad básica de la investigación la cual es de campo por lo que se realiza en el lugar mismos de los hechos a investigar, la investigación bibliográfica – documental en donde obtenemos el contenido científico de diferentes autores, libros folletos etc. También se resalta los niveles y tipos de investigación en la cual tomamos en cuenta a las dos variables de nuestro problema, además se detalla la población y la muestra con la cual trabajamos.

Capítulo IV.- En este se destaca el análisis y la interpretación de los resultados tomando en cuenta las encuestas aplicadas a los estudiantes la misma que estaba conformada por diez preguntas, en donde cada una tiene su análisis y su interpretación, la verificación de la hipótesis efectuamos a través del chi cuadrado además. Para el análisis estadístico se utilizó el software libre denominado R-Project en el cual se manejó con una probabilidad de cometer error menor al 5%.

Capítulo V.- Detalla la Conclusiones y Recomendaciones más destacadas a las que se ha llegado y por último se desarrolla las recomendaciones respectivas basadas en las conclusiones de la presente investigación.

Capítulo VI.- Se detalla todo sobre la propuesta que eta encaminada hacia una posible alternativa de solución que consiste en el “DISEÑAR UNA APLICACIÓN WEB 2.0 COMO HERRAMIENTA DE APOYO PEDAGÓGICO QUE PERMITA FORTALECER RL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO SEMESTRE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL EN LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Tema de Investigación

“LA WEB 2.0 Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL MÓDULO DE NTIC’S II EN LOS SEGUNDOS SEMESTRES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL EN EL PERIODO SEPTIEMBRE 2010 – FEBRERO 2011 DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO”.

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

El término Web 2.0 es la interacción que se logra a partir de diferentes aplicaciones en la web, que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web. Ejemplos de la Web 2.0 son las comunidades web, los servicios web, las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las wikis, blogs, mashups y folcsonomías. Un sitio Web 2.0 permite a sus usuarios interactuar con otros usuarios o cambiar contenido del sitio web, en contraste a sitios web no-interactivos donde los usuarios se limitan a la visualización pasiva de información que se les proporciona.

La Web 2.0 se refiere a una nueva generación de Webs basadas en la creación de páginas Web donde los contenidos son compartidos y producidos por los propios usuarios del portal. El término Web 2.0 se utilizó por primera vez en el año 2004 cuando Dale Dougherty de O'Reilly Media utilizó este término en una conferencia en la que hablaba del renacimiento y evolución de la Web.

Si hay una Web 2.0 necesariamente debe existir una Web 1.0 de donde evoluciona. La Web 1.0 es la Web tradicional que todos conocemos y que se caracteriza porque el contenido e información de un site es producido por un editor o Webmaster para luego ser consumido por los visitantes de este site. En el modelo de la Web 2.0 la información y contenidos se producen directa o indirectamente por los usuarios del sitio Web y adicionalmente es compartida por varios portales Web de estas características.

En la Web 2.0 los consumidores de información se han convertido en “prosumidores”, es decir, en productores de la información que ellos mismos consumen. La Web 2.0 pone a disposición de millones de personas herramientas y plataformas de fácil uso para la publicación de información en la red. Hoy en día gran cantidad de usuarios, tiene la capacidad de crear un blog o bitácora y publicar sus artículos de opinión, contenidos cognitivos de algún módulo en particular, fotos, vídeos, archivos de audio, etc. y compartirlos con otros portales e internautas.

Las investigaciones sobre educación y Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación centran su atención en su mayoría hasta ahora en los cambios y repercusiones de estos medios, en las posibilidades que ofrece. El estudio y la investigación en torno a la interacción, el aprendizaje y las TIC en la Educación Superior que se presenta deben tener como punto de partida el proceso de enseñanza–aprendizaje en el que entran en juego diferentes elementos. La investigación desarrollada, por tanto, toma como punto de partida el acto didáctico: momento en

que se procesa la información y los diferentes implicados adquieren un sentido pedagógico: lo mediacional, lo contextual, las estrategias. (Fernández, 1997).

La enseñanza no puede entenderse más que en relación al aprendizaje; y esta realidad relaciona no sólo a los procesos vinculados a enseñar, sino también a aquellos vinculados a aprender.

El aprendizaje surgido de la conjunción, del intercambio, de la actuación de profesor y alumno en un contexto determinado y con unos medios y estrategias concretas constituye el inicio de la investigación a realizar. “La reconsideración constante de cuáles son los procesos y estrategias a través de los cuales los estudiantes llegan al aprendizaje “. (Zabalza, 2001:191).

Tomando como referencia a Contreras, se entine que los procesos enseñanza-aprendizaje como “simultáneamente un fenómeno que se vive y se crea desde dentro, esto es, procesos de interacción e intercambio regidos por determinadas intenciones , en principio destinadas a hacer posible el aprendizaje; y a la vez, es un proceso determinado desde fuera, en cuanto que forma parte de la estructura de instituciones sociales entre las cuales desempeña funciones que se explican no desde las intenciones y actuaciones individuales, sino desde el papel que juega en la estructura social, sus necesidades e intereses”. Quedando, así, planteado el proceso enseñanza-aprendizaje como un “sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje” (Contreras, 1990:23).

1.2.2 Análisis Crítico

En estos últimos tiempos en Latinoamérica, y en si en el Ecuador se ha incitado un gran interés por la Web 2.0 y sus aplicaciones en el desarrollo de habilidades y competencias de los estudiantes. Por lo que es trascendente la construcción de significados o conocimientos significativos, que tienen como base la comunicación;

misma que debería ser entendida como el conjunto de recursos personales, psicológicos y pedagógicos que un profesor utiliza, o puede utilizar, en su relación con el estudiantado.

La Web 2.0 ha revolucionado todas las formas de comunicación y ha sido probablemente uno de los mayores logros en lo que respecta a la educación y del desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, porque permite la interactividad entre usuarios y en la posibilidad de que cada internauta sea a su vez un generador de contenidos, y no solo un receptor pasivo, como venía sucediendo hasta el momento en todos los medios masivos de comunicación.

Generalmente en la mayoría de los aulas de clase, los estudiantes tienen que atender permanentemente al profesor, quién es poseedor de los conocimientos, los transmite como verdades acabadas, dando poco margen para que el estudiante reflexione y llegue a soluciones, de forma independiente. Es por ello que la cuestión principal sigue siendo, probablemente, el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación para desarrollar un proceso: docente, educativo, comunicativo, independiente y creador.

La era de la web 2.0 exige constantes cambios en el ámbito social y educativo, y los profesionales de la educación tienen múltiples razones para aprovechar las nuevas tecnologías de la educación, y no centrar su trabajo docente en exposiciones orales de los contenidos de los libros; sino más bien aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrece las TIC para lograr que los estudiantes potencialicen el trabajo colaborativo y autónomo para mejorar la calidad de la enseñanza y del aprendizaje.

La web 2.0 es interactiva, de participación, de opinión, de información de ciudadanos comunes, además compartir en la web 2.0 es una de las revoluciones más

importantes de la historia de la internet y una de las piezas fundamentales de la revolución digital que se está viviendo.

El uso de las TIC en las Universidades tiene mucho que decir. En especial en la época de cambios que experimenta la internet, denominada web 2.0. La web en la actualidad está enfocada al usuario final, que pasó de ser un usuario pasivo de la red a un usuario activo al nivel de poder crear cualquier tipo de contenido, sin pagar por ello y sin tener avanzados conocimientos técnicos al respecto.

La Web 2.0, basada en una plataforma que alberga multitud de servicios a disposición de las diversas comunidades de usuarios, fomenta el intercambio de información. Algunos de estos servicios son: chats, foros, wikis, blogs, etc. En definitiva, la incorporación de las TIC en la educación genera una innovación educativa. Su objetivo debe ir más allá de la propia aplicación, uso y aprendizaje, consiguiendo estar preparadas para el desarrollo del proceso tecnológico. En la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato existe una infraestructura de telecomunicaciones que provee servicios básicos, y durante años el Estado ha invertido recursos a nivel de educación superior para formar una generación de profesionales calificados que atienda este sector.

Árbol del Problema

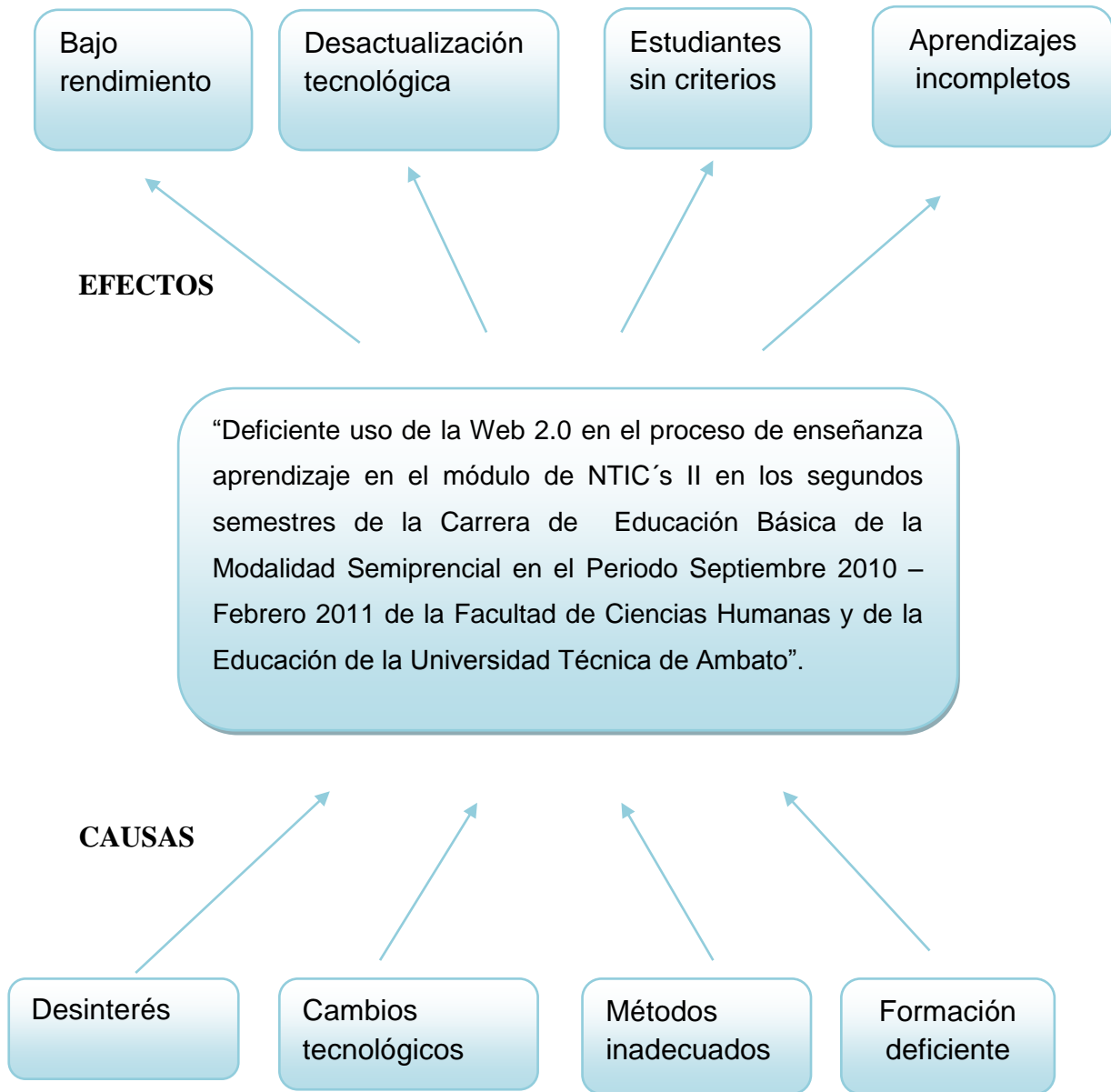


Gráfico N°1 Árbol de Problema.
Realizado por: Javier Balseca. (2010)

1.2.3 Prognosis

De no solucionarse el problema de la web 2.0 y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, los estudiantes no podrán desarrollar sus destrezas y habilidades en el módulo de NTIC's II, por lo que no tendrán un aprendizaje significativo en este campo tecnológico, lo cual influirá en su futuro desempeño profesional ya que los cambios tecnológicos se generan rápidamente ante lo cual es necesario que los estudiantes tomen en cuenta todas las bondades que brinda el uso de esta nueva herramienta educativa, y en conjunto con su par didáctico apliquen las mismas en beneficio de la creación del nuevo conocimiento educativo.

Cabe recalcar que de no solucionarse el problema planteado no se podrá conocer el grado de aplicación de la Web 2.0 así como las posibles dificultades para así aplicar correctivos que permitan fortalecer el proceso de Enseñanza-Aprendizaje; para de tal manera poder contribuir con la sociedad que busca información por medio del uso de potentes y versátiles nuevas tecnologías de la información y la comunicación TIC.

1.2.4 Formulación del Problema

¿Cómo incide la utilización de las herramientas de la Web 2.0 en el proceso de Enseñanza Aprendizaje en el Módulo de NTIC's II en los Segundos Semestres de la Carrera de Educación Básica de la Modalidad Semipresencial en el Periodo Septiembre 2010 – Febrero 2011 de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato?

1.2.4.1 Variable Independiente: Web 2.0

1.2.4.2 Variable Dependiente: Proceso Enseñanza-Aprendizaje

1.2.5 Preguntas Directrices

¿Cuál es la situación actual de los Estudiantes del Segundo Semestre de Educación Básica en torno a la asignatura de NTIC´s II y al manejo de una web 2.0?

¿Qué características debe poseer una web 2.0 para el Proceso Enseñanza – Aprendizaje del Segundo Semestre de Educación Básica?

¿Cuál es la situación de los estudiantes del Segundo Semestre de Educación Básica en torno a la Asignatura NTIC´s II y al manejo de una Web 2.0?

¿Cómo utilizar la Web 2.0 en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de los Estudiantes de los Segundos Semestres de la Carrera de Educación Básica de la Modalidad Semipresencial en el Periodo Septiembre 2010 – Febrero 2011 de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato?

1.2.6 Delimitación del Objeto de Investigación

Área: Informática

Aspecto: Educativo

Campo: Tecnológico

1.2.6.1 Temporal

La presente investigación se va a desarrollar en el Semestre Septiembre 2010 – Febrero 2011.

1.2.6.2 Espacial

Se realizará con los estudiantes de los Segundos semestres de la Carrera de Educación Básica de la Modalidad Semipresencial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

1.3 Justificación

En la investigación efectuada en el Modulo de NTIC's II, hace falta la creación de un espacio wiki educativo que provea contenidos sobre la Web 2.0 en el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje de los Estudiantes de los Segundos Semestres de Educación Básica de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación como aporte para una educación de calidad.

En la actualidad estamos viendo una extensión del concepto de Web 2.0, cuya principal característica es la sustitución del concepto de Web de lectura, por el de lectura-escritura. Multitud de herramientas están complementando este proceso en Red, pudiéndose utilizarse con poco conocimiento técnico y sin emplear demasiado tiempo.

El desinterés y los constantes cambios tecnológicos que vivimos en la actualidad son las principales causas que los estudiantes no asimilen los conocimientos dados por los docentes sin dejar a un lado los métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje en los cuales no permiten que los estudiantes sean creadores de sus propios conocimientos.

Pero si bien algo de esto se puede hacer hoy en día con la infraestructura tecnológica que existe en la actualidad en las universidades, para que los cambios sean de alto impacto, por no decir revolucionarios, debemos considerar como urgente y primordial lo siguiente:

Una laptop o u computador por estudiante y sobretodo banda ancha para todos no sólo pensando en el resultado inmediato de los aprendizajes, sino también proyectando a la universidad como líder en innovación tecnológica.

La necesidad de realizar una investigación tendiente a analizar la influencia que tiene el uso de la Web 2.0 sobre los procesos de Enseñanza-Aprendizaje de los Estudiantes

de los Segundos Semestres de la Carrera de Educación Básica, obedece al supuesto de que estos procesos se ven afectados positivamente.

El interés es demostrar que el uso de la web 2.0 es cada vez más frecuente por parte de los profesores universitarios como fuente de enseñanza a sus alumnos.

No es difícil observar que en la mayoría de los salones de clase los estudiantes tienen que atender permanentemente al profesor, quién es poseedor de los conocimientos, los cuales son transmitidos como verdades ya acabadas, dando poco margen para que el estudiante reflexione y llegue a soluciones, de forma independiente. Es por ello que la cuestión principal de esta investigación sigue siendo, probablemente, bajo qué concepción y con qué procedimientos realizar los cambios tecnológicos fundamentales para desarrollar un proceso docente educativo comunicativo, independiente y creador con las TIC.

Es necesario conocer herramientas y programas informáticos que puedan aplicarse en los diferentes ámbitos sociales y educativos: procesadores de textos, bases de datos, etc. Las TIC como método de apoyo en la enseñanza-aprendizaje. Los conocimientos informáticos pueden estar implicados en una nueva forma de aprender a partir de nuevos lenguajes informáticos y procesos cognitivos. La Web2.0, es un recurso educativo creado en torno a las TIC para reforzar el conocimiento en la enseñanza-aprendizaje. La educación online o e-learning, que genera una nueva forma de aprender a través de la creación y el acceso a contenido basada en la interacción entre alumnos y profesores.

Las deducciones del actual estudio acepta un progreso colectivo, y el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje como el de su desempeño considerando que él; es el guía y/o facilitador en el discernimiento de su asignatura, por lo que es importante que el estudiante se relacione con la teoría y la práctica, para esto se ha visto necesario que se utilicen los servicios de la web 2.0.

La Educación Virtual está enmarcada a la utilización de las nuevas tecnologías (TIC), hacia el desarrollo de metodologías alternativas para el aprendizaje de alumnos de poblaciones especiales que están limitadas por su ubicación geográfica, la calidad de docencia y el tiempo disponible.

Hoy en día, el aprendizaje se considera como una actividad social. Un estudiante no aprende sólo del profesor y/o del libro de texto ni sólo en el aula: aprende también a partir de muchos otros agentes: los medios de comunicación, sus compañeros, la sociedad en general etc.

La web 2.0 nos habla no solamente de un cambio técnico o tecnológico, sino también metodológico, que es el resultado y a la vez el impulso de la corriente pedagógica que promueve la educación virtual. Una tendencia socializadora, tomando no solo en cuenta lo que el alumno aprende en el aula, sino también fuera de ésta.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

- Determinar la incidencia de la utilización de la Herramienta Web 2.0 en el Proceso de Enseñanza- Aprendizaje de los Estudiantes de los Segundos Semestres de la Carrera de Educación Básica de la Modalidad Semipresencial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

1.4.2 Específicos

- Establecer el nivel de utilización de la Herramienta web 2.0 en los estudiantes de los Segundos Semestres de Educación Básica de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

- Determinar el nivel de conocimiento de los docentes de la Carrera de Educación Básica en el Módulo de NTIC's II de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.
- Diseñar una aplicación Web 2.0 como Herramienta de apoyo pedagógico que permita fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudiantes de los Segundos Semestres de Educación Básica de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

En la Biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato se encuentra en memoria una Tesis Previa a la obtención de Maestría en Tecnología de la Información y Multimedia Educativa la cual permite respaldar el presente trabajo investigativo al revisar el trabajo **“LOS RECURSOS WEB 2.0 Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LAS NTIC’S EN EL PRIMER SEMESTRE DE LA FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS, ELECTRÓNICA E INDUSTRIAL DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO”**, realizado por la Ing. Ibeth Aracely Manzano Gallardo trabajo en el cual llega a las siguientes conclusiones:

- Los estudiantes utilizan de manera limitada la aplicación de los recursos Web 2.0 en el desarrollo del proceso cognitivo y del aprendizaje, lo que no permite adquirir aprendizajes significativos.
- En el proceso de enseñanza aprendizaje se utilizan los recursos informáticos de manera parcial por cuanto existe una diversidad de ellos que no se los toma en consideración al momento de enseñar.

- Los estudiantes no cuentan con una Web 2.0 en donde esté integrada globalmente los contenidos de la asignatura de NTIC's I en la cual puedan interactuar.

En base a lo antes mencionado, podemos notar la apertura y compromiso de parte de los estudiantes ante el uso de una Web 2.0 razón por la cual es importante la aplicación inmediata de tal tecnología para el beneficio del proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de los Segundos Semestres de Educación Básica de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

El aprendizaje del módulo de NTIC's II en todos sus ámbitos permite el correcto manejo de la web 2.0, como herramienta tecnológica con una finalidad esencialmente pedagógica, orientadora del "saber ser" y del "saber hacer", con el objeto de contribuir con el mejoramiento de la calidad de la educación, que permita a los estudiantes, mediante comprensión de las TIC, entender el mundo en que vive, adaptarse activamente a la sociedad y conscientes de que el conocimiento adquirido aquí y ahora es eje fundamental para la transformación social tecnológica educativa.

2.2. Fundamentación Filosófica

La actual investigación se halla situada en el paradigma crítico propositivo; ya que visualiza una estrecha relación entre el sujeto y objeto de estudio es decir el aspecto humano de los docentes y estudiantes, que están inmiscuidos y relacionados con la realidad en la educación actual.

El propósito es que los estudiantes aprendan a usar la web 2.0 dentro del medio educativo tecnológico actual, variando los aprendizajes tradicionales, con la utilización de un blog educativo que contenga todos los recursos y medios adecuados para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, ya que hablar de la web 2.0, es hablar de un tema apasionante en todos los sentidos, que permite soñar a los estudiantes sobre el futuro, les hace reflexionar sobre las TIC apropiadas y su alcance en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Pero fundamentalmente hablar de la Web 2.0 o de la Internet es hablar de la necesidad de poseer recursos tecnológicos y humanos capacitados, a los nuevos cambios en la forma de trabajar con las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), además que las nuevas posibilidades de desarrollo del estudiante individualmente y hasta de aprendizaje con la inserción de la Web 2.0; hablar de esta es hablar de educación actual.

2.2.1. Fundamentación Ontológica

Considerando los cambios profundos que experimenta el mundo actual y que afecta e influyen en el ámbito educativo, la presente investigación se preocupa por la relación entre los recursos tecnológicos y humanos, la misma que no se preocupa que los estudiantes se interesen solo del ámbito tecnológico sino también en el ámbito social educativo.

2.2.2. Fundamentación Epistemológica

Este proyecto propone nuevas formas de interacción, estableciendo nuevos entornos educativos donde los protagonistas sean los estudiantes, como agentes activos en la construcción de la realidad y de nuevos conocimientos, los cuales se crearan y compartirán información generando conocimientos colectivos.

2.2.3. Fundamentación Psicopedagógica

Esta investigación se encuentra en la situada en la teoría de Vygotsky que se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto la utilización de las web 2.0 se aprovecha de mejor manera en un ámbito social de inter-aprendizaje en donde se relacionan los pares didácticos maestro-estudiante y estudiante-conocimiento.

2.2.4. Fundamentación Axiológica

Esta investigación busca cultivar y resaltar tanto en maestros como estudiantes los valores de responsabilidad, respeto y que estos sean participantes y transmisores directos de los mismos.

2.3. Fundamentación Legal

Aplicar la tecnología en el aula para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje es lo que pretende el presente trabajo investigativo, y de acuerdo con la constitución el estado garantiza la libertad de las actividades científicas y tecnológicas.

Art. 347 de la Constitución del Ecuador enumera las siguientes obligaciones del Estado en materia educativa:

Literal 8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

FUNDAMENTO CONSTITUCIONAL DE LA LEY DE EDUCACIÓN SUPERIOR

Sección Novena

De la Ciencia y Tecnología

Art. 80.- El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidos a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales y a satisfacer las necesidades básicas de la población.

Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo. La investigación científica y tecnológica se llevará a cabo en las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos y tecnológicos y centros de investigación científica, en coordinación con los sectores productivos cuando sea

pertinente, y con el organismo público que establezca la ley, la que regulará también el estatuto del investigador científico.

2.4. Categorías Fundamentales

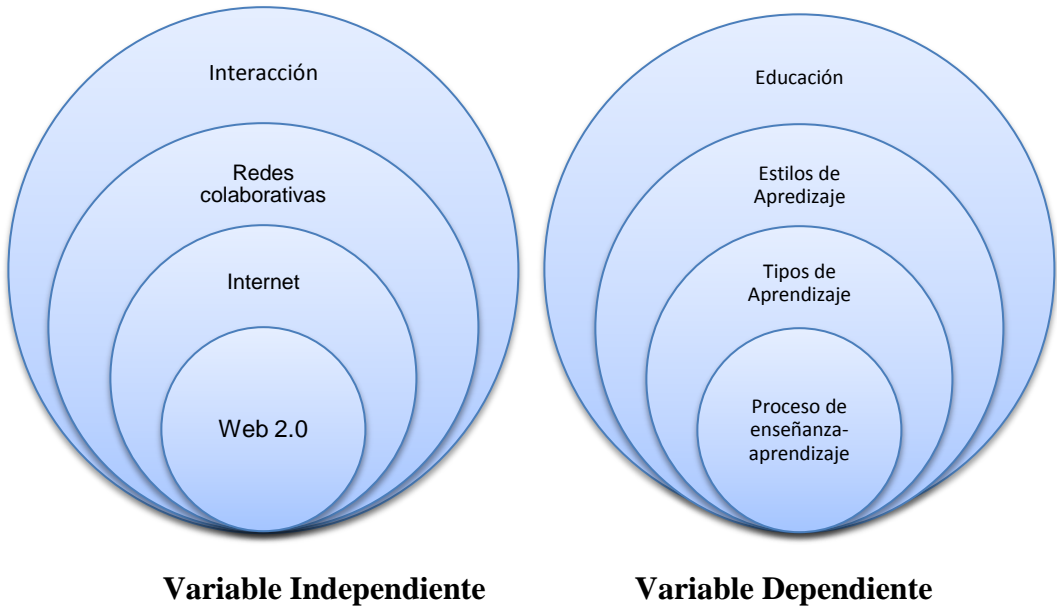


Gráfico N°2 Red de Inclusiones conceptuales.
Realizado por: Javier Balseca. (2010)

2.4.1. Constelación de Ideas de la Variables Independiente

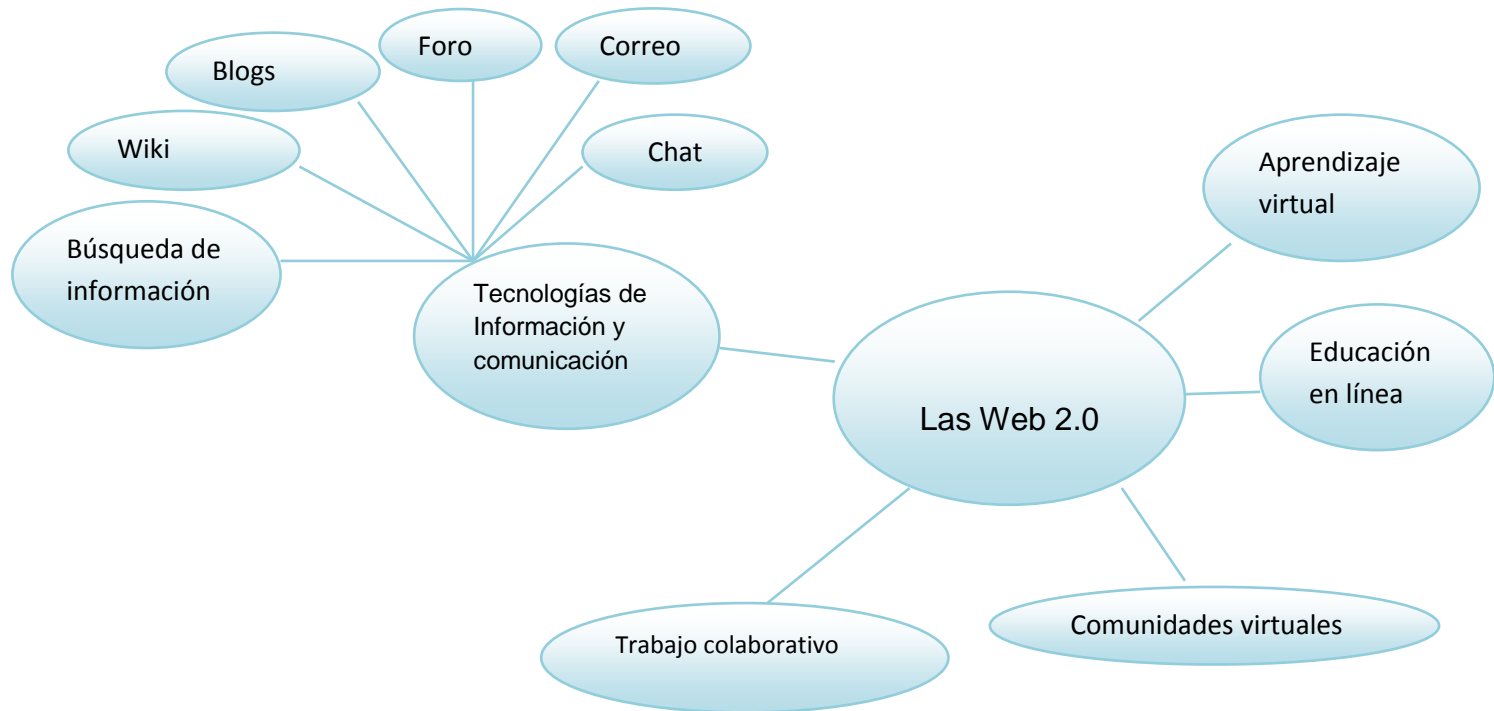


Gráfico N°3 Constelación de Ideas de la Variables Independiente
Realizado por: Javier Balseca. (2010)

2.4.2. Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

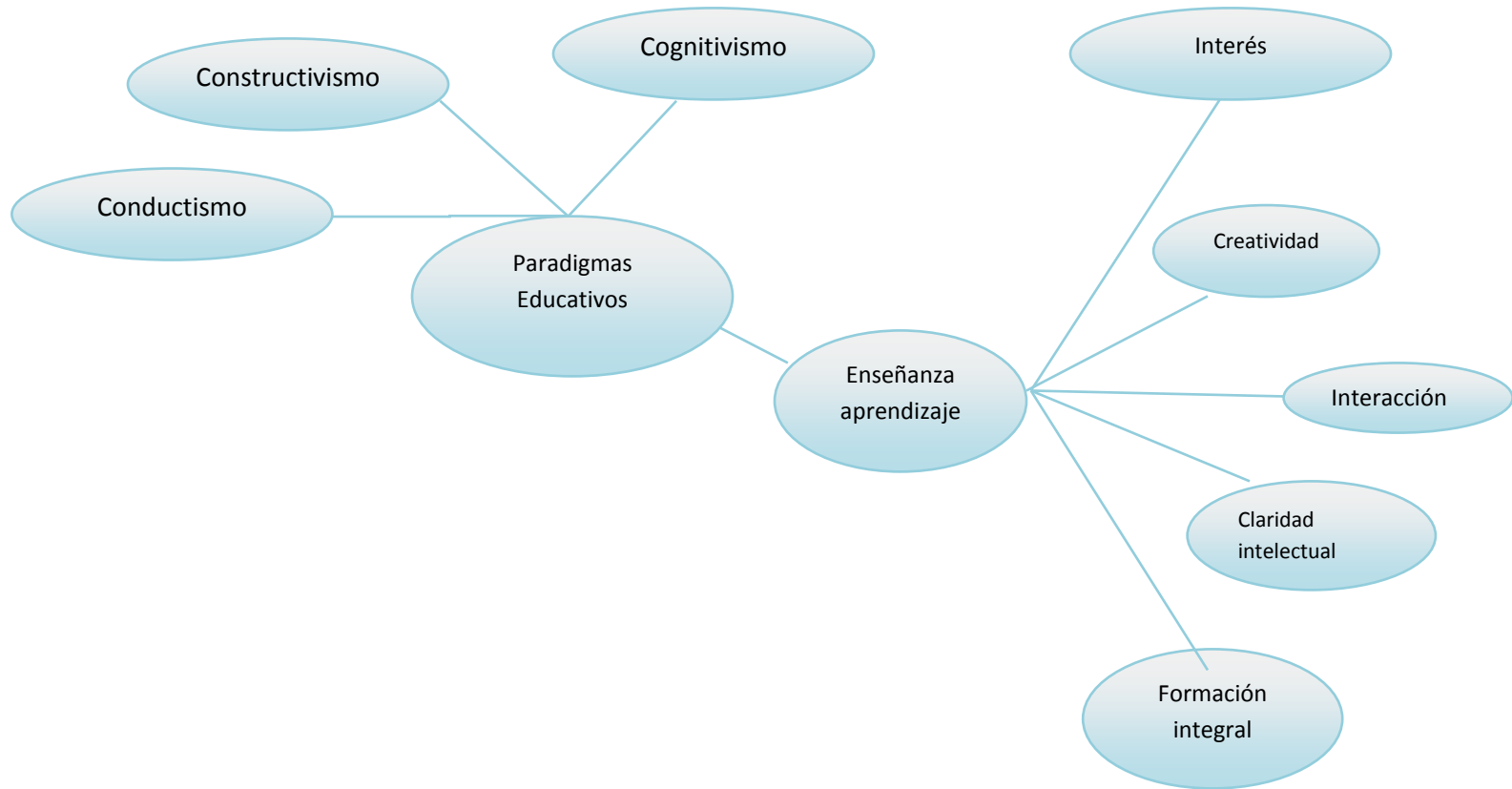


Gráfico N°4 Constelación de Ideas de la Variables Dependiente
Realizado por: Javier Balseca. (2010)

2.4.3. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

Web 2.0

La Web 2.0 es la transición que se ha dado de aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones que funcionan a través de las web enfocadas al usuario final. Se trata de aplicaciones que generen colaboración y de servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio.

Es una etapa que ha definido nuevos proyectos en Internet y está preocupándose por brindar mejores soluciones para el usuario final. Muchos aseguran que hemos reinventado lo que era el Internet, otros hablan de burbujas e inversiones, pero la realidad es que la evolución natural del medio realmente ha propuesto cosas más interesantes como lo analizamos diariamente en las notas de Actualidad.

Internet

El Internet es una red informática descentralizada, que para permitir la conexión entre computadoras opera a través de un protocolo de comunicaciones. Para referirnos a ella además se utiliza el término "web" en inglés, refiriéndose a una "tela de araña" para representar esta red de conexiones. En palabras sencillas, la Internet es un conjunto de computadoras conectadas entre sí, compartiendo una determinada cantidad de contenidos; por este motivo es que no se puede responder a la pregunta de donde está la Internet físicamente - está en todas las partes donde exista un ordenador con conectividad a esta red.

Link: <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/web2/>

Página maestros del web.com

Link: <http://www.misrespuestas.com/que-es-el-internet.html>

Página: mis respuestas.com

Redes Colaborativas

Son sitios que nacen a raíz del pensamiento en grupos, de ideas innovadoras, estas intervienen dentro de la colectividad lo define como un cyberequipo de personas auto motivadas, con una visión colectiva, habilitado por la web para colaborar en la consecución de un objetivo común por el intercambio de ideas, información y trabajo.

Funciona y tiene como base transparencia interna en las organizaciones y una comunicación directa. Todos los miembros colaboran y comparten conocimiento unos con otros y no a través de jerarquías. Como dice la definición los miembros se unen con una visión compartida, ya que intrínsecamente están motivados para hacerlo y tratan de colaborar para avanzar en el desarrollo de una idea.

Las tres características que definen una red colaborativa son:

- Innovar a través de la creatividad masiva de colaboración.
- Colaborar en un estricto código ético.
- Comunicarse en contacto directo con las redes.

Interacción

La interacción trae como consecuencia una red de personas en comunicación y en la construcción constante nuevos temas dentro de esos espacios que varían según los intereses y nacen allí los medios sociales. Y es que los tiempos cambian y a las personas les interesa más hacer parte de la información que solo observarla.

Dentro de algunos ejemplos dentro de la web 2.0 encontramos:

Wikis, Blogs, Comunidades, Foros, Redes sociales, Redes de citas, Yuotube, Facebook, Twitter, Hi5, Myspace, Blogger, Orkut

Y dentro de ellas:

- Servicios web, aplicaciones web, servicios de red social, servicios de alojamiento de videos y servicios de alojamiento de fotografías entre otros.

Link:<http://fernandosantamaria.com/blog/2010/10/redes-colaborativas-de-innovacion/>
Reflexiones sobre tecnología educativa, comunidades, redes

Link:<http://www.s4ds.com/es/social-media/la-web-20-un-fenomeno-social-que-revoluciona-la-interaccion-por-la-red>

Página: S4DS.com

2.4.4. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA DE LA VARIABLE

DEPENDIENTE

Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

El proceso enseñanza-aprendizaje constituye un verdadero par dialéctico en el cual y, respecto al primer componente, el mismo se debe organizar y desarrollar de manera tal que resulte como lo que debe ser: un elemento facilitador de la apropiación del conocimiento de la realidad objetiva que, en su interacción con un sustrato material neuronal, asentado en el subsistema nervioso central del individuo, hará posible en el menor tiempo y con el mayor grado de eficiencia y eficacia alcanzable, el establecimiento de los necesarios engramas sensoriales, aspectos intelectivos y motores para que el referido reflejo se materialice y concrete, todo lo cual constituyen en definitiva premisas y requisitos para que la modalidad de Educación a Distancia logre los objetivos propuestos.

Los paradigmas de enseñanza aprendizaje han sufrido transformaciones significativas en las últimas décadas, lo que ha permitido evolucionar, por una parte, de modelos educativos centrados en la enseñanza a modelos dirigidos al aprendizaje, y por otra, al cambio en los perfiles de maestros y alumnos, en éste sentido, los nuevos modelos educativos demandan que los docentes transformen su rol de expositores del

conocimiento al de monitores del aprendizaje, y los estudiantes, de espectadores del proceso de enseñanza, al de integrantes participativos, propositivos y críticos en la construcción de su propio conocimiento. Asimismo el estudio y generación de innovaciones en el ámbito de las estrategias de enseñanza-aprendizaje, se constituyen como líneas prioritarias de investigación para transformar el acervo de conocimiento de las Ciencias de la Educación.

Tipos de Aprendizaje

El ser humano es capaz de múltiples aprendizajes según capacidades y experiencias de cada uno.

Efraín Sánchez Hidalgo en su obra psicología de la educación (1979) enseña que los aprendizajes más destacados del ser humano son:

Aprendizaje Motor:

Consiste en aprender a usar los músculos coordinada y eficazmente:

Las actividades motrices desempeñan un papel muy importante en la vida del individuo pues vivir simplemente exige cierto grado indispensable de rapidez, precisión y coordinación de los movimientos.

La forma en cómo se debe encauzar este tipo de aprendizaje es:

1. El maestro debe cerciorarse de hasta qué punto el alumno tiene la madurez física, motriz, mental y social que requiere la misma.
2. Considerar el grado de atracción y conveniencia del equipo y de los materiales.
3. Cuidar los medios de comunicación entre el aprendiz y el maestro, como instrucciones orales y escritos.
4. Familiarización general con el equipo, los materiales y el lugar de la instrucción.

5. Realizar las demostraciones necesarias de las destrezas, dirigiendo la atención del alumno hacia la observación cuidadosa de lo que se demuestra.
6. Acción del aprendizaje para ejecutar la destreza.
7. El maestro orientara el perfeccionamiento de la misma haciendo correcciones necesarias.

Aprendizaje Asociativo:

Consiste en adquirir tendencias de asociación que aseguren el recuerdo de detalles particulares en una sucesión definida y fija.

Memorizar, es uno de los requisitos básicos para llevar a cabo este tipo de aprendizaje.

Lo que el maestro debe realizar para fomentar este tipo de aprendizaje es:

1. Propiciar oportunidades de práctica para fijar, hechos, símbolos, nombres, diferencias perceptivas, etc.
2. Usar todos los medios adecuados para que el alumno capte el significado del material que va a memorizar.
3. Destacar las relaciones que existan entre una cosa y la otra. Al aprender un material nuevo es recomendable buscar la forma en que éste se relaciona con el material ya conocido.
4. El material se debe de presentar en un orden lógico y sistemático.
5. Dirigir la atención del alumno al material que memoriza.

Aprendizaje Conceptual:

Se logra mediante el proceso de desarrollar conceptos y generalizaciones. El elemento principal de dicho aprendizaje es la palabra tanto oral como escrita.

El significado de hechos, conceptos y generalizaciones varía, pues estos no tienen un lugar fijo y absoluto en la escala de significados.

“Los conceptos representan la comprensión que el individuo logra de los aspectos generalizados y abstractos de muchas experiencias”.

Para llevar a cabo este tipo de conocimientos es necesario:

1. Al principio los conceptos constan de impresiones generales rudimentarias, sin
2. La experiencia personal respecto al fenómeno en cuestión debe ser lo más variado posible.
3. Mediante la multiplicidad de las experiencias, el alumno gradualmente intégralos rasgos comunes y aumenta así la complejidad de los conceptos.
4. La aplicación de los conceptos no sólo ayuda a que el discípulo los fije mejor, sino que además proporciona al maestro un medio para valorar el aprendizaje.
5. La presentación de nuevos conceptos debe hacerse en términos que el educando pueda usarlos con sentido.

Aprendizaje Creador:

Este tipo de aprendizaje se da cuando existe un cambio de conducta en el momento en que se presenta un problema en diferentes situaciones y se encuentran soluciones originales. De acuerdo con Fletcher “la actividad creadora implica tres procesos mentales: experiencia, recuerdo y expresión” (Sánchez Hidalgo, pp-529) se necesita recibir impresiones, pensar en ellas y actuar sobre la base de ellas.

La manera en cómo se puede encauzar este tipo de aprendizaje es:

Proponerles un aula diferente donde se les provee de oportunidades necesarias para la memoria emotiva y que exista una tranquilidad que exija en este nivel afectivo.

Aprendizaje Reflexivo:

Este tipo de aprendizaje se complementa con el aprendizaje creador pues implica también la solución de problemas solo que aquí se pretende fomentar la actitud de indagación frente a los problemas.

Las condiciones que se requieren para fomentar este tipo de aprendizaje son:

1. El docente debe de tomar en cuenta que lo que para él es un problema puede que no lo sea para el alumno.
2. El desarrollo de la conciencia respecto a los problemas puede conseguirse proporcionando al alumno un trasfondo adecuado de experiencias ricas y variadas.
3. Proporcionándoles la información y el conocimiento requerido de tal manera que pueda organizarse en generalizaciones significativas.
4. Orientar al alumno a conocer hechos o datos que guarden relación con el problema y a organizarlos significativamente.
5. Estimular la búsqueda de información y de evidencias que además critiquen posponiendo el juicio o las conclusiones hasta que se hayan reunido todos los datos del caso.
6. Orientarlos a formular posibles soluciones.
7. Valorar y seleccionar hipótesis.

Aprendizaje del Ajuste Emocional y Social:

Consiste en el tipo de aprendizaje que lleva al alumno a ajustarse a su medio físico y social de una manera satisfactoria permitiéndole un funcionamiento adecuado como persona.

¿Qué es lo que el docente puede hacer para desarrollar una adecuada salud mental en el alumno?

1. Fomentar el buen desarrollo emocional para vivir armoniosa y fructíferamente.
2. Adaptarlo a la convivencia de sus compañeros.
3. Formarle un concepto de autoridad no como una fuerza a la cual debe obedecer sumisamente, sino como un influjo justo y amistoso, esencial a la sana convivencia del grupo.

4. Ayudarlo a ajustarse a sus propias limitaciones para que desarrolle un sentido de confianza en sí mismo y sepa apreciar las capacidades de los demás.

Aprendizaje Memorístico

Implica la capacidad de evocar ideas materiales y fenómenos.

El alumno será capaz de recordar cifras, clasificaciones, nombres, fechas, medidas etc.

El maestro puede fomentarlo procurando que el estudiante recuerde información precisa y específica como: fechas, personas, acontecimientos etc.

Según Piaget los tipos de Enseñanza se clasifican en apartados. En el primer apartado de tipos de aprendizaje, los conceptos que entran son:

- **Partes innatas de aprendizaje;** formados por los instintos, reflejo, impulsos genéticos que hemos heredado. Nos hace aprender determinadas cosas. Y ha de haber interacción con el medio.
- **Por condicionamiento;** determinados estímulos provocan determinadas respuestas. Si los estímulos por azar o no se condicionan provocan que esta conducta inicial se refleje y se convierta un hábito.
- **Por imitación o modelaje;** muchas de las conductas son por imitación de las personas importantes y destacadas para nosotros.
- **Por aprendizaje memorístico:** aprendizaje académico, y no sabes lo que estás aprendiendo.
- **Aprendizaje de memoria clásico,** por lo cual al cabo de unas horas ya no lo recuerdas.
- **Aprendizaje significativo:** parte de cosas importantes para ti. A partir de ahí acumulas lo que ya sabías y lo haces tuyo.

ESPINOSA Iván, Problemas del Aprendizaje, Quito, Imprenta Multigráficas H.C.G, 2003.

Estilos de Aprendizaje

Son formas particulares que los alumnos poseen para asimilar los conocimientos proporcionados, las cuales involucran sistemas profundos de codificación y decodificación de la información percibida.

Se los conoce también como preferencias del aprendizaje, ya que son modos o estrategias personales que permiten obtener mejor entendimiento de la materia en estudio; tal es el caso de personas que se acomodan en diferentes ambientes, horarios, estímulos y recursos.

Estilo Individual

Al contrario del estilo anterior, en este, el educando requiere de un ambiente unipersonal, exclusivo, propio, separado y con pocos distractores que le favorezcan la concentración necesaria para alcanzar el objetivo educativo propuesto.

En estas circunstancias, el trabajo lo desarrolla a su gusto, ritmo y capacidades.

Estilo Visual

Es la potencialidad que un individuo posee para percibir la realidad a través del canal sensorial de la visión, logrando así obtener conceptos indispensables a lo largo del proceso de aprendizaje.

Tomando en cuenta esta situación, es necesario estimular, movimientos, colores y formas todo aquello que pueda ser percibido, discriminado y memorizado por la vista.

Estilo Auditivo

En este caso la potencialidad desarrollada es la auditiva. Los sujetos que utilizan este estilo de aprendizaje, aprovechan el canal sensorial auditivo con una serie de estímulos sonoros de diferente intensidad y duración.

Cabe recalcar que es necesario reforzar previamente la percepción y discriminación auditiva para lograr una buena memoria en esta área.

Efraín Sánchez Hidalgo Psicología de la Educación (1979)

Educación

El concepto de educación es muy amplio, ya que abarca diversos términos. Etimológicamente hablando se divide en educare, (crear, nutrir, alimentar) y educere (sacar, llevar, extraer).

Podríamos decir que es la acción por el cual una persona, emisor, le transmite saberes a otra, receptor, por diferentes medios o técnicas, canal, para el completo desarrollo personal del hombre deseado.

La educación puede ser consciente o inconsciente, sistemática (planificada, con objetivos precisos, normas y reglas) o no sistemática (espontánea y difusa) y tiene dos direcciones, la hetero educación (desde afuera hacia adentro) y la autoeducación (de adentro hacia afuera).

Link: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Concepto-De-Educacion/400217.html>

Buenas tareas

2.5. Hipótesis

El uso de la herramienta Web 2.0 mejorará el proceso enseñanza-aprendizaje de los Estudiantes Segundos Semestres de la Carrera de Educación Básica de la Modalidad Semipresencial en el Periodo Septiembre 2010 – Febrero 2011 de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato

2.6. Señalamiento de las Variables de la Hipótesis

- **Variable Independiente:** La Web.2.0
- **Variable Dependiente:** proceso enseñanza-aprendizaje
- **Relación:** mejorará

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la Investigación

La presente investigación tiene un carácter cualitativo – cuantitativo que exige emplear el método de investigación científica que implica: una formulación precisa y específica del problema, planteamiento de hipótesis bien definidas y fundamentadas; sometidas luego a una contrastación rigurosa, no declarar verdadera una hipótesis hasta confirmarla satisfactoriamente; requiere además un trabajo de campo con la inclusión de todos los participantes, donde los resultados no pueden generalizarse.

Para el efecto partimos de considerar que la característica fundamental de la investigación cualitativa es su expreso planteamiento de ver los acontecimientos, acciones, normas, valores, desde la perspectiva del objeto de estudio. La estrategia de tomar la perspectiva del sujeto, se expresa generalmente en términos de "ver a través de los ojos de los individuos que uno está estudiando". Tal perspectiva, envuelve claramente una afición a usar la empatía con quienes están siendo estudiados, pero también implica una capacidad de comprender los contextos de significado con los cuales ellos operan.

3.2. Modalidad Básica de la Investigación

- **Documental Bibliográfica**, porque se consulta en anteproyectos, manuales, revistas, periódicos, e Internet y otros.

- **De Campo:** Porque se investigara en el zona de los hechos, explicando el contacto directo que tienen el investigador generando una certeza del problema, proyectada a la consecución de los objetivos propuestos.
- **De Intervención Social:** Porque se plantea una alternativa de soluciónal problema.

3.3. Nivel o tipo de Investigación

A los niveles que va a llegar mi presente trabajo de investigación se detalla a continuación:

3.3.1. Exploratoria

Porque investiga las características reales del problema, analiza y formulara hipótesis de trabajo y selecciona la metodología a utilizar.

3.3.2. Descriptiva

Comprueba los detalles y características del problema investigado en lo que se relaciona el origen y desarrollo del mismo.

3.3.3. Asociación de Variables

Establece la relación de la Variable independiente Las Web 2.0 sobre la variable dependiente Procesos de Enseñanza – Aprendizaje. Cuyas características predicciones son estructuradas, con valor explicativo parcial, existe análisis de correlación y hay mediciones de relaciones entre variables en los mismos sujetos de un contexto determinado.

3.4. Población y muestra

El presente estudio ha definido la población como fuente de estudio siendo escogidos los estudiantes de los Segundos Semestres de Educación Básica de la Modalidad

Semipresencial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

Semestre	Nº de Estudiantes
Segundo Semestre Paralelo "A"	38
Segundo Semestre Paralelo "B"	39
TOTAL	77

Tabla N°1. Población y Muestra
Realizado por: Javier Balseca. (2010)

Por confiabilidad de la presente investigación se trabaja con toda la población.

3.5. Operacionalización de las Variables

3.5.1. Variable Independiente: La Web 2.0

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<p>El término Web 2.0 es la interacción que se logra a partir de diferentes aplicaciones en la web, que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web.</p>	<p>Comunidades de aprendizaje</p> <p>Recursos Multimedia</p> <p>Interactuar</p>	<p>Colaboración</p> <p>Apoyo educativo y social</p> <p>Textos</p> <p>Gráficos</p> <p>Videos</p> <p>Links</p> <p>Chats</p> <p>Foros</p>	<p>¿Cómo usted usa las herramienta de la web 2.0?</p> <p>¿Cree que el uso de las web 2.0 brinda apoyo en el ámbito educativo?</p> <p>¿Usted comprende mejor la enseñanza de su profesor mediante el uso de texto, grafico, video?</p> <p>¿Alguna vez usted ha interactuado con otra persona a través del chat?</p>	<p>Encuesta y cuestionario que resulta de operacionalización de la variable.</p>

Tabla N°2 Variable Independiente: La Web 2.0

Realizado por: Javier Balseca

3.5.2. Variable Dependiente: Proceso de Enseñanza- Aprendizaje

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Es el proceso de pensamiento mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos.	* Procesos de pensamiento *Estrategias cognitivas *Formación Integral	* Métodos pedagógicos *Actitudinales, procedimentales y Cognitivo *Interacción intuitiva, constructiva, reconstructiva	¿Cuál de estos indicadores se maneja de mejor manera en el aula de clases para estimular y optimizar la calidad de la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes?	Encuesta y cuestionario que resulta de la operacionalización de la variable.

Tabla N°3 Variable Dependiente: Procesos de Enseñanza - Aprendizaje

Realizado por: Javier Balseca

3.6. Recolección de la Información

En el presente trabajo investigativo se recolectará la información que nos permitirá despejar las hipótesis para poder llegar alcanzar los objetivos planteados.

La recolección de la información se realiza tomando en cuenta lo siguiente:

- Recolección de la información
- Procesamiento de la información

Para realizar la recolección de la información en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato., se recurrió a la elaboración de un esquema para emplearlo al momento de la observación.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos y la sustentación de las hipótesis.
2.- ¿De qué personas u objetos?	En este trabajo investigativo estarán implicados los Estudiantes, de los Segundos Semestres de Educación Básica de la Modalidad Semipresencial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Variable independiente: La Web 2.0 Variable dependiente: Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.
4.- ¿Quién? ¿Quiénes?	El investigador: Edison Javier Balseca Sánchez
5.- ¿Cuándo?	Durante el Semestre Septiembre 2010 - Febrero 2011
6.- ¿Dónde?	En la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
7.- ¿Cuántas veces?	Una vez

8.- ¿Qué técnicas recolección?	Observación Directa
9.- ¿Con que?	Encuesta
10.- ¿En Qué Situación?	Se la realizara en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación en la Modalidad Semipresencial de la Carrera de Educación Básica.

Tabla N°4. Recolección de la Información

Realizado por: Javier Balseca

3.7. Procesamiento de la información

- Para analizar la información obtenida por medio de los instrumentos de investigación se seguirá el siguiente procedimiento:
- Revisión y codificación de la información
- Clasificación y tabulación de la información
- Análisis de los datos, utilizan gráficos estadísticos como el gráfico de circular.

Interpretación de los resultados

- Después de haber realizado el análisis de los datos y diseñado los cuadros que resumen los resultados, el siguiente paso es interpretarlos, para ello se sugiere lo siguiente:
- Describir los resultados
- Analizar la hipótesis en relación con los resultados obtenidos para verificarla o rechazarla utilizando una Prueba no paramétrica como es el Chi cuadrado.
- Estudiar cada uno de los resultados por separado y relacionarlos con el marco teórico
- Elaborar una síntesis de los resultados

CAPITULO IV

ANALISIS DE RESULTADOS

4.1 Análisis e Interpretación de Resultados.

Una vez que se han aplicado las encuestas es necesario estudiar los elementos que contiene la información para evaluar en qué enfoque responden a los supuestos interrogantes. Es necesario partir del estudio de los resultados, con el planteamiento del problema, las variables y las hipótesis. Para llevara a buen término este proceso es necesario tomar en cuenta los siguientes pasos.

4.2 Análisis Interpretación de Datos.

Para la interpretación de datos se toma en cuenta las tablas estadísticas las mismas que se representaran en gráficos (pasteles), esto nos permitirá apreciar de mejor manera la información obtenida en las encuestas aplicadas.

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LOS SEGUNDOS SEMESTRES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

¿Considera Usted que el uso de las herramientas web 2.0 mejora el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes?

OPINION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	73	95%
NO	4	5%
TOTAL	77	100

Tabla N°5. Considera Usted que el uso de las herramientas web 2.0 mejora el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

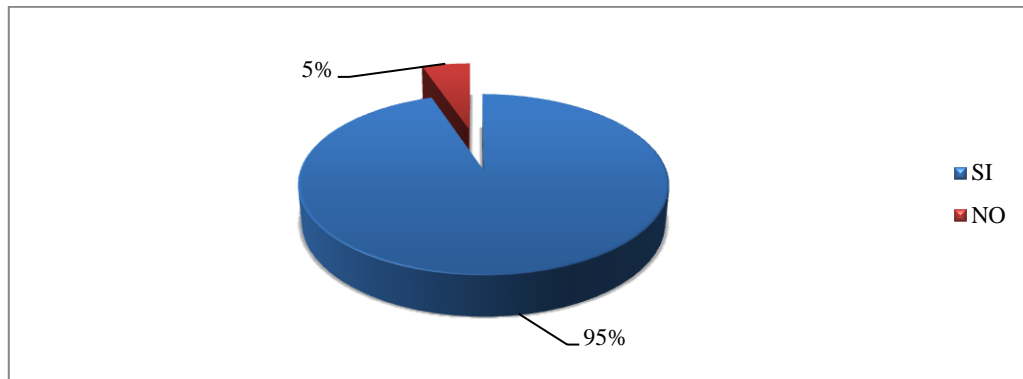


Gráfico N°5. Pregunta 1- Considera Usted que el uso de las herramientas web 2.0 mejora el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

Elaborado por: Javier Balseca

ANÁLISIS

De lo expuesto 73 estudiantes que representan el 95% manifiestan que el uso de la web 2.0 fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, 4 estudiantes que responden al 5% que el uso de la web 2.0 no fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

La mayoría de los estudiantes manifiestan que el uso de la web 2.0 si fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

¿Aprendes mejor cuando puedes escuchar, ver y manipular por ti mismo los objetos?

OPINION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	76	99%
NO	1	1%
TOTAL	77	100%

Tabla N°6. Aprendes mejor cuando puedes escuchar

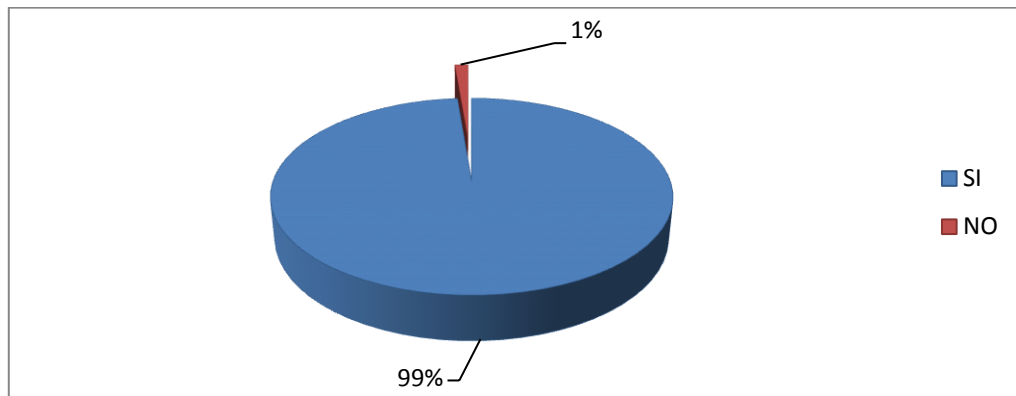


Gráfico N°6. Pregunta 2- Aprendes mejor cuando puedes escuchar, ver y manipular por ti mismo los objetos

Elaborado por: Javier Balseca

ANÁLISIS

Para 76 estudiantes que representan el 99% aprende mejor cuando puedes escuchar, ver y manipular por ellos mismo los objetos, no así 1 estudiante que corresponde al 1% no aprende mejor cuando puede escuchar, ver y manipular por ellos mismo los objetos.

La mayoría de los estudiantes evaluados aprende mejor cuando puede escuchar, ver y manipular por ellos mismo los objetos.

¿Utilizas el chat para interactuar con tus compañeros?

OPINION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	9	12%
AVECES	49	64%
NUNCA	19	25%
TOTAL	77	100%

Tabla N°7. Utilizas el chat

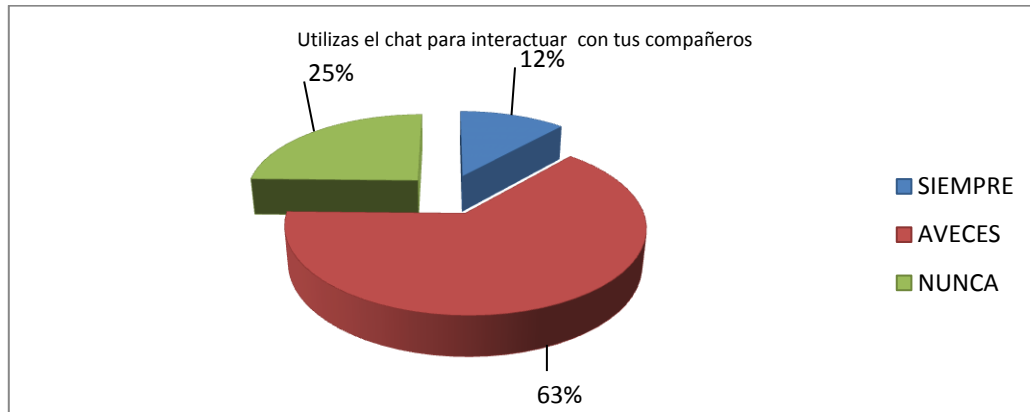


Gráfico N°7. Pregunta 3- Utilizas el chat para interactuar con tus compañeros
Elaborado por: Javier Balseca

ANÁLISIS

El 63% de los estudiantes encuestados señalan que a veces utiliza el chat para interactuar con sus compañeros; 25% que nunca ha utilizado el chat para interactuar con sus compañeros; 12% indican que siempre utiliza el chat para interactuar con sus compañeros.

En general se puede manifestar que la mayoría de los estudiantes encuestados señalan que a veces el chat para interactuar con tus compañeros.

¿Conoces lo que es un espacio Wiki?

OPINION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	54	70%
NO	23	30%
TOTAL	77	100%

Tabla N°8. Que es un espacio wiki

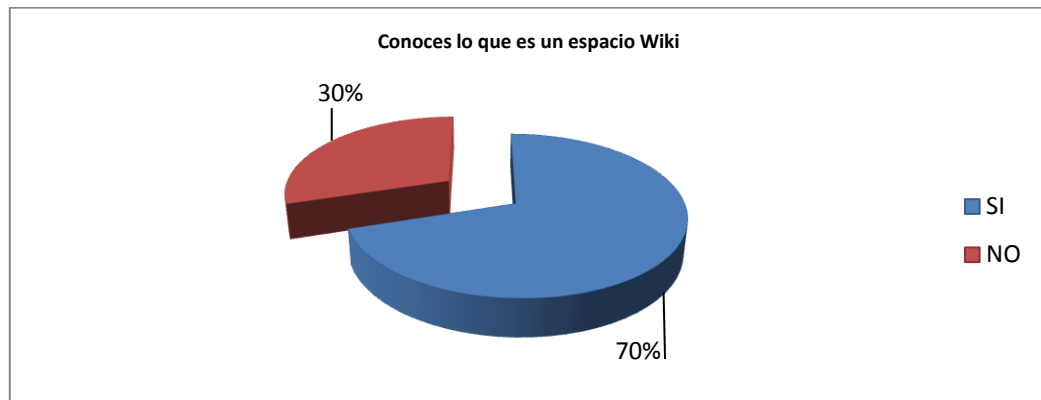


Gráfico N°8. Pregunta 4- Conoces lo que es un espacio Wiki

Elaborado por: Javier Balseca

ANÁLISIS

El 70% de los estudiantes consideran que conoce lo que es un wiki, mientras que el 30% no conoce lo que es un wiki.

La mayoría de los estudiantes consideran que conoce lo que es una wiki.

¿Qué herramientas web 2.0 interactivas utiliza su maestro para reforzar su aprendizaje autónomo?

OPINION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PLATAFORMAS VIRTUALES	12	16%
BLOGS	38	49%
WIKIS		
NINGUNA DE LAS ANTERIORES	27	35%
TOTAL	77	100%

Tabla N°9. Herramientas web 2.0 interactivas

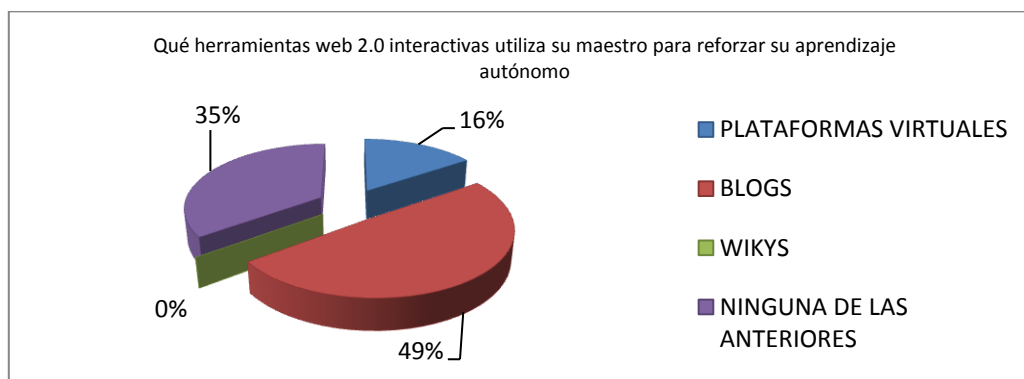


Gráfico N°9. Pregunta 5- Qué herramientas web 2.0 interactivas utiliza su maestro para reforzar su aprendizaje autónomo

Elaborado por: Javier Balseca

ANÁLISIS

38 Estudiantes que representan el 49% de los encuestados señalan que el maestro utiliza blogs como herramienta interactiva para reforzar el aprendizaje; en cambio 27 que representa el 35% señala que el 1 maestro no utiliza ninguna herramienta interactiva para reforzar su aprendizaje; mientras que 12 estudiantes que representa 16% señala que el maestro utiliza plataformas virtuales como herramienta interactiva para reforzar su aprendizaje.

Se puede manifestar que el maestro si utiliza herramientas interactivas para reforzar el aprendizaje de sus estudiantes.

¿Considera Usted que con la aplicación de un wiki mejorara el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de los segundos semestres de educación básica de la modalidad Semipresencial en el módulo de NTIC´s II?

OPINION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	68	88%
NO	9	12%
TOTAL	77	100%

Tabla N°10. Aplicación de un wiki

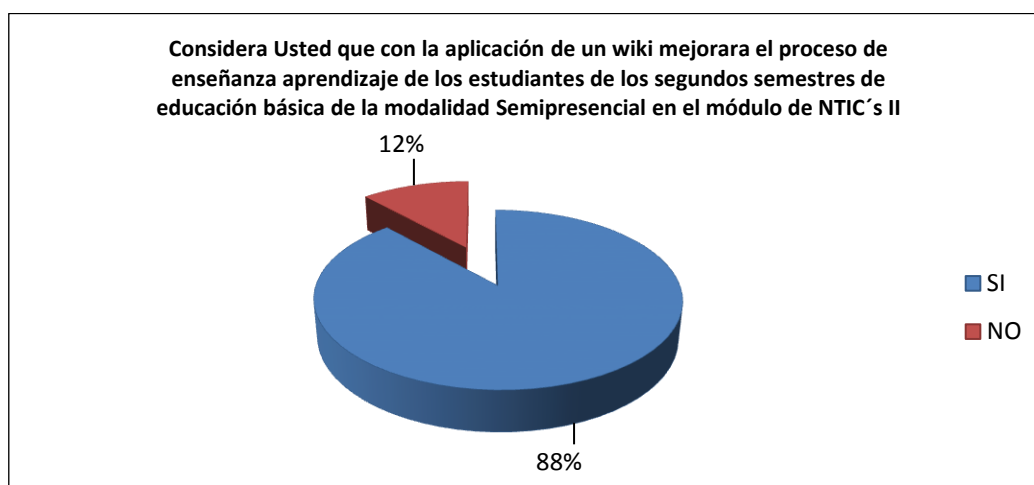


Gráfico N°10. Pregunta 6- Considera Usted que con la aplicación de un wiki mejorara el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de los segundos semestres de educación básica de la modalidad Semipresencial en el módulo de NTIC´s II

Elaborado por: Javier Balseca

ANÁLISIS

De los 68 estudiantes que corresponden al 88% manifiestan que la aplicación de un wiki mejorara el proceso de enseñanza aprendizaje en los segundos semestres de educación básica de la modalidad Semipresencial en el módulo de NTIC´s II; frente a 9 estudiantes que corresponde al 12% que señalan la aplicación de un wiki no mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los segundos semestres de educación básica de la modalidad Semipresencial en el módulo de NTIC´s II.

La mayoría de estudiantes señala que la aplicación de un wiki mejor el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de los segundos semestres de educación básica de la modalidad Semipresencial en el módulo de NTIC´s II.

¿Qué recursos de la Web 2.0 utiliza su maestro para impartir clases?

OPINION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BLOGS	32	42%
WIKIS		
OTROS	45	58%
TOTAL	77	100%

Tabla N°11. Recursos Web 2.0 utilizados por el docente

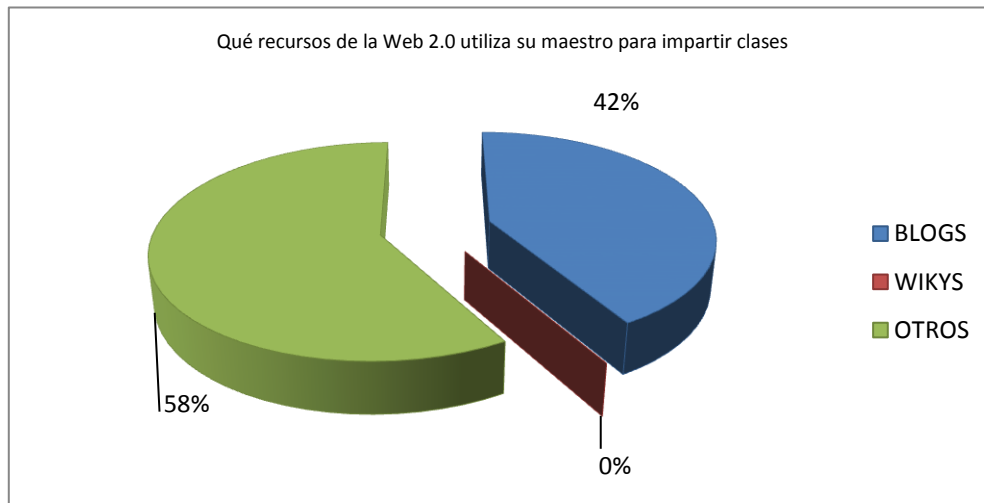


Gráfico N°11. Pregunta 7- Qué recursos de la Web 2.0 utiliza su maestro para impartir clases
Elaborado por: Javier Balseca

ANÁLISIS

El 58% de los estudiantes señalan que el maestro no utiliza ningún recurso web 2.0 para impartir la clase; el 42% manifiestan el maestro utiliza blogs para impartir las clases.

La mayoría de los estudiantes considera que su maestro no utiliza recursos web 2.0 para impartir la clase existiendo un desconocimiento por parte de los estudiantes de estos recursos.

¿Los métodos que utiliza tu maestro al momento de impartir una clase permite optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje?

OPINION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	70	91%
NO	7	9%
TOTAL	77	100%

Tabla N°12. Métodos para impartir la clase

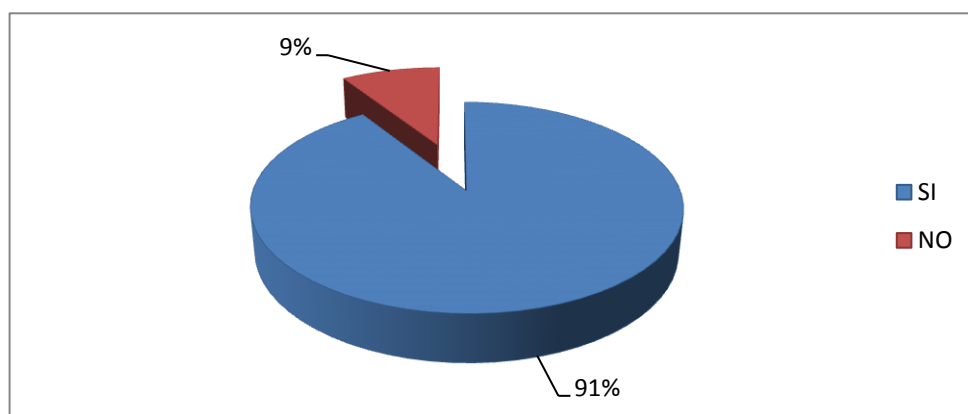


Gráfico N°12. Pregunta 8- Los métodos que utiliza tu maestro al momento de impartir una clase permite optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje

Elaborado por: Javier Balseca

ANÁLISIS

Del análisis 70 estudiantes que corresponden al 91% manifiestan que el maestro utiliza métodos que permiten optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje, 7 estudiantes que corresponden al 9% manifiestan que el maestro no utiliza métodos que permiten optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se establece que el maestro utiliza métodos que permiten optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

9.- ¿El Maestro en su proceso de enseñanza aprendizaje utiliza blogs, wiki, foros, chat, en sus labores cotidianas?

OPINION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	50	65%
NO	27	35%
TOTAL	77	100%

Tabla N°13. El maestro utiliza blog, en el PEA

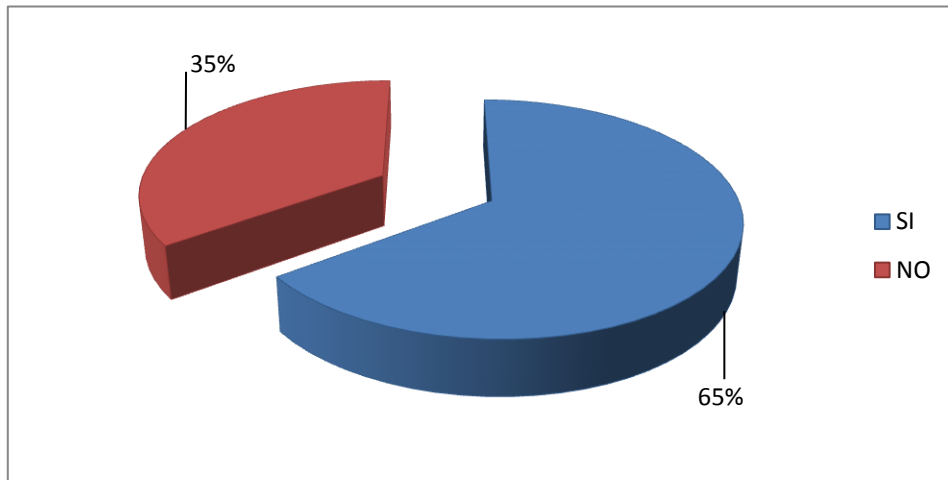


Gráfico N°13. Pregunta 9- Proceso de Enseñanza - Aprendizaje
Elaborado por: Javier Balseca

ANÁLISIS

El 65% de los estudiantes que corresponden a 50, manifiestan que el maestro durante su proceso de enseñanza aprendizaje utiliza blogs, wiki, foros, chat para fortalecer el conocimiento, mientras que el 35% que corresponden a 27 señalan que el maestro no utiliza blogs, wiki, foros, chat para fortalecer el conocimiento.

Se puede interpretar que el maestro del módulo de NTIC's II utiliza los recurso de la web 2.0 para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje con los estudiantes.

¿Cree que con la utilización de un wiki como fuente de consulta de los contenidos del módulo de NTIC'S II fortalecerá el aprendizaje de los estudiantes?

OPINION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	61	79%
NO	16	21%
TOTAL	77	100%

Tabla N°14. Aplicación de un espacio wiki

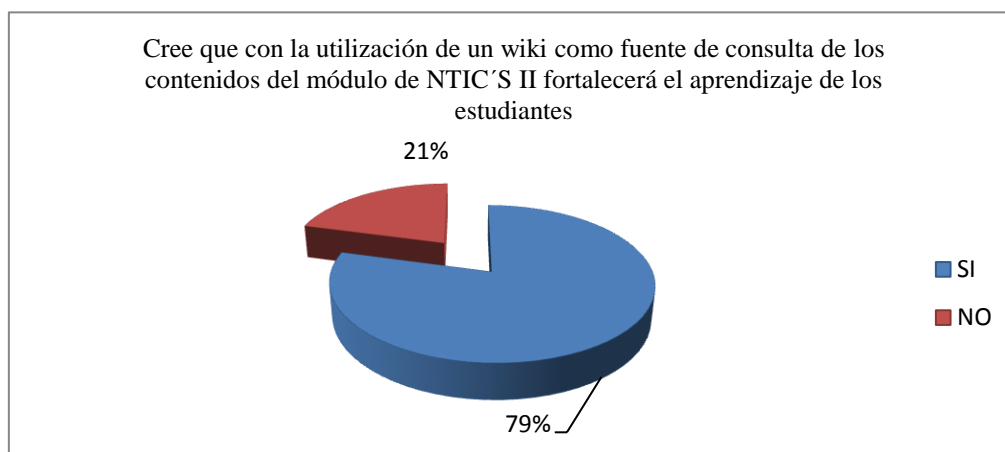


Gráfico N°14. Pregunta 10- Cree que con la utilización de un wiki como fuente de consulta de los contenidos del módulo de NTIC'S II fortalecerá el aprendizaje de los estudiantes

Elaborado por: Javier Balseca

ANÁLISIS

Para 61 estudiantes que representan el 79% considera que la creación de un wiki como fuente de consulta de las web 2.0 facilitaría el aprendizaje de los estudiantes, no así 16 estudiantes que corresponde al 21% cree que la creación de un wiki no como fuente de consulta de las web 2.0 facilitaría el aprendizaje de los estudiantes.

La mayoría de los encuestados señalan que la creación de un blog como fuente de consulta de las web 2.0 facilitaría el aprendizaje de los estudiantes en el módulo de NTIC's II,

4.3 Hipótesis

El uso de las herramientas Web 2.0 está relacionado con el buen manejo del proceso enseñanza - aprendizaje de los Estudiantes Segundos Semestres de la Carrera de Educación Básica de la Modalidad Semipresencial en el Periodo Septiembre 2010 – Febrero 2011 de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

4.3.1. Contraste de hipótesis

H0: El uso de las herramientas web 2.0 no está relacionado con el PEA.

H1: El uso de las herramientas web 2.0 está relacionado con el PEA.

4.3.2. Análisis estadístico.

Para el análisis estadístico se utilizó el software libre denominado R-Project, de la siguiente manera:

```
>resultados=matrix(c(50,27,70,7),2,2,byrow=T)
> dimnames(resultados)
NULL
> dim(resultados)
[1] 2 2
> PEA=c("buen uso","mal uso")
> WEB2.0=c("si","no")
> dimnames(resultados)=list(PEA,WEB2.0)
> resultados
```

	si	no
buen uso	50	27
mal uso	70	7

Tabla N°15. Utilización de recursos web 2.0

Realizado por: Javier Balseca

```
>chisq.test(resultados)
```

Pearson's Chi-squared test with Yates' continuity correction

data: resultados

X-squared = 13.626, df = 1, p-value = 0.0002231

p-value = 0.0002231 es menor que el 5% por consiguiente se acepta h_1 y se rechaza h_0 .

4.3.3. Conclusión

Con una probabilidad de cometer error menor al 5% se puede concluir que existe relación entre el uso de la web 2.0 y el proceso de enseñanza aprendizaje; es decir, El uso de las herramientas Web 2.0 está relacionado con el buen manejo del proceso enseñanza-aprendizaje según los criterios de los investigados.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Los estudiantes no están identificados plenamente con la utilización de la web 2.0 en el proceso de enseñanza aprendizaje lo cual no permite adquirir aprendizajes significativos.
- Las web 2.0 tiene una gran diversidad de recursos informáticos los cuales no se toman en cuenta el momento de enseñar, y esto conduce a que los estudiantes sean monótonos y no participativos en la construcción del aprendizaje.
- Los estudiantes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación no cuentan con una web 2.0 en donde esté integrada globalmente los contenidos de la asignatura de NTIC'S II y a la cual puedan acceder libremente promoviendo la construcción y adquisición de nuevos conocimientos en el Saber Ser, Sabe Hacer.

5.2. RECOMENDACIONES

- Capacitar a los estudiantes en el uso de las web 2.0 para desarrollar en ellos nuevas destrezas y habilidades potencializando la construcción de nuevos conocimientos basándose en el paradigma constructivista.
- Utilizar masivamente los recursos web 2.0 en los procesos de enseñanza aprendizaje incitando al estudiante el interés por aprender y que los nuevos docentes adopten el nuevo rol de ser facilitadores del conocimiento formando estudiantes críticos y creadores de nuevos conocimientos.
- Diseñar un espacio Wiki con información del módulo de NTIC'S II para fortalecer el aprendizaje de este módulo siendo los estudiantes protagonistas de la creación de su propio conocimiento.

CAPITULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

Titulo

ESPACIO WIKI CON INFORMACIÓN DEL MÓDULO DE NTIC'S II PARA FACILITAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LOS SEGUNDOS SEMESTRES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

- **Localización**

Avenida los Chasquis y Rio Payamino

- **Responsable de la Elaboración**

Edisson Javier Balseca Sánchez

- **Coordinador**

Ing. Lenin Ríos

- **Tiempo de elaboración**

Inicio: 01 de Diciembre del 2010

Final: 25 de Abril de 2011

Beneficiarios

Docentes y estudiantes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

6.2. ANTECEDENTES

La investigación ha revelado que los estudiantes en su gran mayoría no utilizan los recursos que nos ofrece la Web 2.0 continuando con su proceso de aprendizaje tradicional y memorístico; ya que los estudiantes no fomentan una educación activa y participativa si no repetitiva es decir, se incentiva al alumno a que tenga un conocimiento a ciegas, lo cual va en detrimento del proceso que debiere ser cien por ciento cambiante, para lograr un alto nivel académico.

Al no utilizar recursos web 2.0 en el proceso de enseñanza aprendizaje las tendencias pedagógicas se perpetúan en lo tradicional dificultando las innovaciones de distinta índole y la apertura a nuevas alternativas, como la de presentar al alumno información atractiva y significativa y no un conjunto de conocimientos acumulados por varias generaciones y que se los presenta como verdades acabadas que generalmente son contenidos desactualizados. Por lo que, es importante que el sistema educativo ponga en práctica métodos pedagógicos eficaces y eficientes.

Los recursos Web 2.0, en el módulo NTIC'S II, favorecerán el desarrollo del conocimiento de los estudiantes en el módulo antes mencionado y promoverá un enriquecimiento en el proceso investigativo ya que los mismos permiten que la práctica educativa permita encarar la demanda educativa exigida en este nuevo milenio para forjar óptimos niveles de calidad en la excelencia educativa.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La necesidad aplicar un nuevo mecanismo de apoyo para las clases impartidas en el aula justifica plenamente la creación de un Wiki en el que los estudiantes tendrán a su disposición toda la información del módulo NTIC' S II; además, enlaces de acuerdo a los temas, apoyo, guías audiovisuales, animaciones y presentaciones en diapositivas; herramientas que por el factor tiempo no pueden ser revisadas con el debido detenimiento en el aula de clases.

Es importante estar a la par con la tecnología en la utilización de recursos didácticos que se fundamenten en la red global más conocida como Internet; en la actualidad hay un gran número de estudiantes que ingresan a la Universidad tienen un nivel aceptable de conocimientos en lo referente al manejo del computador y de los programas informáticos; pero por falta de interés o motivación no involucran los recursos Web 2.0 en el proceso cognitivo, es en tales circunstancias donde es crucial la capacitación técnica del estudiantado en el uso de nuevas herramientas y tendencias; para a través de éstos aprovechar el deseo de aprendizaje de los estudiantes para que así ellos se conviertan en generadores del conocimiento y se deje de lado su papel únicamente receptivo.

De tal manera que se maneje una comunicación bidireccional entre el docente y sus dicentes, y que como fruto de esa interacción se refuerce las enormes potencialidades comunicacionales que brindan los entornos Web 2.0, los mismos que permiten dejar de lado la jerarquía de los involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje y más bien gozar de los beneficios del intercambio, distribución, y circulación de la información, ideas y conocimientos.

Adicionalmente, la retroalimentación del proceso permite llenar los vacíos de la fase inicial de enseñanza y de esta forma crear un valor agregado en la educación de los estudiantes; y que de esta acción se rectifiquen las posibles deficiencias que puedan salir a la luz.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1. Objetivo General

Diseñar una aplicación Web 2.0 como herramienta de apoyo pedagógico que permita fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de los Segundos Semestres de Educación Básica de la modalidad Semipresencial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

6.4.2. Objetivos Específicos:

- Seleccionar los contenidos cognitivos del Módulo de NTIC's II para el espacio Wiki.
- Aplicar el wiki en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes del Segundo Semestre de la Carrera de Educación Básica modalidad Semipresencial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.
- Evaluar el espacio WIKI para su utilidad práctica.

6.5. ANALISIS DE FACTIBILIDAD

6.5.1. Factibilidad Tecnológica

Desde el punto de vista tecnológico la realización de este proyecto es factible por cuanto la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato posee los recursos tecnológicos suficientes para la utilización y aplicación de herramientas Web 2.0 que permitan potencializar el proceso de enseñanza aprendizaje.

La facultad dispone de:

LABORATORIOS	DESCRIPCIÓN
LABORATORIO 1 <ul style="list-style-type: none"> • 20 Computadoras • Proyector • laptop 	Pentium IV Sony Hp
LABORATORIO 2 <ul style="list-style-type: none"> • 20 Computadoras • Proyector • laptop 	Pentium IV Sony Hp
LABORATORIO 3 <ul style="list-style-type: none"> • 19 Computadoras • Proyector • Laptop 	Intel Core 2 Quad, RAM 2gb Sony, NEC Hp
LABORATORIO 4 <ul style="list-style-type: none"> • 20 Computadoras • Proyector • laptop 	Intel Core 2 Quad I5, RAM 2gb Sony, NEC Hp
LABORATORIO 5 <ul style="list-style-type: none"> • 20 Computadoras • Proyector • laptop 	Intel Core 2 Quad I5, RAM 2gb Sony Hp
LABORATORIO 6 <ul style="list-style-type: none"> • 17 Computadoras • Proyector • laptop 	Pentium IV Sony Hp

Tabla N°16. Equipos de laboratorios

Elaborado por: Javier Balseca

Requerimientos mínimos para el funcionamiento del espacio wiki:

Computador	Pentium IV
Procesador de	2.5 GHz
Memoria RAM	512 MB
Espacio en disco duro	30 MB
Sistema Operativo	Windows XP
Kit Multimedia	
Unidad de Cd	

6.5.2. Factibilidad Económica

Lo que tiene que ver con la parte económica para cubrir los gastos del proyecto ni la Facultad ni la Universidad Técnica de Ambato realizará inversión alguna por cuanto posee todo lo necesario para la aplicación de este proyecto.

Costos Directos

DESCRIPCIÓN	COSTOS
Análisis	100
Diseño	100
Programación	80
Implementación	60
Total	340

Tabla N°17. Costos Directos
Elaborado por: Javier Balseca

Costos Indirectos

DESCRIPCIÓN	COSTOS
Materiales	40
Imprevistos	80
Total	120
Total costos Directos + Indirectos	340+120=460

Tabla N°18. Costos Directos
Elaborado por: Javier Balseca

6.5.3. Factibilidad Operativa

Este wiki será utilizado por los docentes y estudiantes de los Segundos Semestres de la Carrera de Educación Básica de la Modalidad Semipresencial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato como una herramienta didáctica que garantizará el aprendizaje interactivo y colaborativo de los estudiantes, con la finalidad de mejorar sus destrezas y habilidades para ser más competitivos.

6.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

6.6.1. Web 2.0

La Web 2.0 es la representación de la evolución de las aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones web enfocadas al usuario final. El Web 2.0 es una actitud y no precisamente una tecnología.

Es la transición que se ha dado de aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones que funcionan a través de las web enfocadas al usuario final. Se trata de aplicaciones que generen colaboración y de servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio.

Es una etapa que ha definido nuevos proyectos en Internet y está preocupándose por brindar mejores soluciones para el usuario final. Muchos aseguran que hemos reinventado lo que era el Internet, otros hablan de burbujas e inversiones, pero la realidad es que la evolución natural del medio realmente ha propuesto cosas más interesantes como lo analizamos diariamente en las notas de Actualidad.

6.6.2. Recursos Web2.0

Esta es una recopilación de las mejores herramientas o recursos web 2.0 orientados a la educación

6.6.2.1. RSS o Agregados

Es una forma muy sencilla para que puedas recibir, directamente en tu ordenador o en una página web online (a través de un lector RSS) información actualizada sobre tus páginas web favoritas, sin necesidad de que tengas que visitarlas una a una. Esta información se actualiza automáticamente, sin que tengas que hacer nada. Para recibir las noticias RSS la página deberá tener disponible el servicio RSS y deberás tener un lector Rss.

Aplicaciones educativas

- Herramientas gratuitas.
- Mejoras continuas.
- Permiten la socialización.
- Se integran entre sí.
- Posibilitan el desarrollo de competencias digitales de alto nivel para la generación del conocimiento.

6.6.2.2. Navegadores



Un navegador o navegador web (del inglés, *web browser*) es un programa que permite ver la información que contiene una página web (ya se encuentre ésta alojada en un servidor dentro de la World Wide Web o en un servidor local).

El navegador interpreta el código, HTML generalmente, en el que está escrita la página web y lo presenta en pantalla permitiendo al usuario interactuar con su contenido y navegar hacia otros lugares de la red mediante enlaces o hipervínculos. La funcionalidad básica de un navegador web es permitir la visualización de documentos de texto, posiblemente con recursos multimedia incrustados. Los documentos pueden estar ubicados en la computadora en donde está el usuario, pero también pueden estar en cualquier otro dispositivo que esté conectado a la computadora del usuario o a través de Internet, y que tenga los recursos necesarios para la transmisión de los documentos (un software servidor web).

Existe una lista detallada de navegadores aquí los más importantes

- Mozilla Firefox
- Opera
- Google Chrome
- Internet Explorer
- Safari

Buscadores



Un buscador es una página web en la que se ofrece consultar una base de datos en la cual se relacionan direcciones de páginas web con su contenido. Su uso facilita enormemente la obtención de un listado de páginas web que contienen información sobre el tema que nos interesa.

Existen varios tipos de buscadores, en función del modo de construcción y acceso a la base de datos, pero todos ellos tienen en común que permiten una consulta en la que el buscador nos devuelve una lista de direcciones de páginas web relacionadas con el tema consultado.

Algunos de los buscadores más conocidos en español pueden ser Google, Yahoosearch, AltaVista.

6.6.2.3. Documentos

Aquí se detallan diferentes tipos de aplicaciones para compartir documentos y que estos puedan ser editados al mismo tiempo creando textos o presentaciones colaborativas.

Todas las aplicaciones educativas de estos servicios online, parten de la posibilidad de crear y compartir conocimientos de manera colaborativa.

Aplicaciones educativas

Estas herramientas permiten la integración de un tejido social, es decir, una red de personas que pueden interactuar a través de los espacios que se han generado en internet, tales como blogs, googlegroups, twitter, facebook, wikipedia y un sinnúmero de útiles aplicaciones que permiten la interrelación de información. En este sentido, la información necesita ser procesada, asimilada en aprendizajes útiles para los propósitos de la educación, que verdaderamente incidan sobre los conocimientos que imparten los docentes en sus aulas. La web 2.0 permite nuevos roles para profesores y

alumnos sobre todo en base al trabajo autónomo y colaborativo, crítico y creativo, la expresión personal, investigar y compartir recursos, crear conocimiento y aprender... Con sus aplicaciones de edición profesores y estudiantes pueden elaborar fácilmente materiales de manera individual o grupal, compartirlos y someterlos a los comentarios de los lectores. Otra facilidad que proporciona en éste ámbito es la realización de nuevas actividades de aprendizaje y de evaluación y la creación de redes de aprendizaje.

- Para que realmente se pueda realizar el trabajo educativo individual o en grupo frente un ordenador y el ciberespacio se requieren unas premisas básicas infraestructurales:
- En el centro docente se debe tener una intranet educativa, aulas con ordenadores suficientes para todos los alumnos y con conexión a internet.
- Los estudiantes necesitan disponer de ordenador y conexión a internet también en casa.
- El profesorado deberá tener a su alcance un buen equipo para realizar y preparar todas las actividades.
- Disponer de recursos para que los ciudadanos puedan acceder a internet como bibliotecas, centros cívicos, zonas wifi, etc.
- Así mismo, los estudiantes y el profesorado tienen que tener unas competencias mínimas para usar bien los recursos que la web ofrece.
- Estudiantes
 - Competencias digitales: saber navegar (buscar, valorar y seleccionar), expresarse y comunicarse con otros en el ciberespacio, conocer los riesgos (plagio, spam, falsedad)
 - Competencias sociales: saber trabajar en equipo con respeto y responsabilidad.
 - Otras: capacidad de crítica, creatividad, capacidad de resolución de problemas, iniciativa y aprendizaje autónomo, etc.
- Profesorado

- Competencias digitales: las mismas que los estudiantes.
- Competencias didácticas: aplicar modelos de uso de las aplicaciones web 2.0 bien contextualizados.
- Conocimiento de las reglas claras en cuanto a la utilización de los recursos.

Actitud favorable hacia la integración de las TIC en su actividad docente diaria y del tiempo que ello requiere.

Scribd

Es un centro de documentos, presentaciones, artículos académicos, etc.

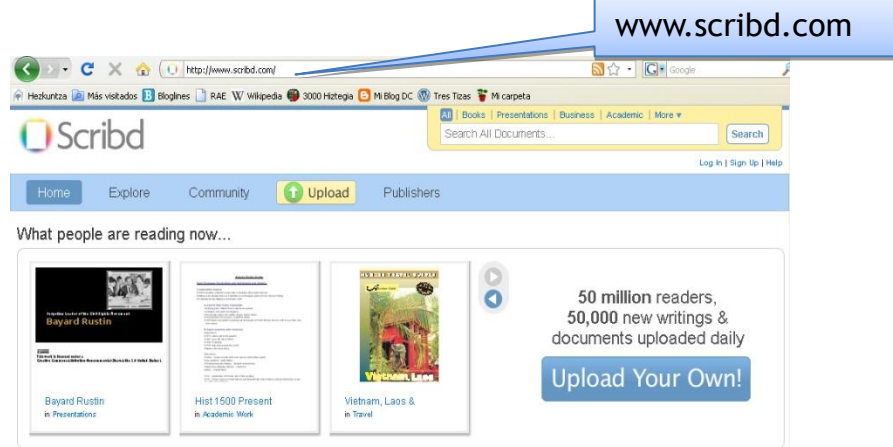
Con Scribd tendrás tus documentos en la red de una forma distinta a la habitual. Para muchos Scribd es el Youtube de los documentos ya que la idea consiste en subir un archivo de texto que nos pasará a formato flash. ¿Qué ganamos con ello? Pues muy sencillo, podemos compartir nuestros documentos en la red, como lo hacemos con los vídeos, llevarlos a nuestra red social favorita, o incrustarlos en nuestras páginas web, etc.

Admite documentos en formato doc, xls, pdf, txt, ppt, xls, ps (Adobe postscript) y lit (Lector de ebooks de Microsoft). También admite documentos con las extensiones de OpenOffice tanto para texto como para presentaciones. Para poder subir documentos no es necesario registrarse pero de esta forma perdemos alguna de las opciones que nos da el registro de usuario, como la posibilidad de tener todos los documentos que hemos subido ordenados y mantenerlos, editarlos y poder borrarlos cuando nos apetezca.

¿Cómo usarlo?

A continuación describiremos la utilización de scribd.

Debemos ingresar a su página principal www.scribd.com

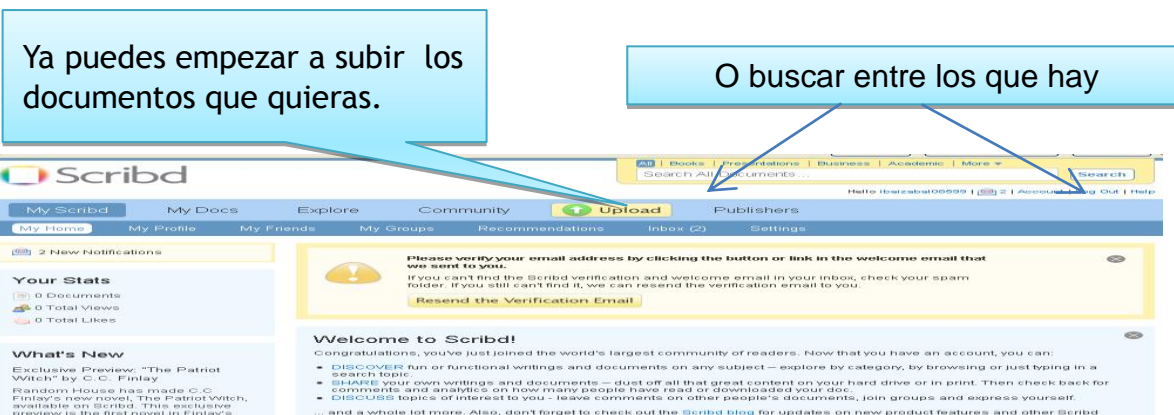


Una vez dentro de la página principal de scribd pulsamos sobre “Sing Up” y nos saldrá una ventana como esta.



Subir un documento

- Cuando ya estemos registrados nos llevara a otra página.
- Damos clic sobre “upload”.
- Y direccionamos desde donde vamos a subir nuestro archivo.



ISSUU



Es una aplicación sencilla online donde los usuarios podrán enviar archivos PDF, limitados a 100MB/500 páginas como máximo de archivo.

Una vez que el archivo PDF es subido, se procesará sus contenidos para mostrarlos más tarde, pero en formato Flash, con total fidelidad al documento original, pero como si realmente se estuviese leyendo una revista, con opciones de zoom y aplicación del documento, permitiendo toda libertad de movimiento sobre él.

Para comenzar a utilizar issuu, no necesitamos descargarlo, tenemos que acceder a la página oficial de issuu, para poder utilizarlo: www.issuu.com.

Que tiene un aspecto así.



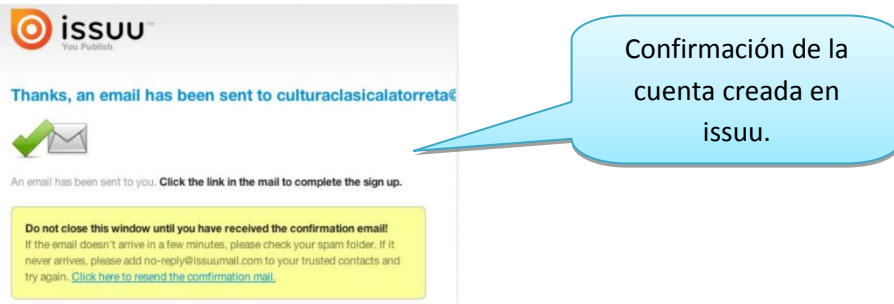
Si no tenemos una cuenta en issuu, al presionar en sign up nos aparece esta ventana donde debemos aportar los datos necesarios para crear una cuenta.

The image shows the Issuu sign-up form with several fields highlighted by callouts:

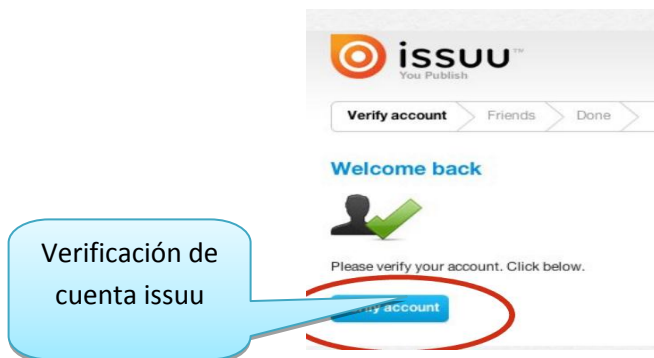
- Nombre**: Points to the first name input field.
- Apellido**: Points to the last name input field.
- Nombre de usuario**: Points to the username input field.
- Contraseña**: Points to the password input field.
- Correo electrónico**: Points to the email address input field.

Other visible fields include Gender (Male/Female), Age (dropdown), and a CAPTCHA area with the text "dealings Egener". A checkbox for terms of service is checked, and an "Agree and continue" button is at the bottom.

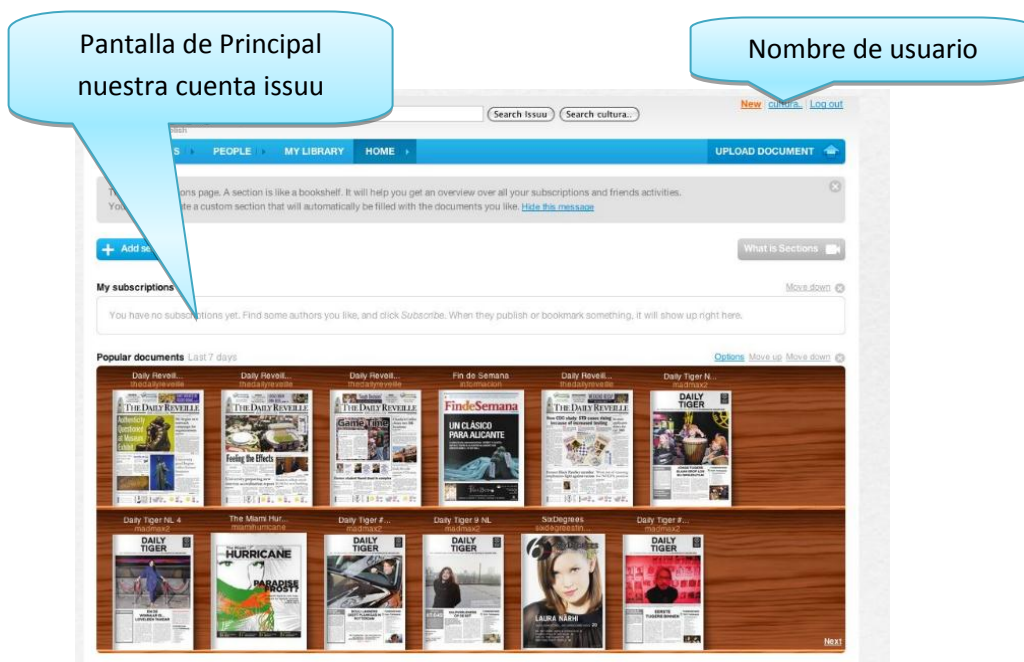
Una vez ya creada la cuenta se nos manda un correo a la dirección facilitada en el que debemos confirmar la cuenta de issuu que acabamos de crear.



Al dar clic en la dirección de confirmación de nuestro correo podemos verificar la cuenta.

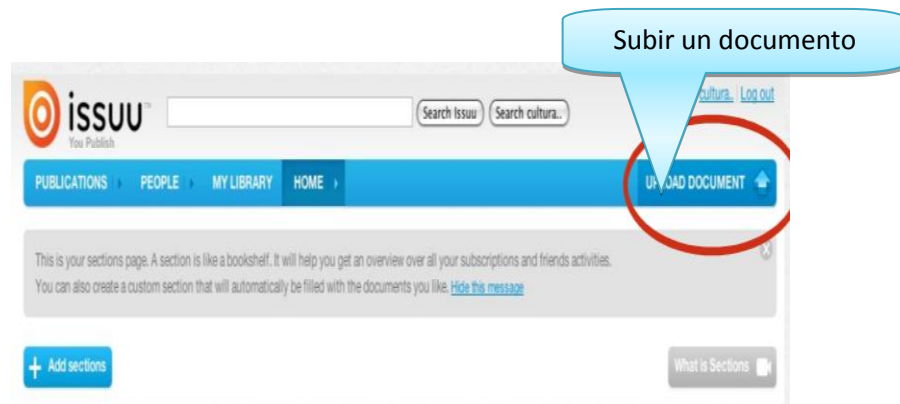


Al entrar en nuestra cuenta issuu a través de login aparece la ventana con este aspecto



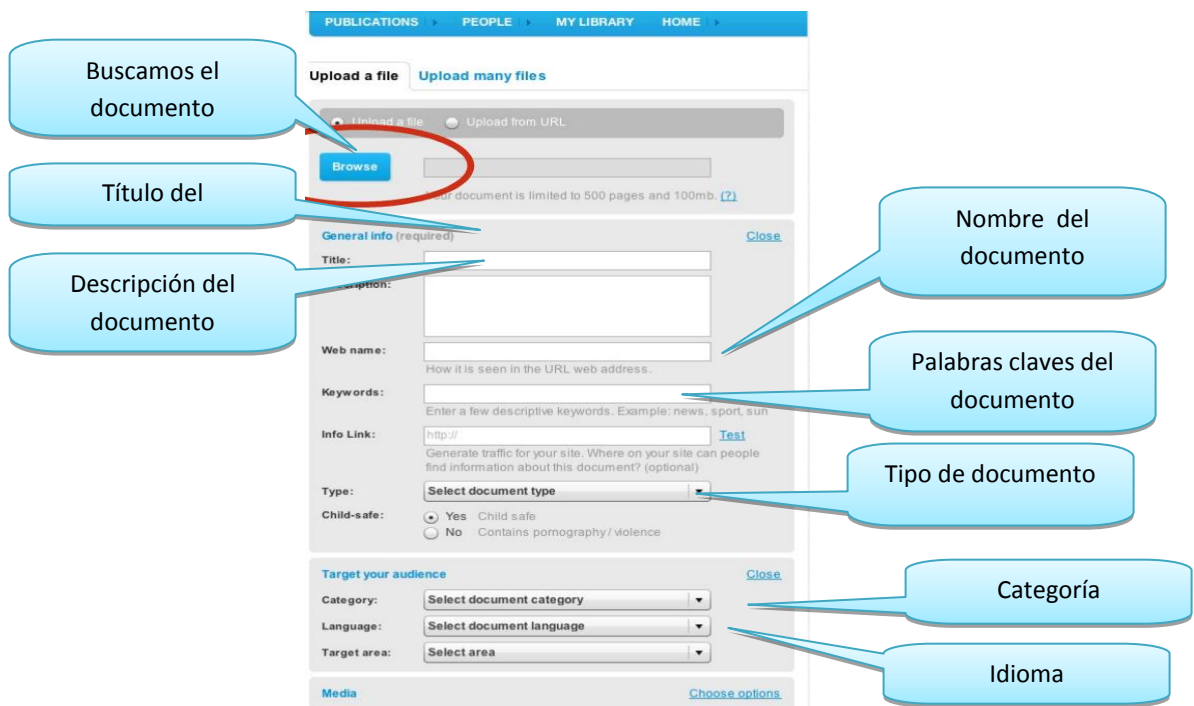
¿Subir un documento a issuu?

Para subir un documento PDF damos clic en uploaddocument

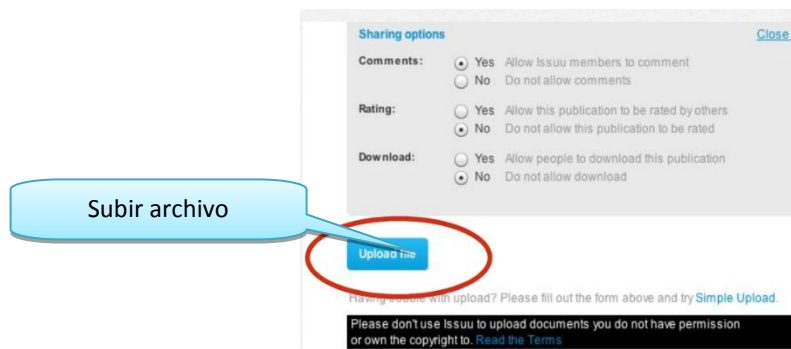


Pinchamos en browse y seleccionamos en nuestro ordenador el documento PDF que queremos subir a issuu.

Le damos un título, una breve descripción, ponemos un par keywords (palabras claves para que otros usuarios encuentren nuestra publicación), categoría, idioma, área en la que nos encontramos.



Seleccionamos las opciones para compartir la publicación, comentarios, votos, permitir download, y damos clic en upload file.



6.6.2.4. Imágenes

Aquí se muestra la categoría de recursos web 2.0 pertenecientes a imágenes, a continuación las más utilizadas por los usuarios en el internet, aquellas herramientas de visualización de imágenes, así como para compartir imágenes.



Picasa, nace como una compañía de fotografía digital con sede en Pasadena (California), que produjo el programa organizador de fotos del mismo nombre, una adaptación o versión para Microsoft Windows del original iPhoto de Apple. En julio del 2004, Google adquirió Picasa y puso a disposición de todos los usuarios, en forma gratuita.

Picasa principalmente permite la ordenación y clasificación de todos aquellos archivos gráficos del ordenador así como su edición y retoque fotográfico.

Actualmente está disponible en 38 idiomas para permitir así la utilización por un número mayor de personas en el mundo. Y hace muy poco tiempo acaba de ser lanzado su nueva versión disponible para sistema operativo Mac.

Descarga e instalación

Para descargar Picasa es necesario que navegues con tu navegador favorito a la siguiente dirección Web: <http://picasa.google.com/index.html>



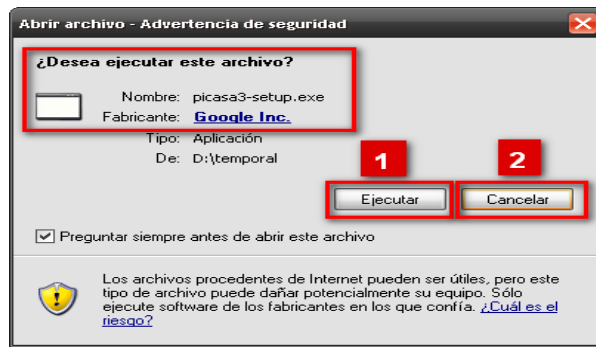
En esta página se encuentra la opción Descargar Picasa 3.8 (1) que te permitirá descargar la aplicación para Windows. Haz clic, por tanto, sobre el botón **Descargar Picasa 3.8** y guarda el archivo ejecutable en tu equipo en la carpeta de tu preferencia. Recuerda su ubicación pues utilizarás el archivo a continuación para iniciar la instalación de Picasa en tu equipo.



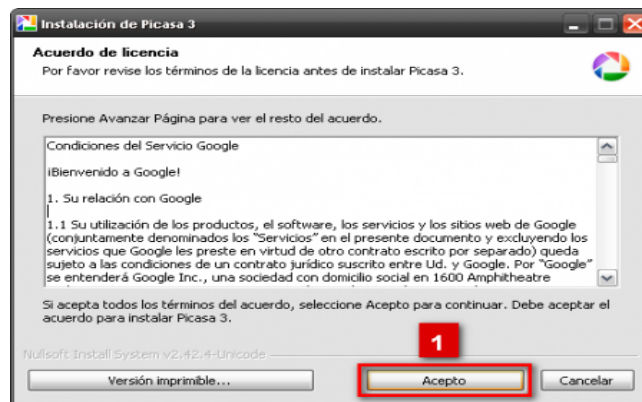
Instala Picasa en tu equipo

Localiza el archivo ejecutable descargado en el paso anterior y haz doble clic sobre él para iniciar el asistente de instalación de la aplicación.

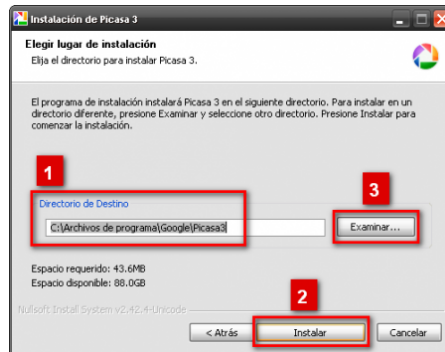
Un mensaje de advertencia te preguntará si deseas iniciar la instalación de Picasa. Pulsa sobre **Ejecutar** para iniciar el proceso (1). Si no deseas instalar Picasa puedes utilizar el botón **Cancelar** (2) para abortar la instalación.



La primera pantalla del asistente de instalación te solicitará aceptar los términos de licencia de Picasa. Para continuar haz clic sobre el botón **Acepto**.



Posteriormente, el asistente te pedirá que elijas en qué carpeta de tu equipo se instalará el programa (1). Si haces clic, a continuación, sobre el botón Instalar (2), Picasa automáticamente se instalará en el directorio señalado, en concreto en la carpeta Picasa 3 que el asistente creará en la carpeta Google que podrás localizar en Archivos de programa. No es necesario que lo hagas, pero si lo deseas puedes modificar el directorio de instalación haciendo clic sobre el botón **Examinar**, lo que te permitirá seleccionar otra carpeta diferente de tu ordenador (3).



Cuando el proceso termine aparecerá en pantalla una última ventana en la que podrás seleccionar o no diferentes opciones (1) antes de finalizar la instalación.



Entre otras: si deseas un acceso directo en el Escritorio (muy útil, para ejecutar la aplicación con rapidez), añadir un acceso directo en Inicio rápido, establecer Google como motor de búsqueda predeterminado en Internet Explorer o permitir que se ejecute Picasa 3 en cuanto la instalación haya finalizado.

Pulsa finalmente sobre **Terminar** (2) para comenzar a utilizar Picasa 3.



Flickr es un recurso web 2.0 que permite almacenar, ordenar, buscar, vender y compartir fotografías y videos en línea.

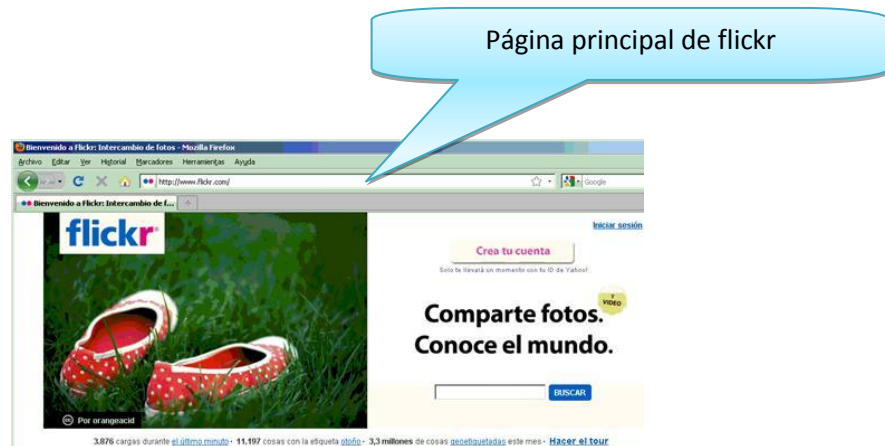
Actualmente Flickr cuenta con una importante comunidad de usuarios que comparte las fotografías y videos creados por ellos mismos. Esta comunidad se rige por normas de comportamiento y condiciones de uso que favorecen la buena gestión de los contenidos.

Flickr cuenta con una versión gratuita y con otra de pago, llamada pro. Actualmente, los suscriptores de cuentas gratuitas pueden subir videos en calidad normal y 100 MB en fotos al mes, con un máximo de 200 imágenes como tope por cada cuenta gratuita. Luego de alcanzado ese límite de 200 imágenes, sólo permanecen visibles las últimas 200 imágenes subidas, es decir, las primeras cargas pasan a estar ocultas, pero no son eliminadas. Esto se remedia actualizando la cuenta a una Pro. De igual manera, un usuario con cuenta gratuita sólo puede cargar imágenes con una resolución máxima de 1024 x 768 píxeles. Es decir, si el usuario carga una imagen de mayor resolución, el sitio la redimensiona a la resolución anteriormente señalada.

Por otro lado, los suscriptores de cuentas Pro disponen de espacio de almacenamiento y ancho de banda ilimitado, así como la opción de subir videos en HD y la posibilidad de cargar y visualizar imágenes en su resolución original. Hoy, una actualización a cuenta Pro bordea los 24 dólares americanos.

Como registrarnos

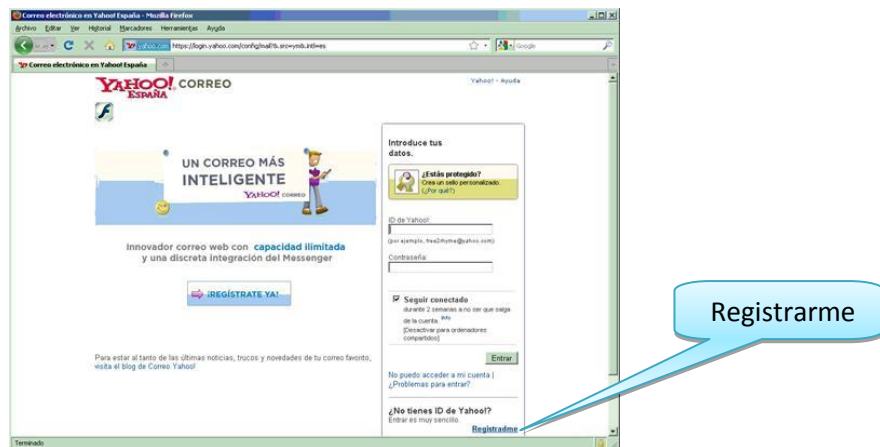
Para crear una cuenta de Flickr debemos entrar en: <http://www.flickr.com>



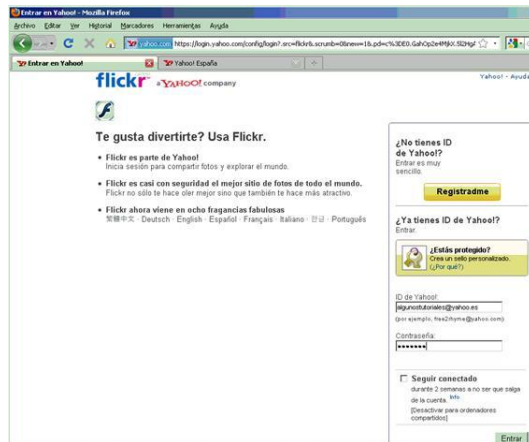
Para darse de alta en Flickr y empezar a disfrutar de todos los servicios que ofrece, sólo se necesita disponer de una cuenta de correo en Yahoo. Si no se dispone de dicha cuenta, es necesario registrarse previamente en Yahoo. Podemos ir al formulario de registro de Yahoo directamente pinchando sobre el enlace “Crea tu cuenta”.



En la parte de debajo de la ventana veremos un enlace para crear la cuenta de Yahoo (“Registrar”):



A través del enlace de registro de Yahoo entraremos en una página similar a la siguiente:



Una vez registrado en Yahoo, y durante el proceso de registro de Flickr debemos elegir el nombre que tendremos en Flickr:



Crear una nueva cuenta en

Una vez identificados, entraremos a nuestra cuenta de Flickr, donde pasaremos a la pantalla de personalización (sólo la primera vez que entremos). Pincharemos sobre “Personalizar tu perfil”:



6.6.2.5 Presentaciones

Servicios web 2.0 que permiten alojar presentaciones multimedia, publicarlas, compartirlas o mantenerlas privadas. Entre las opciones que se nos muestra con esta herramienta podemos añadir como favoritas las presentaciones de otros usuarios, crear contactos, gestionar grupos, eventos y llevar un control de las descargas y lecturas que han tenido.

Aplicaciones educativas

- Subir a la web 2.0 presentaciones.
- Descargar aquellas presentaciones que más nos interesen.
- Publicar nuestras presentaciones en ppt, o swf.
- Hacer de forma simplificada la elaboración digital de una presentación.
- Obtener el código de una presentación para insertarlo en nuestra web 2.0 y de esta manera enriquecerla.
- Presentar nuestros trabajos online, permitiendo la opción de otras personas.
- Buscar contenidos diversos en formato de presentaciones.
- Participar de una herramienta free que compartimos con el reto de miembros de nuestra comunidad educativa virtual.

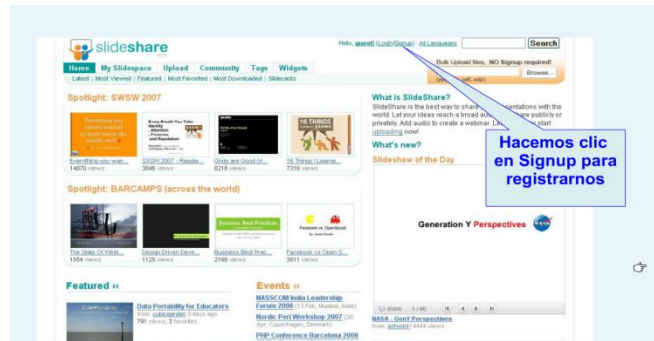
Slideshare  slideshare BETA

Slidesharees un espacio gratuito donde los usuarios pueden enviar presentaciones Powerpoint u OpenOffice, que luego quedan almacenadas en formato Flash para ser visualizadas online. Es una opción interesante para compartir presentaciones en la red. Admite archivos de hasta 20 Mb de peso, sin transiciones entre diapositivas.

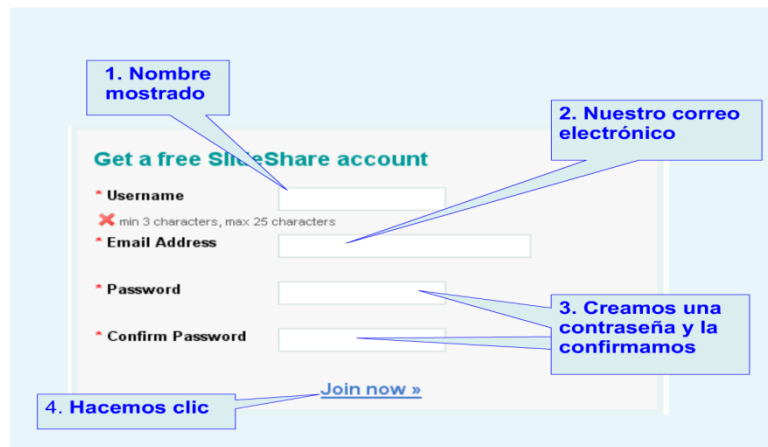
Una vez subida y procesada, las convierte en formato flash, ya la tenemos disponible a través de una dirección web pública, no hay opciones de privacidad, y la podemos ver a través de esa Url en tamaño normal o completo. También nos permite

compartirla a través de correo electrónico o meterlo con su propio reproductor en nuestra página web. Una vez subida y pública, podemos añadirle comentarios.

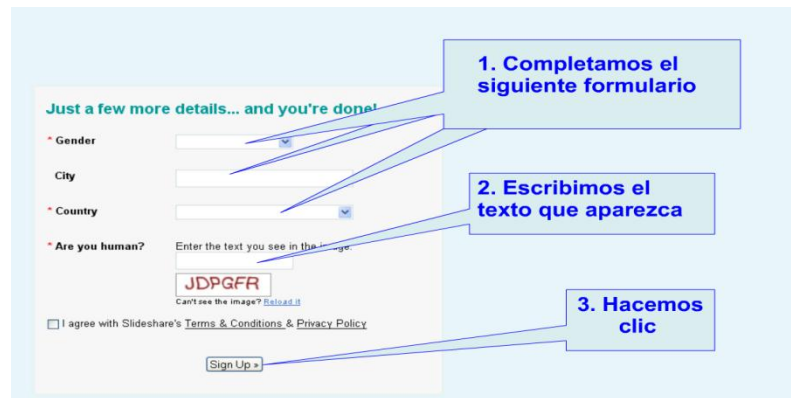
Primero debemos ingresar a la página principal: www.slideshare.net



Hacemos clic en sign up a continuación nos muestra la pantalla de registro, ingresamos un nombre de usuario, cuenta de correo, password y damos clic en join now (unirse nuevo).



Una vez que presionamos en joinnow se nos abre un formulario para completar unos datos que solicita la cuenta como, genero, ciudad, país, área que se encuentra, ingresamos un texto de seguridad que aparece y damos clic en sign up.

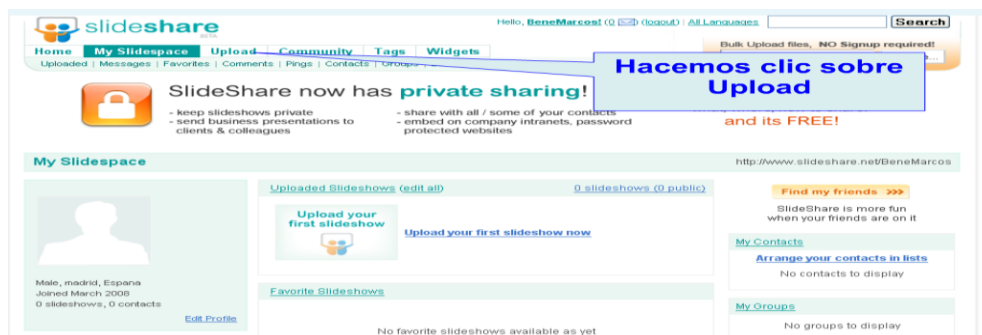


Una vez que hacemos clic en sign up se abre nuestra cuenta en slideshare en la cual podemos ver nuestras presentaciones y el nombre de usuario que le dimos a la cuenta.



Subir una presentación a slideshare

Una vez dentro de slideshare damos clic sobre upload.



Después de aver dado clic en upload se abre una página en donde direccionamos desde donde queremos subir nuestra presentación, título de la presentación, una breve descripción, y luego hacemos clic en upload.

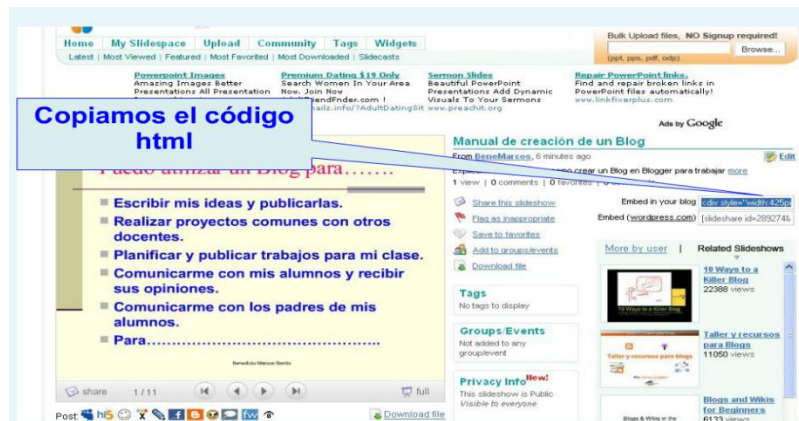
The image shows a screenshot of the Slideshare upload form. It includes a file selection button, a file name field, a title field, a description field, a language dropdown menu, and a privacy dropdown menu. An 'Upload' button is at the bottom. Four callout boxes with blue borders and white text provide instructions: '1. Buscamos la Presentación que queremos subir' points to the file selection button; '2. Ponemos un título a la Presentación' points to the title field; '3. Opcionalmente podemos describir brevemente nuestra Presentación' points to the description field; and '4. Finalizamos haciendo clic' points to the 'Upload' button.

A continuación nos muestra en la página que nuestra presentación ya ha sido publicada.



Insertar nuestra presentación en la Web

Una vez que ya tenemos nuestra presentación copiamos el código Html desde embed y pegamos en nuestra web.



6.6.2.6. Video

En esta sección encontraremos recursos web 2.0 útiles para ver, modificar videos, observar programas de televisión vía internet.



El sitio Youtube ofrece un servicio gratuito para compartir videos. Fue fundado en Febrero del 2005 por empleados de Paypal (un sistema para realizar pagos a través de la Internet, sumamente popular), Chad Hurley, Steven Chen y Jawed Karim, y ya para el 2006 la revista Time lo nombro como el invento del año. Para el 2006 Youtube fue adquirido por el conocidísimo Google.

Al comienzo surgieron por supuesto todos los problemas e implicancias legales de disponer de videos de series y películas sujetas a los derechos de autor, pero pronto las partes implicadas en la comercialización de este material se han dado cuenta del potencial promocional del sitio, y ahora la inclinación de cadenas como la CBS es la de generar alianzas estratégicas con Youtube para promocionar su material.

Usando la tecnología Flash de Adobe, la carga de los videos en Youtube es sumamente rápida y no es necesario abrir otros programas externos para visualizar las

imágenes, lo que en parte puede explicar la rápida aceptación y el creciente número de usuarios; el crecimiento del sitio es comparable al fenómeno de Myspace, lo que representa un logro indiscutible. Además está la opción para que los propietarios de otros sitios incluyan en sus páginas estos videos, cortando y pegando de manera sencilla un pedazo de código en sus sitios web.

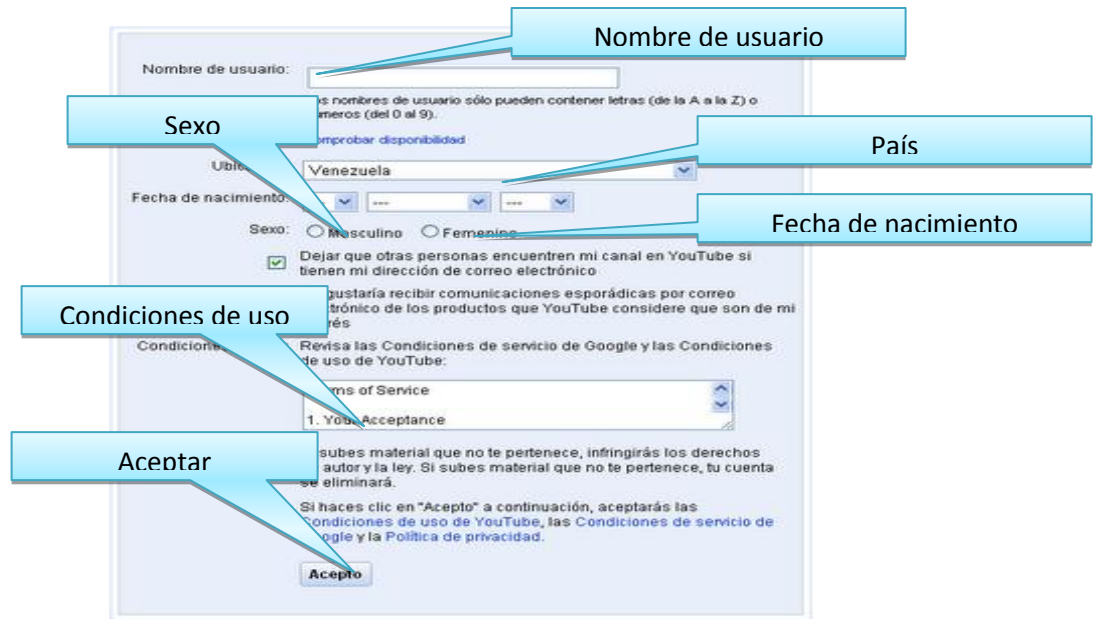
Registrarse en YouTube

Si quieres subir videos a YouTube y compartirlos con tus amigos o cibernautas en general, lo primero que tienes que hacer es registrarte, para ello sigue estos pasos:

- Dirígete a la página de YouTube y haz clic en **Crear cuenta**.



Ahora escribe el "Nombre de Usuario" (NickName) que usarás en tu cuenta de youtube, verifica si el nombre está disponible haciendo click en "Comprobar Disponibilidad", si el nombre que elegiste no está disponible, el sistema te dará algunas sugerencias de usuarios puedes elegir alguno de ellos o sino simplemente escribe un nuevo nombre hasta que encuentras un Usuario disponible para ti. Luego selecciona el País, tu Fecha de Nacimiento, Sexo y haces click en "Acepto"

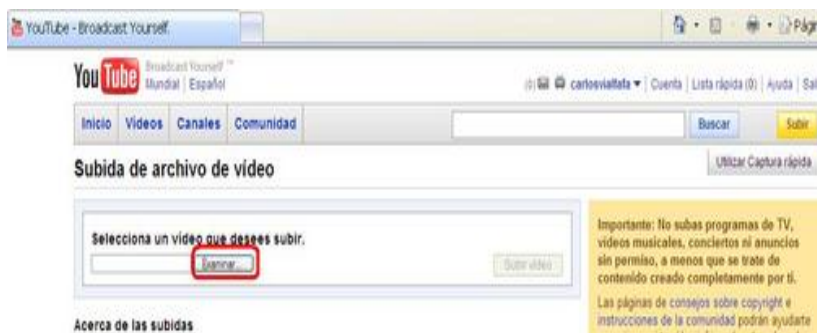


Subir videos a YouTube

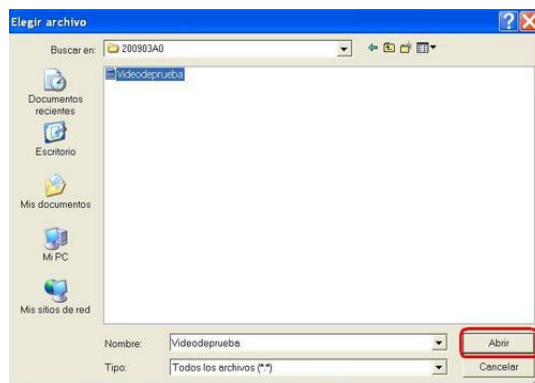
- Ingresa a tu cuenta de YouTube (ingresa tu nombre de usuario y contraseña)
- Una vez en tu cuenta dale clic al enlace **Subir** situado en la parte superior derecha de la pantalla



En la página que te aparece haz clic en **Examinar** para seleccionar en tú PC o teléfono móvil el video que quieres subir.



Selecciona el video y haz clic en el botón **Abrir**



En la página que aparece dale clic al botón **Subir video**, deberás esperar un momento mientras carga el video



Una vez cargado el video, te aparecerá la siguiente ficha que deberás rellenar.

- Ponle el título que quieras que aparezca en YouTube.
- Añade una descripción

- En etiquetas pon las palabras claves que este en relación con tu video
- Elige una categoría
- En privacidad tienes la opción de compartir tu video con todos los usuarios de YouTube o con solo un grupo de amigos.

The screenshot shows the YouTube 'Subida de archivo de video' page. The video file 'Videodeprueba.mp4' has been successfully uploaded, indicated by a green checkmark and the word 'Correcto'. The form contains the following fields and options:

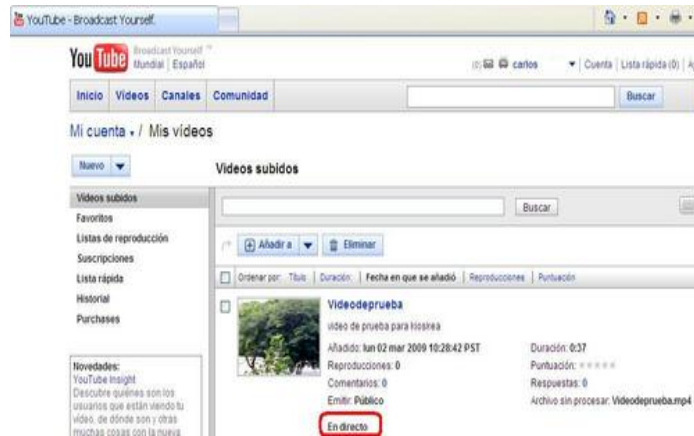
- Titulo:** Videodeprueba
- Descripción:** (Empty text area)
- Etiquetas:** (Empty text area)
- Categoría:** Selecciona una categoría. (Dropdown menu)
- Privacidad:**
 - Comparte tu video con el mundo (opción recomendada)
 - Privado (podrás verlo tú y otras 25 personas)
- Guardar cambios:** (Button highlighted with a red box)

- Finalmente pincha el botón **Guardar cambios** y listo.

Para que tu video esté disponible en YouTube deberás esperar unos cuantos minutos. Puedes ver los videos que has subido haciendo clic en la pestaña **ir a mis videos** en la página que aparece después de haber hecho clic en *Guardar cambios*.

The screenshot shows the YouTube 'Subida de archivo de video' page after the upload is complete. A green message box states: 'Correcto: Tu configuración de video se ha guardado correctamente.' Below this, there is a section for selecting a video to upload, with a 'Subir video' button. At the bottom, the text 'Total de videos subidos: 1' is displayed, and the 'Ir a Mis videos' button is highlighted with a red box. A yellow warning box on the right side of the page contains important information about copyright and terms of use.

Aquí, cuando aparezca **En directo** al lado derecho del video que has subido, ya podrás verlo en YouTube.



6.6.2.7. Microblogging

El microblogging, también conocido como nanoblogging, es un servicio que permite a sus usuarios enviar y publicar mensajes breves (alrededor de 140 caracteres), generalmente sólo de texto. Las opciones para el envío de los mensajes varían desde sitios web, a través de SMS, mensajería instantánea o aplicaciones ad hoc.

Estas actualizaciones se muestran en la página de perfil del usuario, y son también enviadas de forma inmediata a otros usuarios que han elegido la opción de recibirlas. El usuario origen puede restringir el envío de estos mensajes sólo a miembros de su círculo de amigos, o permitir su acceso a todos los usuarios, que es la opción por defecto.

Aplicaciones educativas

- Actualización de la información.
- Tener gente que sigue nuestra información.
- Hacernos seguidores de la información que nos interesa.
- Crear actividades colaborativas.

- Realizar actividades interactivas y participativas.



Es un sitio web de microblogging que permite a sus usuarios enviar y leer microentradas de texto de una longitud máxima de 140 caracteres denominados *tweets*. El envío de estos mensajes se puede realizar tanto por el sitio web de Twitter, como vía SMS (*short messageservice*) desde un teléfono móvil, desde programas de mensajería instantánea o incluso desde cualquier aplicación de terceros, como por ejemplo Turpial, Twiterrific, Tweetie, Facebook, Twinkle, Tweetboard, TweetDeck, Xbox 360, Nokia, Pidgin, ChromedBird, Echofon, Blackberry, Hootsuite, Twitterfeed, Ubertwitter, Tuenti o Sony Ericsson.

Los usuarios pueden recibir las actualizaciones desde la página de Twitter, vía mensajería instantánea, SMS, RSS y correo electrónico. La recepción de actualizaciones vía SMS no está disponible en todos los países, y para solicitar el servicio es necesario enviar un código de confirmación a un número extranjero.

Crear una cuenta en twitter

Ingresa a <http://twitter.com> y luego le das clic en “**Regístrate**” según indica la flecha.



En este paso tendrás que ingresar tu nombre completo, usuario, contraseña y tu correo electrónico. Asimismo, tienes una opción para *permitir que tus amigos te encuentren por la dirección electrónica*. Una vez que hayas ingresado los datos haces clic en “**crear mi cuenta**” como indica la flecha.

Twitter

Únete a la conversación

¿Ya estás en Twitter? Inicia sesión

¿Ya utilizas Twitter en tu teléfono? Finaliza tu registro ahora

Nombre completo de acuerdo
Your full name will appear on your public profile

Nombre de usuario de acuerdo
Tu perfil público: http://twitter.com/LuismaEstef

Contraseña Bien

Correo electrónico de acuerdo
 Deja que otros me encuentren por correo electrónico
Nota: La dirección de correo electrónico no será mostrada en público.

Condiciones generales Condiciones generales
Versión imprimible
Estos términos de servicio ("Términos") estipulan el uso y acceso a los Servicios: sitios de Twitter ("Servicios") y

Al pulsar en "Crear mi cuenta" estás aceptando los Términos y Condiciones del Servicio listados arriba, y también la Política de Privacidad.

←

¿Deseo recibir exclusivas y novedades por correo electrónico?

WEBESPACIO

Luego aparecerá un cuadro que te pedirá escribir las palabras que te muestra la pantalla, es necesario para asegurar que es una persona quien está creándose una cuenta y no una computadora. Seguidamente haces clic en “**Terminar**”.

Are you human?

Antes de crear tu cuenta, necesitamos asegurarnos de que no eres una computadora.

become ouroacto

become ouroacto

Terminar

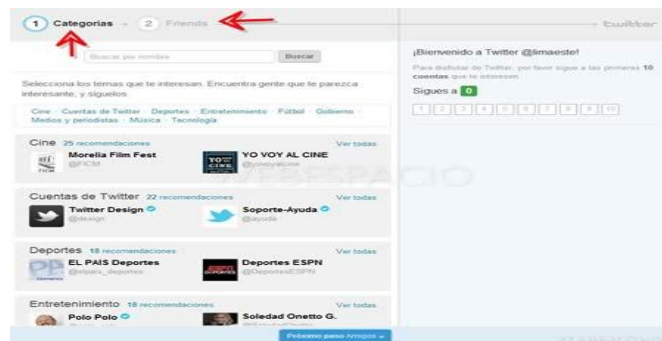
¿No puedes leer esto?
• Conigue dos nuevas palabras
• Escucha un conjunto de palabras
Powered by reCAPTCHA
Ayuda

WEBESPACIO

Finalmente ya tienes una **cuenta en Twitter**, ahora solo tienes que escoger las **cuentas a seguir**, si lo deseas puedes escoger de las categorías que te muestra Twitter o buscar a tus amigos.

Cuentas a seguir en Twitter:

Twitter te sugiere seguir una serie de usuarios a través de los temas que te interesen. Para agregarlos hacer clic en cualquier tema de tu interés, se mostrarán los usuarios sugeridos, hacer clic en el icono verde con el símbolo “+” ubicado al lado de cada usuario.



Hacer clic en el botón **Próximo paso amigos**.

Buscar amigos en Twitter:

Twitter te da 2 opciones de buscar amigos:

1. A través de su buscador, tienes que ingresar el nombre del amigo a buscar.
2. Buscando en los servicios de LinkedIn, Gmail, Yahoo y Hotmail, Messenger. Para este caso tienes que agregar tu usuario y clave para realizar la búsqueda. Espera unos segundos hasta que Twitter se contacte con tu proveedor de correo electrónico y te muestre que contactos de tu email ya están en Twitter.



Confirmar tu cuenta en Twitter haciendo clic en el vinculo que se te ha enviado a tu cuenta de correo electrónico.



Y listo, que disfrutes de tu cuenta en Twitter.

6.6.2.8. Páginas de Inicio

La página de inicio o portada es el URL o archivo local que carga cuando se inicia un navegador web, aunque este término o similares pueden referirse a la página principal, de un sitio web, desde la cual que se puede acceder a sus demás páginas. En el segundo caso, es una especie de índice de lo que hay en un sitio web, y que ofrece los enlaces a distintas partes del sitio, aunque su diseño suele ser similar al de todas las páginas.

Una página de inicio es un sitio Web o página pretende organizar enlaces o información para el usuario cuando se inicia un navegador web. Páginas de inicio normalmente consisten en información como noticias, clima, juegos y otros widgets

web y gadgets de web. Iniciar páginas también información agregada como feeds RSS o recopilar y gestionar los vínculos de la página web. Ejemplos: iGoogle, Netvibes.

Aplicaciones Educativas

- Visualizar contenidos de interés para el alumno
- Personalizar nuestro propio buscador
- Optimizar recursos de forma sencilla en internet

6.6.2.9 Redes Sociales

Las **redes sociales** son estructuras sociales compuestas de grupos de personas, las cuales están conectadas por uno o varios tipos de relaciones, tales como amistad, parentesco, intereses comunes o que comparten conocimientos.

Este tipo de redes está dedicado a ampliar nuestra red de contactos o network . La consecución de nuestros objetivos depende en parte de la gestión de nuestras redes sociales y por ello ampliar el círculo de conocidos, fortalecer nuestras relaciones y ayudar a los demás para ser ayudado contribuirá a nuestro éxito.

Facebook

Un sitio web de redes sociales creado por Mark Zuckerberg. Originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad Harvard, pero actualmente está abierto a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico. Los usuarios pueden participar en una o más redes sociales, en relación con su situación académica, su lugar de trabajo o región geográfica.

Para registrarnos ingresamos a su página en español: www.facebook.com

Regístrate
Es gratis (y lo seguirá siendo).

Nombre:

Apellidos:

Tu correo electrónico:

Vuelve a escribir tu correo electrónico:

Sexo:

Fecha de nacimiento: Día: Mes: Año:

¿Por qué debo proporcionar esta información?

Callout boxes (from top to bottom):

- Ingresar nombre
- Ingresar apellido
- Ingresar cuenta de correo
- Ingresar contraseña
- Seleccionar sexo
- Ingresar año, mes, día de nacimiento
- Clic en registrarse

- Al terminar de registrarnos nos aparecerá una pantalla indicándonos un código que debemos ingresar para terminar nuestro registro.

6.6.2.10. Marcadores Sociales

Los marcadores sociales son una forma sencilla y popular de almacenar, clasificar y compartir enlaces en internet. Además de los marcadores de los enlaces, existen servicios especializados en diferentes áreas como libros, videos, música, mapas, etc.

Aplicaciones Educativas

- Construir nuevas formas de organizar la información.
- Aprender a clasificar los contenidos mediante etiquetas.
- Agilizar las búsquedas a través de los códigos o etiquetas.

- Integrar información en sitios web 2.0: wiki, blog, etc.

6.6.2.11. Weblog

Un weblog es, ante todo, una forma libre de expresión, de creación y de compartir conocimiento. Coinciden en ello bloggers y lectores sin weblog. Las respuestas de los lectores son incluso más tajantes que las de los bloggers.

Curiosamente, el 45% de los lectores considera que escribir un weblog es una forma de diversión, mientras que sólo un 25% de los que tienen la tarea de actualizar uno piensa así.

Veréis que en dos preguntas no hay respuestas de lectores. En su momento se decidió así porque opinábamos que sólo los bloggers podían contestarlas.

Aplicaciones Educativas

- Estimular a los estudiantes a intercambiar ideas y criterios.
- Fortalecer los conocimientos de los estudiantes,
- Ofrece la facilidad de crear, visualizar, y actualizar, compartir información con otros usuarios.

Blog



Un **blog**, o en español también una *bitácora*, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El nombre *bitácora* está basado en los cuadernos de bitácora, cuadernos de viaje que se utilizaban en los barcos para relatar el desarrollo del viaje y que se guardaban en la bitácora. Aunque el nombre se ha

popularizado en los últimos años a raíz de su utilización en diferentes ámbitos, el cuaderno de trabajo o bitácora ha sido utilizado desde siempre.

Este término inglés *blog* o *weblog* proviene de las palabras *web* y *log* ('log' en inglés = *diario*). El término *bitácora*, en referencia a los antiguos cuadernos de bitácora de los barcos, se utiliza preferentemente cuando el autor escribe sobre su vida propia como si fuese un diario, pero publicado en la web

Como Registrarse

Lo primero que vamos a hacer es ir a www.blogger.com y pincharemos sobre el boton que pone Create your blog now:



Vemos cómo se ha abierto esta ventana

En **choose a username** , vamos a poner un nombre de usuario para identificarnos en Blogger , esto no tiene nada que ver con el futuro Blog que vamos a crear

En **DisplayName** pondremos nuestro nick o nombre que se vea cuando publiquemos un post por ejemplo

Una vez rellenados los datos, pulsaremos sobre **Continue**:

Blogger Push-Button Publishing

1 CREATE ACCOUNT 2 NAME BLOG 3 CHOOSE TEMPLATE

1 Create an account

Choose a user name You'll use this to sign in for future visits.

Enter a password Must be at least 4 characters long.

Retype password Enter it again just to be sure.

Display name The name used to sign your blog posts.

Email address We will never share your address with third parties without your permission.

Acceptance of Terms I accept the [Terms of Service](#). Indicate that you have read and understand Blogger's Terms of Service.

CONTINUE

En **Blog title** pondremos el título de nuestro blog

En **Blog Address (URL)** pondremos su dirección en internet , que será algo así como *http://NOMBREESCOGIDO.blogspot.com*

Las opciones de debajo son opcionales (valga la redundancia), por si queremos instalar blogger en un sitio nuestro, pero en este tutorial vamos a explicar cómo crearlo en blogger, ya que es lo más sencillo.

En el ejemplo, hemos puesto de título para el blog Tutorial Blogger, y en Blog Address , *http://tutorialblogger.blogspot.com*

Una vez rellenado, presionaremos sobre **Continue**:

Blogger Push-Button Publishing

1 CREATE ACCOUNT 2 NAME BLOG 3 CHOOSE TEMPLATE

2 Name your blog

Blog title Enter a title for your blog.

Blog address (URL) You and others will use this to read and link to your blog.

OR

Advanced Setup Want to host your blog somewhere else? Try [Advanced Blog Setup](#). This will allow you to host your blog somewhere other than Blogger.

CONTINUE

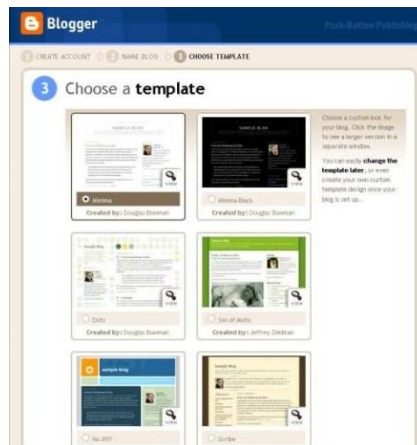
Aquí escogeremos la apariencia de nuestro Blog , como veréis, hay muchos estilos para escoger , presionando sobre el icono de la lupa, veremos un ejemplo para decidirnos mejor

Presionamos sobre el que queremos escoger, y le daremos a **Continue**:

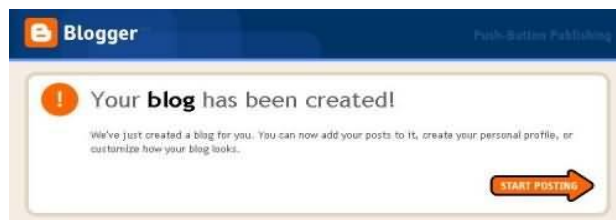


Aquí escogeremos la apariencia de nuestro Blog, como veréis, hay muchos estilos para escoger, presionando sobre el icono de la lupa, veremos un ejemplo para decidirnos mejor

Presionamos sobre el que queremos escoger, y le daremos a **Continue**:



Este es el mensaje de confirmación de que nuestro blog ha sido creado con éxito, pulsaremos sobre **Startposting** para comenzar a postear con Blogger.



6.6.2.12. Wiki

Es un sitio web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. Los textos o «páginas wiki» tienen títulos únicos. Si se escribe el título de una «página wiki» en algún lugar del wiki entre dobles corchetes (...), esta palabra se convierte en un «enlace web» a la página wiki.

En una página sobre «alpinismo», por ejemplo, puede haber una palabra como «piolet» o «brújula» que esté marcada como palabra perteneciente a un título de página wiki. La mayor parte de las implementaciones de wikis indican en el URL de la página el propio título de la página wiki (en Wikipedia ocurre así: <http://es.wikipedia.org/wiki/Alpinismo>), facilitando el uso y comprensibilidad del link fuera del propio sitio web. Además, esto permite formar en muchas ocasiones una coherencia terminológica, generando una ordenación *natural* del contenido.

La aplicación de mayor peso y a la que le debe su mayor fama hasta el momento ha sido la creación de enciclopedias colectivas, género al que pertenece la Wikipedia. Existen muchas otras aplicaciones más cercanas a la coordinación de informaciones y acciones, o la puesta en común de conocimientos o textos dentro de grupos.

Aplicaciones Educativas

- Un wiki se puede utilizar para trabajar de forma colaborativa e individualmente con los estudiantes.
- Sirve para elaborar textos (poemas o relatos) entre un grupo.

- Permite el intercambio de información entre otros centros de educación.
- Se le puede asignar permisos de edición para q pueda la información ser más veras.



Un wiki, o una wiki, es un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples lectores a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. Los textos o "páginas wiki" tienen títulos únicos. Si se escribe el título de una "página-wiki" en algún lugar del wiki, esta palabra se convierte en un "enlace web" (o "link") a la página web.

Registro y creación del wiki

- Para registrarnos en wikispaces debemos tener una cuenta de correo electrónico.
- Mediante nuestro navegador accedemos a la página principal <http://www.wikispaces.com>.
- Nos aparece este formulario que hemos de rellenar según se indica en la imagen:

The image shows a registration form titled "Join Now - Free!" with four numbered steps. Red arrows point from each step to a yellow box containing explanatory text in Spanish. The form fields are: 1. Username (example: "docente"), 2. Password (example: "agente007"), 3. Email address (example: "docente@gmail.com"), 4. Space name (example: "educared"). A "Join" button is at the bottom right.

Step	Form Field	Annotation
1.	Pick a username eliges_tu_nombre_de_usuario	- Elegimos un nombre de usuario por ejemplo "docente"
2.	Set your password	- Escribimos la contraseña que queremos, por ejemplo "agente007"
3.	Enter your email address docente@gmail.com	- Ponemos nuestra verdadera dirección de correo electrónico
4.	Space name (optional) educared.wikispaces.com	- Escribimos el nombre de nuestro espacio wiki, si ponemos "educared" la dirección de nuestro wiki será http://educared.wikispaces.com
	Join button	- Por último pulsamos en JOIN

Creación de páginas

Para empezar a crear páginas en nuestro Wiki la opción más rápida es seleccionar la opción *New Page* del menú lateral.

Make a New Page

Enter the name of your new page

Your new page will be created at:
http://uvigo20.wikispaces.com/

or [Cancel](#)

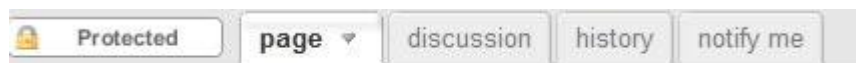
Una vez creada una página ya podemos empezar a editarla:



Y utilizar las diferentes opciones que no proporciona el editor:



Una vez guardada la página, podemos comprobar como wikispaces proporciona (a cualquier usuario) cuatro opciones sobre la misma:



- *Page*: opción por defecto, para visualizar la página
- *Discussion*: permite añadir dudas, comentarios, problemas con la edición de la página para debatir con otros usuarios del Wiki.
- *History*: registro de todos los cambios realizados sobre la página.
- *Notify me*: recibir notificación en el caso de que la página sea cambiada o existan cambios en la página de discusión (utiliza RSS).

Historial de cambios. Revertir páginas

Una de las ventajas de un wiki es que es una web con control de versiones. Cada vez que una página se edita y se guarda, se mantienen las versiones anteriores. Esto posibilita por una parte conocer quién y cuándo se actualizó una página, y comprobando dos versiones de una misma página que modificaciones se realizaron.

En cada página que se edita, los cambios realizados están accesibles desde *History*.

Date	Compare	Author
May 24, 2007 2:04 am	<input type="button" value="select"/>	mrrivas
May 24, 2007 1:42 am	<input type="button" value="select"/>	pquestam
May 24, 2007 1:02 am	<input type="button" value="select"/>	mrrivas
May 23, 2007 3:33 pm	<input type="button" value="select"/>	mrrivas
May 23, 2007 10:30 am	<input type="button" value="select"/>	mrrivas
May 23, 2007 9:49 am	<input type="button" value="select"/>	mnloures
May 23, 2007 9:46 am	<input type="button" value="select"/>	mnloures

Seleccionando dos versiones podemos comprobar los cambios realizados:

Date and Author: Yesterday 12:48 pm by [pquestam](#)
Comment: none
Actions: [turn off change highlighting](#) · [show wikitext changes](#)
Key: Inserted Text Deleted Text

Blogs&Blogger

- Blogger-tour: http://www.blogger.com/tour_start.g
- Blogger-ayuda: <http://help.blogger.com/>
- Aulawiki21: <http://aulablog21.wikispaces.com/Tu+Blog+gratis+con+Blogger+y+WordPress>
- Curso de edublogs: <http://edublogki.wikispaces.com/>
- Apuntes sobre blog: <http://avalerofer.blogspot.com/>
- Aprender y compartir: <http://b03-ikas1.blogspot.com/>

Wikis&Wikispaces

- Help-spanish: <http://www.wikispaces.com/help-spanish>
- Aulawiki21: <http://aulablog21.wikispaces.com/Tu+Wiki+en+Wikispaces.com>
- en2palabras: <http://en2palabras.wikispaces.com/Fasciculos>
- Isidro Vidal: <http://isidrovidal.wikispaces.com/Ejemplos+de+Wikis>

Inserción de archivos. Imágenes

Para añadir imágenes a las páginas de nuestro wiki simplemente seleccionamos la opción del editor y podremos o bien utilizar un archivo que tengamos en local o bien una imagen de la que conozcamos su URL.



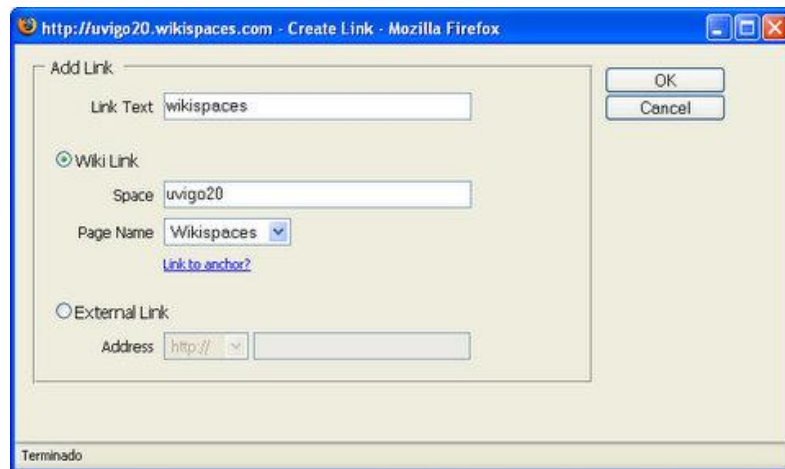
Desde la opción de *ManageSpace – List and Upload Files* tenemos acceso a todos los ficheros (imágenes u otros tipos) que se han publicado en el wiki. Desde aquí se pueden realizar operaciones de mantenimiento sobre los mismos o subir nuevos ficheros para enlazarlos en cualquiera de las páginas.

File List

File	Name	Date	Type	Uploaded By	Actions
	apariencia.jpg	Yesterday 10:59 am	image/jpeg	 pcestam	rename · delete
	botoneditar.jpg	Yesterday 11:28 am	image/jpeg	 pcestam	rename · delete
	botonenlace.jpg	Jun 30, 2007 7:34 am	image/jpeg	 pcestam	rename · delete

Enlaces

Las páginas de nuestro Wiki pueden contener enlaces a otras páginas del Wiki o a direcciones (URLs) externas. A través del editor gráfico es posible crear estos enlaces:

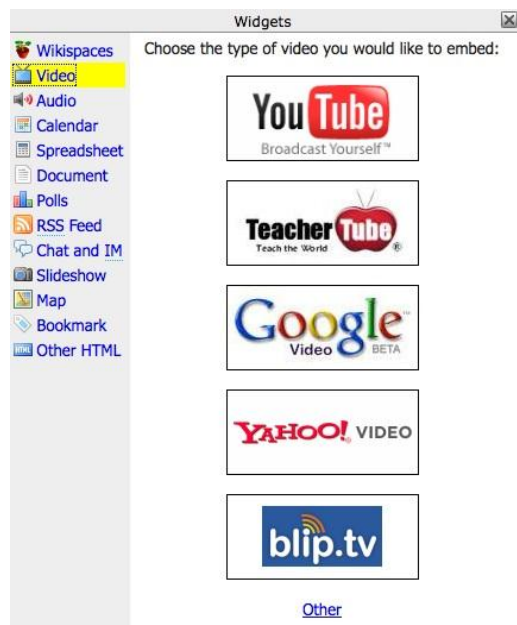


Menú navegación

La estructura de un Wiki suele estar relacionada con las páginas que lo forman (contenidos). Es importante que la página de inicio contenga una presentación del Wiki, describa sus objetivos, contenido. Además, un Wiki en wikispaces consta de un menú lateral siempre visible donde se suelen poner las principales secciones del mismo. Para cambiar este menú hay que seleccionar *editnavigation* y cambiar su contenido como una página más del Wiki.

Elementos multimedia

Una página de un Wiki también puede contener contenidos multimedia como videos de youtube, presentaciones de slideshare. El editor gráfico nos permite introducir elementos multimedia o cualquier código HTML:



6.7. DESCRIPCION DE LA PROPUESTA

Después de haber realizado un análisis en la fundamentación teórica sobre los recursos Web 2.0, en cada una de sus características así como en la importancia de su aplicación en la parte didáctica y en el aprendizaje interactivo que se puede lograr, se ha concluido en que es necesario realizar este material didáctico del Módulo de NTIC's II, utilizando dichos recursos, como modelo de propuesta que facilite el aprendizaje de los estudiantes en cuanto a la materia se refiere y motive a los docentes de la facultad a crear sus propios recursos para que estos sean utilizados durante los procesos de enseñanza aprendizaje.

El recurso elegido es un wiki, el mismo que se ha creado utilizando procedimientos sencillos pero muy potente que se llama wikispaces. Uno de los muchos recursos Web 2.0 que ofrece alojamiento gratuito para wikis.

Wikispaces es un recurso que permite disponer del suficiente espacio para poder agregar diferentes recursos didácticos aplicando la Web 2.0.

En este recurso que nos ofrece la Web 2.0 son variados para poder llegar al estudiante y lograr una buena comprensión de los temas propuestos en el Módulo de NTIC's II. Con este tipo de recursos los procesos de enseñanza aprendizaje permite romper la barrera del tiempo y espacio en los cuales no se está sujeto a un horario de clases, ni tampoco a estar encerrado en un aula de clases, así como tampoco estos recurso se limitan a estar por un determinado tiempo sino que están disponibles a la hora que el estudiante disponga de tiempo.

Siguiendo los pasos antes descritos para la creación de un wiki se esta ha establecido el espacio virtual de NTIC's II al cual se puede acceder a través de la siguiente dirección: **<http://modulonticsii.wikispaces.com>**.

A continuación se detalla cada una de las opciones que abarca este wiki referente al módulo de NTIC's II, el cual podrá ser asimilado de manera fácil y sencilla por parte de los estudiantes.

La navegación a cada una de las páginas se podrá realizar sencillamente dando clic izquierdo en el menú de opciones que se encuentra en la parte izquierda de nuestra pantalla principal de la wiki.

Página Principal (Home)

Una vez que hayamos ingresado a nuestro espacio wiki aparecerá la siguiente pantalla en donde se destaca la presentación sobre el Módulo de NTIC's II. En el lado izquierdo de nuestra pantalla nos aparecerá un menú con todos los temas que se trataran durante todo el semestre y que incluyen en el presente módulo.



Gráfico N°16. Pantalla de Principal
Elaborado por: Javier Balseca

Página de Presentación

Aquí se puede observar la bienvenida a los alumnos para formar parte de este espacio virtual de aprendizaje, así como también se da una pequeña introducción sobre las actividades que se podrán encontrar dentro de nuestro espacio wiki.

PRESENTACION

Actualmente la educación en todo el mundo, debe enfrentar el desafío del uso de las tecnologías como herramienta pedagógica, con el fin de que los estudiantes desarrollen estrategias que le servirán para enfrentar y solucionar las necesidades de la sociedad futura. Por lo tanto, el principal protagonista de la enseñanza y uso de estas TIC, es sin duda los profesores, independiente de su especialidad.

La Universidad Técnica de Ambato, consciente de los avances tecnológicos actuales, así como de la incidencia del manejo de las NTIC'S dentro de todas las actividades profesionales, ha considerado incorporar en la formación básica de sus estudiantes el manejo de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicaciones en las distintas carreras.

El módulo de Empleo de NTIC's II ha sido diseñado para capacitar a los estudiantes de la carrera de Educación básica en el manejo de herramientas computacionales que le permitan aportar de forma creativa y efectiva en su labor profesional, dinamizando de esta forma el proceso de enseñanza aprendizaje. Se empezará con una introducción sobre redes de computadoras y el manejo de Internet, para luego abordar herramientas de creación de material de clase, tales como organizadores gráficos y recursos de evaluación interactiva, finalmente se estudiará un paquete de autor para el diseño de material educativo multimedia de su especialidad. La Universidad Técnica de Ambato, consciente de los avances tecnológicos actuales, así como de la incidencia del manejo de las NTIC'S dentro de todas las actividades profesionales, ha considerado incorporar en la formación básica de sus estudiantes el manejo de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicaciones en las distintas carreras. El módulo de Empleo de NTIC's II ha sido diseñado para capacitar a los estudiantes de la carrera de Educación básica en el manejo de herramientas computacionales que le permitan aportar de forma creativa y efectiva en su labor profesional, dinamizando de esta forma el proceso de enseñanza aprendizaje. Se empezará con una introducción sobre redes de computadoras y el manejo de Internet, para luego abordar herramientas de creación de material de clase, tales como organizadores gráficos y recursos de evaluación interactiva, finalmente se estudiará un paquete de autor para el diseño de material educativo multimedia.

Gráfico N°17. Pantalla de Presentación
Elaborado por: Javier Balseca

Página de Presentación del Módulo

En esta sección encontramos una animación flash generada por el recurso web 2.0 llamado scribd a partir de un documento, en el que se despliega todo el contenido del Módulo Formativo del Módulo de NTIC's II que rige en la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, en donde los estudiantes lo pueden observar.

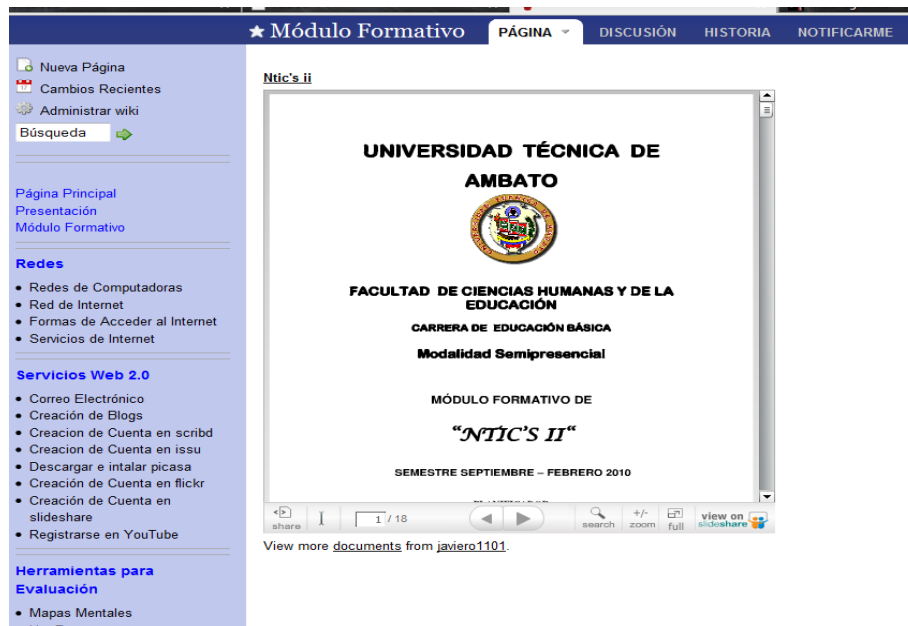


Gráfico N°18. Pantalla de Módulo Formativo
Elaborado por: Javier Balseca

Página de Redes de Computadoras

Al acceder a esta pantalla los estudiantes podrán encontrar una breve descripción sobre los diferentes tipos y clasificación de las redes de computadoras que existen.

★ Redes de Computadoras PÁGINA DISCUSIÓN HISTORIA NOTIFICARME EDITAR

Nueva Página Cambios Recientes Administrar wiki Búsqueda

Página Principal Presentación Módulo Formativo

Redes

- Redes de Computadoras
- Red de Internet
- Formas de Acceder al Internet
- Servicios de Internet

Servicios Web 2.0

- Correo Electrónico
- Creación de Blogs
- Creación de Cuenta en scribd
- Creación de Cuenta en issu
- Descargar e instalar picasa
- Creación de Cuenta en flickr
- Creación de Cuenta en slideshare
- Registrarse en YouTube

Herramientas para Evaluación

- Mapas Mentales
- Hot Potatoes



REDES DE COMPUTADORAS

Una red de computadoras, también llamada red de ordenadores o informática, es un conjunto de equipos conectados por medio de cables, señales, ondas o cualquier método de transporte de datos, que comparten información (archivos), recursos (CD-ROM, impresoras, etc.), servicios (acceso a internet, e-mail, chat, juegos), etc.

Una red de comunicaciones es, también, un conjunto de medios técnicos que permiten la comunicación a distancia entre equipos autónomos (no jerárquica -master/slave-). Normalmente se trata de transmitir datos, audio y vídeo por ondas electromagnéticas a través de diversos medios (aire, vacío, cable de cobre, cable de fibra óptica, etc.).

Clasificación de redes

Por alcance:

- Red de área personal (PAN)
- Red de área local (LAN)
- Red de área de campus (CAN)
- Red de área metropolitana (MAN)
- Red de área amplia (WAN)
- Red de área simple (SPL)
- Red de área de almacenamiento (SAN)

Gráfico N°19. Pantalla Redes de Computadoras
Elaborado por: Javier Balseca

Página de Redes de Internet

En esta parte los estudiantes encontrarán las nociones básicas lo que es el internet y su comunicación.

★ Red de Internet PÁGINA DISCUSIÓN HISTORIA NOTIFICARME EDITAR

Nueva Página Cambios Recientes Administrar wiki Búsqueda

Página Principal Presentación Módulo Formativo

Redes

- Redes de Computadoras
- Red de Internet
- Formas de Acceder al Internet
- Servicios de Internet

Servicios Web 2.0

- Correo Electrónico
- Creación de Blogs
- Creación de Cuenta en scribd
- Creación de Cuenta en issu
- Descargar e instalar picasa
- Creación de Cuenta en flickr
- Creación de Cuenta en slideshare



RED DE INTERNET

Para tener una idea clara del concepto de WWW, (WORLD WIDE WEB) es fundamental tener algunas nociones básicas sobre lo que es Internet. Internet es el nombre que recibe la red mundial de ordenadores más extensa que existe en la actualidad. Se trata, en realidad, de una red de redes interconectadas que, gracias a unas normas y estándares comunes pueden comunicarse e intercambiar información todos los ordenadores conectados a dicha red. La arquitectura que da soporte a Internet es la denominada cliente/servidor, esto es, unos ordenadores almacenan la información (los ordenadores servidores) y otros acceden a ella (los ordenadores clientes).

El protocolo más básico de Internet -o paquete de protocolos- es el protocolo TCP/IP (Transfer Control Protocol/Internet Protocol). Cualquier otro protocolo de Internet se basa en IP o le sirve de base.

¿Qué es pues lo que ofrece Internet para que haya supuesto un revulsivo de tal magnitud? Analizaremos los servicios concretos que ofrece la red y que son los que mueven a la gente a usar Internet. En general, se puede hablar de 3 funciones principales:



Gráfico N°20. Pantalla Red de Internet
Elaborado por: Javier Balseca

Página Formas de Acceder al Internet

En este apartado el usuario podrá encontrar las diferentes maneras de cómo se puede tener acceso a internet mediante los diferentes tipos conexión.



Gráfico N°21. Pantalla Formas de Acceder al Internet
Elaborado por: Javier Balseca

Página Servicios de Internet

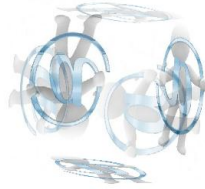
En esta pantalla el estudiante puede observar los diferentes tipos de navegadores que existen este es un tipo de software con una interfaz gráfica que incluye botones de navegación, una barra de direcciones y una barra de estado (en general debajo de la ventana). La mayor parte de su superficie se usa para mostrar páginas Web.



Gráfico N°22. Pantalla Servicios de Internet
Elaborado por: Javier Balseca

Página Correo Electrónico

Esta pantalla esta destina a que los estudiantes puedan conocer la manera de crear una cuenta de correo electrónico.



CORREO ELECTRÓNICO

El correo electrónico (e-mail), quizás el servicio de Internet más empleado ya que permite enviar información puntual y de forma rápida. En la actualidad este protocolo ha evolucionado desde el envío de mensajes sólo en formato de texto, hasta la transmisión de elementos en formatos gráficos, de audio, vídeo, HTML, etc. gracias al protocolo MIME (Multipurpose Internet Mail Extension), un sistema que permite integrar dentro de un mensaje de correo electrónico ficheros binarios (imágenes, sonido, programas ejecutables, etc.).



Gráfico N°23. Pantalla Correo Electrónico
Elaborado por: Javier Balseca

Página Creación de Blogs

En este sitio se podrá visualizar paso a paso la manera de crear nuestro propio blog con información nuestra de tal manera que el estudiante se auto eduqué.



BLOGS

Un blog, o en español también una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El nombre bitácora está basado en los cuadernos de bitácora, cuadernos de viaje que se utilizaban en los barcos para relatar el desarrollo del viaje y que se guardaban en la bitácora. Aunque el nombre se ha popularizado en los últimos años a raíz de su utilización en diferentes ámbitos, el cuaderno de trabajo o bitácora ha sido utilizado desde siempre.

Este término inglés blog o weblog proviene de las palabras web y log ('log' en inglés = diario). El término bitácora, en referencia a los antiguos cuadernos de bitácora de los barcos, se utiliza preferentemente cuando el autor escribe sobre su vida propia como si fuese un diario, pero publicado en la web (en línea).



1. Primer paso: crear una cuenta

Cuando entramos en Blogger, nos invitan a creamos un blog con el lema: "Es muy sencillo y sólo te llevará un minuto", pero antes convendría echar un vistazo rápido, como nos indican con un enlace, para conocer de qué va esto. A continuación, hacemos clic en el enlace color naranja Crear un blog para comenzar esta aventura.

La primera fase sólo será necesaria si no tenemos cuenta en Google. Si la tenemos, hay que hacer 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 ello hay que rellenar un formulario.

Gráfico N°24. Pantalla Creación de Blogs
Elaborado por: Javier Balseca

Página Creación de Cuenta Scribd

En esta página los estudiantes podrán encontrar la manera de crear una cuenta en la herramienta web 2.0 llamada scribd.



Con Scribd tendrás tus documentos en la red de una forma distinta a la habitual. Para muchos Scribd es el Youtube de los documentos ya que la idea consiste en subir un archivo de texto que nos pasará a formato flash. ¿Qué ganamos con ello? Pues muy sencillo, podemos compartir nuestros documentos en la red, como lo hacemos con los vídeos, llevarlos a nuestra red social favorita, o incrustarlos en nuestras páginas web, etc. Admite documentos en formato doc, xls, pdf, txt, ppt, xls, ps (Adobe postscript) y lit (Lector de ebooks de Microsoft). También admite documentos con las extensiones de OpenOffice tanto para texto como para presentaciones. Para poder subir documentos no es necesario registrarse pero de esta forma perdemos alguna de las opciones que nos da el registro de usuario, como la posibilidad de tener todos los documentos que hemos subido ordenados y mantenerlos, editarlos y poder borrarlos cuando nos apetezca.

¿Cómo usarlo?

A continuación describiremos la utilización de scribd.

Debemos ingresar a su página principal www.scribd.com



Gráfico N°25. Pantalla Creación de Cuenta Scribd

Elaborado por: Javier Balseca

Página Creación de Cuenta Issuu

Esta pantalla esta destina para que los estudiantes se guíen en la creación de una cuenta en la aplicación issuu la cual sirve para subir archivos de formato pdf y transformarlos a animaciones flash.



Es una aplicación sencilla online donde los usuarios podrán enviar archivos PDF, limitados a 100MB/500 páginas como máximo de archivo.

Una vez que el archivo PDF es subido, se procesará sus contenidos para mostrarlos más tarde, pero en formato Flash, con total fidelidad al documento original, pero como si realmente se estuviese leyendo una revista, con opciones de zoom y aplicación del documento, permitiendo toda libertad de movimiento sobre él.

Para comenzar a utilizar issuu, no necesitamos descargarlo, tenemos que acceder a la página oficial de issuu, para poder utilizarlo: www.issuu.com.

Que tiene un aspecto así:



Gráfico N°26. Pantalla Creación de Cuenta Issuu

Elaborado por: Javier Balseca

Página Descarga e Instalación de Picasa

En esta página se describe los pasos para descargar e instalar el programa picasa el cual es muy útil al momento de ordenar archivos de fotográficos.



PICASA

Picasa, nace como una compañía de fotografía digital con sede en Pasadena (California), que produjo el programa organizador de fotos del mismo nombre, una adaptación o versión para Microsoft Windows del original [iPhoto](#) de Apple. En julio del 2004, Google adquirió Picasa y puso a disposición de todos los usuarios, en forma gratuita.

Picasa principalmente permite la ordenación y clasificación de todos aquellos archivos gráficos del ordenador así como su edición y retoque fotográfico.

Actualmente está disponible en 38 idiomas para permitir así la utilización por un número mayor de personas en el mundo. Y hace muy poco tiempo acaba de ser lanzado su nueva versión disponible para sistema operativo Mac.

Descarga e instalación

Para descargar Picasa en necesario que navegues con tu navegador favorito a la siguiente dirección Web: <http://picasa.google.com/index.html>



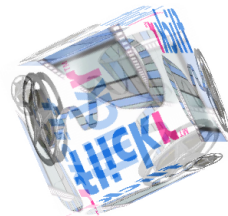
En esta página se encuentra la opción Descargar Picasa 3.8 (1) que te permitirá descargar la aplicación para Windows. Haz clic, por tanto, sobre el botón **Descargar Picasa 3.8** y guarda el archivo ejecutable en tu equipo en la carpeta de tu preferencia. Recuerda su ubicación pues utilizarás el archivo a continuación para iniciar la instalación de Picasa en tu equipo.

Gráfico N°27. Pantalla de Instalación y descarga de Picasa

Elaborado por: Javier Balseca

Página Creación de Cuenta en Flickr

En este espacio el estudiante encuentra los pasos para crear su cuenta el recurso flick el cual permite compartir fotografías con amigos y grupos en red.



FLICKR

Flickr es un recurso web 2.0 que permite almacenar, ordenar, buscar, vender y compartir fotografías y videos en línea.

Actualmente Flickr cuenta con una importante comunidad de usuarios que comparte las fotografías y videos creados por ellos mismos. Esta comunidad se rige por normas de comportamiento y condiciones de uso que favorecen la buena gestión de los contenidos.

La popularidad de Flickr se debe fundamentalmente a su capacidad para administrar imágenes mediante herramientas que permiten al autor etiquetar sus fotografías y explorar y comentar las imágenes de otros usuarios.

Flickr cuenta con una versión gratuita y con otra de pago, llamada pro. Actualmente, los suscriptores de cuentas gratuitas pueden subir videos en calidad normal y 100 MB en fotos al mes, con un máximo de 200 imágenes como tope por cada cuenta gratuita. Luego de alcanzado ese límite de 200 imágenes, sólo permanecen visibles las últimas 200 imágenes subidas, es decir, las primeras cargas pasan a estar ocultas, pero no son eliminadas. Esto se remedia actualizando la cuenta a una Pro. De igual manera, un usuario con cuenta gratuita sólo puede cargar imágenes con una resolución máxima de 1024 x 768 pixeles. Es decir, si el usuario carga una imagen de mayor resolución, el sitio la redimensiona a la resolución anteriormente señalada.

Como registrarnos

Para crear una cuenta de Flickr debemos entrar en <http://www.flickr.com>



Gráfico N°28. Pantalla Creación de Cuenta en Flickr

Elaborado por: Javier Balseca

Página Creación de Cuenta en Slideshare

Esta página muestra cómo crear una cuenta y la manera de subir un archivo en el recurso web 2.0 slideshare.



SLIDESHARE

Slideshare es un espacio gratuito donde los usuarios pueden enviar presentaciones Powerpoint u OpenOffice, que luego quedan almacenadas en formato Flash para ser visualizadas online. Es una opción interesante para compartir presentaciones en la red. Admite archivos de hasta 20 Mb de peso, sin transiciones entre diapositivas.

Una vez subida y procesada, las convierte en formato flash, ya la tenemos disponible a través de una dirección web pública, no hay opciones de privacidad, y la podemos ver a través de esa Uri en tamaño normal o completo. También nos permite compartirla a través de correo electrónico o meterlo con su propio reproductor en nuestra página web. Una vez subida y pública, podemos añadirle comentarios.

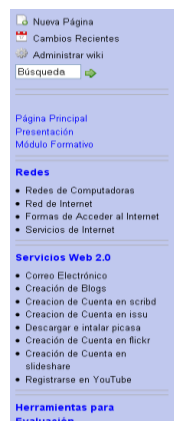
Primero debemos ingresar a la página principal: www.slideshare.net



Gráfico N°29. Pantalla Creación de Cuenta Slideshare
Elaborado por: Javier Balseca

Página Creación de Cuenta en Youtube

Esta página está destinada a que el estudiante observe la manera de crear una cuenta en youtube y al mismo tiempo pueda subir sus propios videos.



YOUTUBE

El sitio Youtube ofrece un servicio gratuito para compartir videos. Fue fundado en Febrero del 2005 por empleados de Paypal (un sistema para realizar pagos a través de la Internet, sumamente popular), Chad Hurley, Steven Chen y Jawed Karim, y ya para el 2006 la revista Time lo nombro como el invento del año. Para el 2006 Youtube fue adquirido por el conocidísimo Google.

Al comienzo surgieron por supuesto todos los problemas e implicancias legales de disponer de videos de series y películas sujetas a los derechos de autor, pero pronto las partes implicadas en la comercialización de este material se han dado cuenta del potencial promocional del sitio, y ahora la inclinación de cadenas como la CBS es la de generar alianzas estratégicas con Youtube para promocionar su material.

Usando la tecnología Flash de Adobe, la carga de los videos en Youtube es sumamente rápida y no es necesario abrir otros programas externos para visualizar las imágenes, lo que en parte puede explicar la rápida aceptación y el creciente número de usuarios; el crecimiento del sitio es comparable al fenómeno de Myspace, lo que representa un logro indiscutible. Además está la opción para que los propietarios de otros sitios incluyan en sus páginas estos videos, cortando y pegando de manera sencilla un pedazo de código en sus sitios web.

Registrarse en YouTube

Si quieres subir videos a YouTube y compartirlos con tus amigos o cibernautas en general, lo primero que tienes que hacer es registrarte, para ello sigue estos pasos:

- Dirígete a la página de YouTube y haz clic en **Crear cuenta**.



Gráfico N°30. Pantalla Creación de Cuenta en Youtube
Elaborado por: Javier Balseca

Página Mapas Mentales

En este espacio los estudiantes podrán encontrar toda la información relacionada con los organizadores gráficos en este caso el programa mind manager.



Los mapas mentales son herramientas que ayudan a organizar informaciones, constan de una palabra central o conceptos, en torno a la palabras central se dibujan de cinco "5" a diez "10" ideas principales que se refieren a aquellas palabras.

Un mapa mental nos permite:

- Generar la síntesis de un tema, libro, información, entre otros y poder acceder de manera rápida y efectiva, preparar presentaciones y generar ideas.
- Permite ver la ideas y sus detalles al mismo tiempo.
- Recopilar y almacenar grandes volúmenes de información y datos para tenerlos a la mano.
- Generar alternativas y tomar decisiones al visualizar la interacciones entre diversos puntos en forma grafica.
- Motivar la resolución de problemas al mostrar nuevos conjuntos de alternativas y su posible repercusiones.
- Ser extremadamente eficiente en tareas profesionales y personales a coordinar y sintetizar gran cantidad de informaciones en formas efectivas.

MIND MANAGER

Mindmanager es una excelente gestor de proyecto, con el que podrá tener perfectamente organizada todas sus ideas a través de mapas mentales. Este programa permite insrtar información, ejerciendo una especies de brainstorming (tormentas de ideas), en el puede explorar recursos y alternativas, gestionar toda las información y organizarlas en mapas para repasar sus objetivos fácilmente.

INSTALACIÓN

El proceso de instalación es bastante sencillo, solamente debemos buscar el icono de la instalación y seguimos

Gráfico N°31. Pantalla Mapas Mentales

Elaborado por: Javier Balseca

Página Hot Potatoes

En esta página los estudiantes podrán encontrar el recurso hotpotatoes el cual permite realizar evaluaciones y exportarlo como pagina web.



HOT POTATOES

Hot Potatoes es una aplicación gratuita para los centros educativos. Ha sido desarrollada por el equipo de Investigación y Desarrollo del Humanities Computing and Media Centre de la Universidad de Victoria (Canadá). Sus seis utilidades ("patatas") nos permiten elaborar fácilmente ejercicios interactivos de tipo página Web compatibles con todos los navegadores actuales. No necesitas saber nada sobre XHTML o JavaScript o edición de páginas web para realizar los programas. Todo lo que se necesita hacer es, introducir los datos (preguntas, imágenes,...) y las respuestas. Los programas crearán automáticamente las páginas Web con actividades de crucigramas, asociación o relación, completar textos, ordenar frases o palabras, elegir una opción entre varias, etc.

Introducción a JQuiz (ejercicios basados en preguntas)

JQuiz es una herramienta que permite elaborar ejercicios basados en preguntas. Cada test puede estar formado por un número ilimitado de preguntas. Se pueden formular cuatro tipos de preguntas: **En las preguntas de respuestas múltiples**, los alumnos han de elegir una respuesta pulsando en un botón. Si la respuesta es correcta, el botón se convertirá en una carita sonriente :-), y si es errónea, cambiará a una X (estas opciones pueden cambiarse en la ventana de configuración). En cualquier caso, el alumno verá alguna indicación específica para dicha respuesta, explicándole porque está bien o mal (siempre suponiendo que la puntuación de cada pregunta dependerá del número de intentos hasta acertar la pregunta. Una vez que se ha elegido una respuesta correcta, la puntuación queda "congelada", pero el alumno podría seguir pulsando en los botones para ver las indicaciones de las demás respuestas sin que por ello se le penalice. **En las preguntas de respuestas cortas**, los alumnos deberán escribir una respuesta en una casilla de texto en la página, y pulsar en el botón **Comprobar** para ver si es correcta. La página intentará comprobar que la respuesta del alumno es una de las contenidas en la lista de respuestas correctas o incorrectas que usted haya definido. Si la respuesta está en la

Gráfico N°32. Pantalla Hot Potatoes

Elaborado por: Javier Balseca

Página Neobook

En esta parte el estudiante puede observar paso a paso como funciona el software didáctico neobook.



Gráfico N°33. Pantalla Neobook
Elaborado por: Javier Balseca

Página Evaluación

Esta página presenta enlaces para a determinados temas de evaluación, Cabe recalcar que las evaluaciones sobre redes e internet son una compilación del libro electrónico NTIC'S II cuyo autor es el Ing. Patricio Medina, y las demás son de mi autoría.



Gráfico N°34. Pantalla Evaluaciones
Elaborado por: Javier Balseca

Página de Glosario

En la siguiente pagina el estudiante tiene la posibilidad de ver el significado de los términos que son extraños para el dentro del espacio wiki.

GLOSARIO DE TERMINOS

Acceso de escritura / Permiso de escritura: Operación por la cual un usuario, un programa, la cabeza de lectura de un disco, o cualquier otro elemento informático, tiene permiso para trabajar y escribir en un determinado dispositivo de almacenamiento.

ActiveX: Es una tecnología utilizada, entre otras cosas, para dotar a las páginas Web de mayores funcionalidades, como animaciones, vídeo, navegación tridimensional, etc. Los controles ActiveX son pequeños programas que se incluyen dentro de estas páginas. Lamentablemente, por ser programas, pueden ser el objetivo de algún virus.

Administrador: Es la persona o programa encargado de gestionar, realizar el control, conceder permisos, etc. de todo un sistema informático o red de ordenadores.

Administrador de servicios: Es un applet con el que cuenta Windows XP/2000/NT, encargado de administrar (configurar y controlar) los Servicios del sistema.

ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line): Se trata de un tipo de conexión a Internet y de una clase de módem que se caracterizan por su elevada velocidad.

Adware: Son aquellos programas que muestran publicidad utilizando cualquier tipo de medio, por ejemplo: ventanas emergentes, banners, cambios en la página de inicio o de búsqueda del navegador, etc. Puede instalarse con el consentimiento del usuario y su plena conciencia, pero en ocasiones no es así. Lo mismo ocurre con el conocimiento o falta del mismo acerca de sus funciones.

Alias: Cada virus tiene asignado un determinado nombre y sin embargo, muchas veces es más fácil reconocerlo por alguna de sus características más destacadas. En estos casos, el virus cuenta además con un segundo nombre (a modo de nombre de pila) que hace referencia a dicha característica. Dicho nombre es lo que se conoce como alias de un virus. P.e.: el virus CIH se conoce con alias Chernobyl tds

ANSI (American National Standards Institute): Es un estándar definido y establecido en materia de informática.

Antivirus / Programas antivirus: Son todos aquellos programas que permiten analizar la memoria, las unidades de disco y otros elementos de un ordenador, en busca de virus.

Ancho de banda: Aunque este término procede del mundo de las telecomunicaciones, se suele aplicar a memorias y redes para indicar la máxima cantidad de información simultánea que

Gráfico N°34. Pantalla Evaluaciones
Elaborado por: Javier Balseca

El espacio wiki puede ser implementado con nuevos recursos de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, según considere.

6.3. Bibliografía

- **ANDEL, J. (2005):** Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, no.7
- **BALLESTA, P.J-** La formación del profesor en nuevas tecnologías aplicadas a la educación, en Redes de comunicación, Universidad de Illes Balears, Palma, (2006).
- **COBO Cristóbal y PARDO Hugo,** Planeta Web 2.0 Inteligencia colectiva, Flacso, México. Barcelona / México DF.
- **ESPINOSA Iván,** Problemas del Aprendizaje, Quito, Imprenta Multigráficas H.C.G, 2003.
- **LEA SULMONTHaak (2005)** “Aportes de las TIC’s en la implementación de un modelo educativo basado en competencias” .Pág.312. México
- **MEDINA Patricio,** NTIC’s I libro electrónico
- **SÁNCHEZ H, E. (1979).** Psicología educativa. México: Editorial Universitaria.
- **URRIBARRÍ, R (2002),** “Educación y Tic: Nuevas Prácticas Pedagógicas” tomado de la Revista Comunicación, Laboratorio de Investigación Educativa, Universidad de Los Andes, Trujillo, Venezuela, núm. 118.

LINKOGRAFÍA

<http://questgarden.com/109/56/5/100924220339/t-standards.htm>

<http://www.educoscerro.com/2010/02/aprendiendo-buscar-en-la-web.html>

http://proyecto\WEB 2_0 Debates EID Informática educ_ar.htm

<http://www.uce.edu.ec/upload/educacionsuperior.pdf>

<http://www.conesup.net/anexo.php>

www.planetawebdospuntozero.net

<http://www.infor.uva.es/~descuder/docencia/pd/node24.html>

<http://www.maestrosdelweb.com/editohttp://literaturaylengua.com/?p=2698rial/web2>

<http://literaturaylengua.com/?p=2698>

<http://web.usal.es/~angelpoveda/web%20biologia/tutoriales/tutorial%20Google%20Reader/index.html>

http://es.wikipedia.org/wiki/Navegador_web

<http://ticsbiblioescolar.wordpress.com/2010/12/09/%C2%BFque-es-scribd/>