

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CURSO VIRTUAL DE HERRAMIENTAS
WEB 2.0 CON LOS DOCENTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL
MUNICIPIO DE PASTO QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO SISTEMA
TECNOLÓGICO.

MARLY YASMIN PANTOJA RODRÍGUEZ
OLIVIA YANDUN MENESES

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICA
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JUAN DE PASTO
2012.

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CURSO VIRTUAL DE HERRAMIENTAS
WEB 2.0 CON LOS DOCENTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL
MUNICIPIO DE PASTO QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO SISTEMA
TECNOLÓGICO.

MARLY YASMIN PANTOJA RODRÍGUEZ
OLIVIA YANDUN MENESES

Trabajo de grado como requisito parcial para optar el título de Licenciado en
Informática

JAIRO OMAR JÁTIVA ERASO
Especialista en Docencia Universitaria
Asesor

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICA
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JUAN DE PASTO
2012.

NOTA DE RESPONSABILIDAD

“Las ideas y conclusiones aportadas en el Trabajo de Grado, son responsabilidad exclusiva de sus autores”

Artículo 1 del acuerdo N° 324 de octubre 11 de 1966 , emanado por el Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación:

JAIRO OMAR JÁTIVA

Asesor

NATALIA FERNANDA DELGADO

Jurado

LUIS EDUARDO PAZ

Jurado

San Juan de Pasto, octubre de 2012

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a Dios por habernos regalado la vida para forjar sueños, como el que ahora hemos logrado.

A nuestra Universidad de Nariño por haber abierto sus puertas y permitirnos crecer en ella, junto a nuestros profesores del programa de Licenciatura en Informática, que con su constante acompañamiento han sido participes importantes en nuestra formación.

A nuestro profesor y asesor Jairo Omar Jativa quien nos orientó con paciencia y tenacidad en este proyecto.

Al magister Armando Muñoz del Castillo director del Sistema Tecnológico quien nos brindó su confianza y la oportunidad de hacer un aporte significativo en la comunidad educativa del Aula Virtual del Sistema Tecnológico.

A los docentes de las instituciones educativas que participaron y dedicaron su tiempo, con perseverancia e interés durante el desarrollo de este trabajo.

A Carmen Alicia López amiga y compañera del programa de licenciatura en Informática, quien nos colaboró incondicionalmente para este propósito.

Extendemos también nuestros agradecimientos a nuestros amigos, compañeros y a todos los que colaboraron e hicieron posible la culminación satisfactoria de este proyecto.

A todos mil gracias.

Es muy grato dedicar este gran triunfo a Dios, amigo que siempre ha estado conmigo y me ha brindado fortaleza en todo momento.

A mis padres Rosalba y José María que han sido el mejor regalo que Dios me ha dado, gracias a ellos he podido llegar hasta donde estoy.

A mis hermanos, Maritza, Nohora y Alexander y a mis sobrinos Jesús David y Sebastián, quienes me han colaborado constantemente y me han acompañado en todo momento brindándome su alegría y ánimo.

A mi hija Yineth Valeria, una personita maravillosa quien es mi más grande motivación, ¡Te quiero mucho mi bebé!

A mi tía Nubia, una persona muy especial, quien me ha acompañado incondicionalmente en los momentos difíciles.

A Marly Yasmin, amiga y compañera, por su valiosa amistad durante el desarrollo de mi carrera ¡Lo logramos compañera!

A la Universidad de Nariño por brindarme la formación necesaria para mi vida.

A mis amigos, compañeros y a todos los que en algún momento compartieron conmigo experiencias en el transcurso de éste aprendizaje.

OLIVIA

A Dios por darme la vida, la salud y la oportunidad de estudiar para salir adelante, mil gracias por este nuevo éxito en mi vida.

A mis padres Antonio Pantoja y Nelcy Rodríguez, quienes me enseñaron a luchar perseverantemente para salir adelante y por brindarme todo su amor y apoyo.

A mi hijo Daniel Felipe Rosero, por darme la más grande felicidad que una mujer puede tener, el don de ser madre, y la fuerza para seguir luchando.

A mis hermanos Arley y Paola Pantoja por su ayuda incondicional y el cariño que siempre me han dado.

A mi amiga Olivia Yandun por brindarme su amistad, colaboración y ánimo en todo momento.

A mis amigos y compañeros que durante estos años de estudio me han dado su amistad y de alguna forma han alegrado mi vida.

Marly Pantoja Rodríguez

RESUMEN

El proyecto denominado Diseño e implementación de un Curso Virtual de Herramientas Web 2.0 con los docentes de las instituciones educativas del municipio de Pasto que participan en el proyecto Sistema Tecnológico, es una estrategia de apoyo que puede beneficiar a las diferentes instituciones educativas que pertenecen al proyecto del Sistema Tecnológico, orientando la articulación de algunas herramientas Web 2.0 por medio de la planeación y la ejecución de proyectos de aula del contexto escolar, haciendo del aprendizaje un proceso participativo y dinámico, así como también promoviendo la comunicación e interacción de la comunidad educativa mediante el portal educativo www.pasto.edu.co.

Para la ejecución del proyecto se contó con la participación de 8 instituciones educativas tales como: Colegio Ciudad de Pasto, Heraldo Romero, San Juan Bosco, Francisco José de Caldas, Santa Teresita, Pedagógico, Luis Eduardo Mora Osejo y la Normal Superior de Pasto, pertenecientes al proyecto del Sistema Tecnológico, encargado de la gestión para apoyar los procesos pedagógicos que se llevan a cabo en estas instituciones a través de la incorporación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), y más puntualmente de la Web 2.0 en el aula de clase.

Se realizó el diseño instruccional adecuado y posteriormente la implementación del curso, seleccionando la temática pertinente y las actividades a trabajar, se tuvieron en cuenta el desarrollo de competencias afectivas, cognitivas y expresivas, así mismo se brindaron las pautas necesarias para el planteamiento y desarrollo de proyectos de aula mediados con Web 2.0 partiendo de las necesidades, las dificultades e ideas de los estudiantes, los cuales fueron orientados por los docentes participantes con el propósito de fortalecer los procesos pedagógicos en el entorno escolar. También se realizó un constante acompañamiento por parte de las tutoras durante el proceso formativo, motivando e invitando a participar activamente de las diferentes actividades propuestas, aclarando dudas e inquietudes y haciendo la retroalimentación respectiva.

Finalmente se presentó el informe con los resultados obtenidos en la ejecución del curso, describiendo los logros alcanzados y algunas observaciones realizadas por los participantes, quienes expresaron su satisfacción y agradecimiento por la oportunidad de participar y compartir experiencias escolares interesantes con el desarrollo del curso virtual.

ABSTRACT

The project titled Design and Implementation of a Virtual Course Web 2.0 tools with teachers of educational institutions in the municipality of Pasto involved in the project Technological System is a support strategy that can benefit the various educational institutions that belong to the project Technological System, guiding the articulation of some web 2.0 tools through the planning and implementation of projects of the school context classroom, making learning a participatory and dynamic, as well as promoting communication and interaction of the education community through www.pasto.edu.co education portal.

To implement the project with the participation of eight educational institutions such as City College of Pasto, Heraldo Romero, San Juan Bosco, Francisco Jose de Caldas, Santa Teresita, Pedagogical, Luis Eduardo Mora Osejo and Normal Superior de Pasto, belonging to the Technological System project, responsible for the management to support pedagogical processes that take place in these institutions through the incorporation of Information and Communication Technologies (ICT), and more specifically web 2.0 in the classroom class.

We performed the appropriate instructional design and implementation of the course then selecting the relevant topics and activities to work, were taken into account emotional skills development, cognitive and expressive, also were provided the necessary guidelines for the planning and development of mid classroom projects with web 2.0 from the needs, difficulties and ideas of the students, who were instructed by the participating teachers in order to enhance educational processes in schools. We also performed a constant accompaniment by the tutors during the training process, motivating and inviting them to participate actively in the various activities proposed, clarifying doubts and concerns and making the respective feedback.

Finally, the report presented the results of the implementation of the course, describing the achievements and some observations made by participants, who expressed their satisfaction and gratitude for the opportunity to participate and share interesting school experiences with online course development.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCION	16
CAPITULO 1. ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN	17
1.1 EL PROBLEMA	17
1.1.1 Formulación del problema	17
1.1.2 Planteamiento del problema.	17
1.2 JUSTIFICACIÓN	18
1.3 OBJETIVOS	19
1.3.1 Objetivo general	19
1.3.2 Objetivos específicos	19
1.4 ANTECEDENTES	20
1.4.1 Programas de capacitación en nuevas tecnologías de información y comunicación en Colombia.	20
1.4.2 Tesis denominada Apropriación de herramientas informáticas, particularmente de la Web 2.0	22
1.4.3 Apropriación de TIC en el desarrollo profesional docente	23
1.5 MARCO CONTEXTUAL	24
1.6 MARCO REFERENCIAL	26
1.6.1 Tecnologías de la información y comunicación.	26
1.6.2 Influencia de las Nuevas Tecnologías en la Educación.	26
1.6.3 Estándares de Competencias en TIC para docentes y estudiantes.	27
1.6.4 La Web 2.0	28
1.6.5 Educación virtual.	30
1.6.6 El proyecto del Sistema Tecnológico.	32
1.6.7 Procesos pedagógicos.	33
1.7 MARCO LEGAL	34
1.7.1 Ley de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.	34
1.7.2 Ley 115 de febrero 8 de 1994.	35
CAPITULO 2. ASPECTOS METODOLÓGICOS	37

2.1 ASPECTOS INVESTIGATIVOS	37
2.1.1 Tipo y enfoque de investigación.	37
2.1.2 Proceso de recolección de información.	37
2.1.3 Población y muestra	38
2.2 ETAPAS DEL DESARROLLO METODOLÓGICO	38
2.2.1 Fase I. Diagnóstico.	38
2.2.2 Fase II. Diseño del curso virtual.	39
2.2.3 Fase III. Implementación del curso.	39
2.2.4 Fase IV Evaluación.	40
CAPITULO 3. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	41
3.1 RESULTADOS FASE I: DIAGNOSTICO	41
3.2 RESULTADOS FASE II: DISEÑO DEL CURSO VIRTUAL	56
3.2.1. Análisis	57
3.2.2 Planificación y diseño	59
3.2.3. Desarrollo y producción	62
3.2.4. Implementación y gestión	63
3.2.5. Evaluación	65
3.3 RESULTADOS FASE III IMPLEMENTACIÓN	114
3.3.1 Iniciación del curso virtual.	114
3.3.2 Interacción en el curso virtual.	115
3.3.3 Observaciones de la fase de implementación.	116
3.3.4 Trabajos desarrollados durante el desarrollo del curso	117
3.4 RESULTADOS FASE IV EVALUACION Y SATISFACCION	117
CONCLUSIONES	135
RECOMENDACIONES	137
BIBLIOGRAFIA	139
ANEXOS	142

LISTA DE GRAFICAS

	Pág.
Grafica 1: Nivel de Dominio de Medios y TIC	41
Grafica 2: Manejo de Equipos y Dispositivos	42
Grafica 3: Nivel de Dominio en un Sistema Operativo	43
Grafica 4: Uso de Herramientas Informáticas	44
Grafica 5: Uso de Internet	45
Grafica 6: Uso de Medios Web.	46
Grafica 7: Nivel de Apropiación en el Aula.	48
Grafica 8: Uso de Herramientas Web 2.0	50
Grafica 9: Incorporación de TIC en Clase	51
Grafica 10: Formación en Medios y/o TIC.	52
Grafica 11: Programas de Formación.	53
Grafica 12: Interés para Participar en Curso Virtual.	54
Grafica 13: Los Contenidos Temáticos del Curso Fueron de Calidad.	113
Grafica 14: Las Temáticas Cumplieron sus Expectativas	114
Grafica 15: Tiempo Empleado Estuvo Apropiado.	115
Grafica 16: La Navegación en la Plataforma fue la más Adecuada.	116
Grafica 17: Las Actividades del Curso Fueron Útiles para su Formación.	117
Grafica 18: La Motivación que Generó el Curso Virtual Fue de su Satisfacción.	118
Grafica 19: Las Temáticas Aprendidas Fueron útiles en su Quehacer Profesional.	119

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1: Evaluación Curso Virtual.	65
Tabla 2: Cronograma de Actividades.	65
Tabla 3: Formato de desempeño del curso.	67
Tabla 4: Flujograma Competencia Expresiva (Redes sociales).	71
Tabla 5: Actividades que se Desarrollaron en la Clase.	72
Tabla 6: Rubrica de la encuesta	78
Tabla 7: Rubrica de creación de cuenta	79
Tabla 8: Flujograma para la competencia expresiva (Edublog).	83
Tabla 9: Actividades que se desarrollaron en clase.	83
Tabla 10: Rubrica del ensayo.	87
Tabla 11: Rubrica del Edublog.	89
Tabla 12: Flujograma para la competencia expresiva (Webquest).	92
Tabla 13: Actividades que se desarrollaron en clase.	93
Tabla 14: Elementos de una Webquest.	95
Tabla 15: Rubrica del cuestionario.	97
Tabla 16: Rubrica de la creación de una Webquest.	98
Tabla 17: Flujograma para la competencia expresiva(Slideshare)	102
Tabla 18: Actividades que se desarrollaron en clase.	102
Tabla 19: Rubrica de la presentación de diapositivas.	107
Tabla 20: Rubrica de creación de una cuenta en Slideshare.	109
Tabla 21: Matriz DOFA.	121
Tabla 22: Informe Final de Actividades del Curso	123

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Mentefacto Conceptual de Redes Sociales	71
Figura 2. Mentefacto conceptual de Edublogs	82
Figura 3. Mentefacto conceptual de Webquest	92
Figura 4. Mentefacto conceptual de Slideshare	101
Figura 5. Página Web del Sistema Tecnológico	154
Figura 6. Curso Herramientas Web 2.0	155
Figura 7. Unidad 1: Redes Sociales	155
Figura 8. Unidad 2: Edublogs	156
Figura 9. Unidad 3: Webquest	156
Figura 10. Unidad 4: Slideshare	157
Figura 11. Actividad Final: Proyecto de Aula	158
Figura 12. Edublog de Mireya Irene Insuasty.	159
Figura 13. Edublog de Hugo Tapia	160
Figura 14. Webquest de Mireya Irene Insuasty	161
Figura 15. Webquest de Mabel Moreno	164
Figura 16. Slideshare de Carlos Pizarro	167
Figura 17. Slideshare de Clara Milena Calpa	167

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO A. Encuesta Docentes	134
ANEXO B. Formato de Seguimiento para Docentes	140
ANEXO C. Encuesta de Satisfacción curso Virtual.	141
ANEXO D. Certificado Curso virtual	143
ANEXO E. Carta de Solicitud Certificación	144
ANEXO F. Clausura Curso Virtual Herramientas Web 2.0	145
ANEXO G. Tutorial para Matricularse en la Plataforma	146
ANEXO H. Página Web del Sistema Tecnológico	154
ANEXO I. Trabajos Realizados por los Docentes Participantes	159
ANEXO J. Solicitud Apoyo Secretaria de Educación	177
ANEXO K: Solicitud para Encuestas	178
ANEXO L: Certificado de Reconocimiento Marly Pantoja	179
ANEXO M: Certificado de Reconocimiento Olivia Yandún	180

INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) se han ido difundiendo masivamente en nuestro entorno, y de alguna u otra manera han influenciado nuestro quehacer cotidiano, escolar y social en el cual nos desempeñamos día tras día, y es así como se nota la necesidad de emprender una visión clara acerca de la utilidad desde el contexto escolar, para aprovechar los recursos que actualmente está ofreciendo la tecnología.

El presente proyecto de investigación tuvo como finalidad planear, diseñar y desarrollar un curso virtual el cual estuvo orientado en utilizar creativamente algunas herramientas Web 2.0 como estrategia de apoyo en el contexto educativo a través de proyectos de aula durante las clases con los estudiantes, contando con la participación activa y constante de un grupo de docentes de las instituciones adscritas al proyecto Sistema Tecnológico el cual es una iniciativa pedagógica que ha permitido compartir conocimientos y experiencias con la comunidad educativa de la ciudad de Pasto, propendiendo por la educación de calidad; este medio ha permitido difundir y hacer más extensiva la participación de los docentes los cuales colaboraron permanentemente hasta concluir satisfactoriamente el proyecto, realizando diferentes actividades relacionadas con tecnología a través del aula Virtual. El proyecto se desarrolló en cuatro fases: diagnóstico, diseño del curso virtual, implementación y evaluación, obteniendo muy buenos resultados, los cuales han sido aporte importante en el entorno escolar para favorecer la formación integral de los estudiantes mediada con TIC.

En este sentido el diseño y la implementación del Curso Virtual de Herramientas Web 2.0, será un apoyo a la labor docente en el desarrollo de las diferentes actividades escolares, promoviendo de una forma dinámica el aprendizaje mediado con TIC, particularmente con recursos Web 2.0 a aquellos docentes participantes del proyecto Sistema Tecnológico.

CAPITULO 1. ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

Este proyecto se enmarca dentro de la línea investigativa Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación para la educación.

1.1 EL PROBLEMA

1.1.1 Formulación del problema

¿Cómo Implementar un Curso Virtual de Herramientas Web 2.0 que permita apoyar el desarrollo de los procesos pedagógicos de los docentes de las instituciones educativas del municipio de Pasto que participan en el proyecto Sistema Tecnológico?

1.1.2 Planteamiento del problema.

Las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información presentes en distintos ámbitos de nuestra cotidianidad están facilitando varios recursos que permitirán trabajar creativamente y de forma dinámica los diferentes procesos educativos encaminados a desarrollar competencias en los estudiantes, sin embargo hace falta darles una utilización eficiente que permita visualizar claramente en la educación la incorporación satisfactoria de las TIC.

La Web 2.0 ofrece la posibilidad de manipular diferentes aplicaciones web desde cualquier lugar dependiendo del servicio que ofrecen y de la utilidad que se les fuese a dar, se encuentran las siguientes: YouTube, Slideshare, Flickr, Blogger, Google Docs, wikis, entre otros, que son de gran beneficio para la educación como por ejemplo: elaborar y compartir recursos, crear y publicar información, trabajar colectivamente y cooperativamente, debatir e interactuar por medio del chat, foros, redes sociales, donde el usuario es el protagonista que propone y genera conocimiento incluso para personas con conocimientos básicos de informática. Este tipo de herramientas guían al docente a tomar un rol activo en el contexto escolar estimulando a los estudiantes a ser protagonistas y generadores de conocimientos de manera autónoma y creativa.

A partir de la observación y la interacción con estudiantes y docentes en las clases de tecnología e informática durante la práctica docente que se ha realizado en las diferentes instituciones del municipio, se ha podido percibir que a pesar de que se tienen recursos tecnológicos necesarios que se requieren para direccionar

efectivamente procesos pedagógicos mediados con TIC, éstos no son utilizados apropiadamente, debido a que se evidencia la falta de aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación en el desarrollo de las temáticas en las distintas áreas del conocimiento, descartando el aprovechamiento de estas herramientas de una manera eficiente en la formación; en el área de tecnología e informática solo se está dando importancia al manejo del computador, conceptos teóricos y en cierta medida se manipula Internet sin una orientación adecuada, descuidando el aprendizaje por medio de las TIC como una alternativa educativa para comprender, pensar y hacer tecnología, de seguir esta situación los docentes no podrían lograr un manejo de la computadora, para desarrollar habilidades, capacidades de integración y comprensión de la tecnología e informática necesarias para la investigación, trabajo en equipo y la autonomía, la formación personal, y en valores, manejo y producción de información, y la apropiación del conocimiento, imposibilitando la oportunidad a los estudiantes de aprehender y aprovechar eficientemente las TIC durante su formación integral.

1.2 JUSTIFICACIÓN

Con la integración de las nuevas tecnologías en el contexto educativo, el docente toma una función más de gestor del aprendizaje de sus estudiantes que de transmisor de conocimiento, porque va a ser el encargado de orientar el aprendizaje incorporando eficientemente las TIC durante el desarrollo de las diferentes temáticas, despertando el interés por la investigación, correlación, lectura, producción de textos y una serie de actividades que promueven una formación integral.

En la actual sociedad de la información el docente que “dicte” clase está siendo tradicional, hoy en día se pretende trabajar con la concepción del docente como mediador del conocimiento, fomentando la autonomía, el trabajo en equipo, diseñando y gestionando sus propios recursos mediante la tecnología.

La implementación de un curso virtual de herramientas Web 2.0, como estrategia de apoyo para los procesos pedagógicos dirigido a docentes, es una alternativa novedosa que puede beneficiar a la comunidad educativa de las instituciones que pertenecen al proyecto de Sistema Tecnológico del municipio de Pasto:

- Dinamizando y fortaleciendo la cátedra con sus estudiantes llevando el aprendizaje más allá del aula de clase al superar barreras de espacio y tiempo.
- Generando una mayor comunicación e interacción entre estudiantes y docentes.
- Participando activamente en la construcción colectiva del conocimiento.
- Permitiendo una administración y distribución del conocimiento.

-Accediendo a fuentes de conocimiento y oportunidades de investigación.

-Creciendo más como persona. Entre otros aspectos que favorecen de alguna manera la enseñanza y el aprendizaje.

Este proyecto de investigación promovió el uso de la Web 2.0 en el campo educativo, a través de la implementación de un curso virtual que orientó la articulación de la Web 2.0 como herramienta de apoyo en el desarrollo de las clases y de igual manera trató de evidenciar el impacto que causó dicha modalidad de estudio en los participantes, asumiendo que actualmente la educación virtual está tomando auge debido a que ofrece varias ventajas como de espacio, tiempo y comunicación, interactividad, colaboración, cooperación entre otras, las cuales estimularon la habilidad en cuanto al manejo de algunos elementos tecnológicos, haciendo posible que los docentes conocieran, aprendieran y articularan las herramientas que ofrece la Web 2.0 planeando y liderando proyectos de aula colaborativos y promoviendo el uso de la tecnología como fuente de formación durante su práctica docente con los estudiantes en la actual sociedad de la información y el conocimiento.

Por lo tanto se propendió utilizar alternativas de capacitación en TIC para promover la integración de ésta herramienta significativa en la educación, explorando opciones concisas y eficaces que permitan reunir a los docentes de las instituciones educativas adscritas al proyecto del sistema Tecnológico en la labor de aprender a utilizar los medios tecnológicos de manera eficiente y activa con los estudiantes en el transcurso del proceso educativo.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

Diseñar e implementar un Curso Virtual de Herramientas Web 2.0 como estrategia de apoyo durante los procesos pedagógicos de los docentes de las instituciones que participan en el proyecto sistema tecnológico.

1.3.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar los conocimientos y habilidades de los docentes en cuanto al manejo y utilización de TIC y de Web 2.0.
- Evidenciar el impacto que causa el curso de educación virtual en los docentes.

- Analizar los aspectos positivos como negativos en el uso de la Web 2.0 en el proceso educativo.
- Establecer pautas pedagógicas para la aplicación de la Web 2.0 en el aprendizaje.

1.4 ANTECEDENTES

1.4.1 Programas de capacitación en nuevas tecnologías de información y comunicación en Colombia.

En Colombia el Ministerio de Educación Nacional, el Ministerio de Comunicaciones y otras instituciones han venido trabajando en una campaña de alfabetización digital a las instituciones de carácter oficial por medio de la dotación de equipos de cómputo, así como también con capacitación en el manejo de herramientas informáticas, para ir fortaleciendo poco a poco el proceso de inserción de las TIC en el ámbito educativo colombiano, se han desarrollado diferentes programas como “A que te cojo ratón”¹, Entre pares, Intel Educar Colombia, entre otros.

“A que te cojo ratón” es un programa adelantado por el ministerio de comunicaciones, el cual pretende lograr que los maestros y maestras del país usen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en su vida cotidiana y las incorporen en sus actividades pedagógicas diarias, la campaña de alfabetización digital "A que te cojo ratón", fue posible gracias al esfuerzo realizado por algunos de los aliados del Ministerio de Educación. Ellos son: El SENA, Microsoft, Secretarías de Educación, Operadores de Conectividad y Ministerio de Educación Nacional.

Entre pares es un programa implementado por Microsoft como alternativa en el uso de incorporación de la tecnología en la educación en Latinoamérica.

"El programa Entre Pares consiste en ayudar a los maestros, en todas las escuelas públicas, a tener acceso a las más recientes tecnologías de cómputo. Ofrece para ello herramientas para crear actividades de aprendizaje, así como capacitaciones que necesiten para integrar el uso de la tecnología en la implementación del currículo oficial²".

¹ Jornada nacional de acercamiento al uso básico de tecnologías de información y comunicación. En [línea]. <<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-81640.html>>. Junio-agosto de 2005.]

² Enseñar con Tecnología. Programa Entre pares: Oclymar Rodríguez, Directora de Programas Académicos de Microsoft Andino. En [línea]. <<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/docentes/1596/article-88443.html>>

En este programa participaron expertos de diversas disciplinas relacionadas con el proceso educativo, con la finalidad de desarrollar proyectos y/o recursos en el que se propongan diversas maneras de utilizar la tecnología acorde a las necesidades de los docentes.

Entre Pares es una iniciativa mundial que forma parte del programa Alianza por la Educación de Microsoft, basado en la creencia firme que el uso de las tecnologías de información y comunicación son un fuerte catalizador para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje y apoyar a todos a alcanzar su máximo potencial. En el desarrollo del piloto de implementación en Colombia, educadores de distintos municipios de Antioquia, Arauca, Córdoba y Meta, asistieron al entrenamiento de 5 días. La primera fase se desarrolló entre el 12 y 17 de septiembre de 2005, y la segunda, entre el 13 y 17 de marzo de 2006.

El programa comprende la formación de docentes líderes para que sean "asesores" de sus colegas, quienes tendrán la misión de ayudarlos a identificar diferentes maneras en que la tecnología puede servir para apoyar el currículo oficial, a favor de los estudiantes para que logren alcanzar sus objetivos académicos. Así mismo deberán también apoyar a sus colegas en el desarrollo de las habilidades tecnológicas y las estrategias instruccionales necesarias para integrar la tecnología en el proceso de enseñanza – aprendizaje³.

El programa de Intel Educar ofrece desarrollo profesional subvencionado a docentes de primaria y secundaria, enfocados en mejorar la enseñanza con tecnología y métodos de aprendizaje centrados en los estudiantes. El Programa Intel Educar es una iniciativa mundial de capacitación dirigida a docentes en servicio, con el propósito de prepararlos en el desarrollo de ambientes de aprendizaje significativos y constructivos, que integren la tecnología informática como un recurso facilitador de aprendizajes y no como un fin en sí misma, fortaleciendo las adquisiciones de los alumnos y de los educadores⁴.

El objetivo principal del Programa Intel Educar es preparar a los docentes para aplicar el uso del computador al currículo existente como un instrumento de producción, para imaginar y diseñar ambientes de aprendizaje concretos, que pongan en marcha procesos activos de construcción de conocimientos⁵.

³ Enseñar con Tecnología. Programa Entre pares. En [línea].
<<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/docentes/1596/article-88443.html>>

⁴ Programa Intel educar. En [línea].
<<http://www.intel.com/education/la/es/paises/colombia/categorias/primaria-colombia.htm>>

⁵ Programa Intel educar. En [línea].
<<http://www.intel.com/education/la/es/paises/colombia/programas/inteleducar-colombia.htm>>

Actualmente el programa en Colombia ha llegado a más de 30.000 maestros desde el año 2005, año en que inició sus operaciones en Colombia. El programa ha llegado a departamentos como Antioquia, Atlántico, Bolívar, Choco, Córdoba, Cundinamarca, Guajira, Huila, Quindío, Risaralda, Magdalena, Santander, San Andrés, Valle del Cauca, Nariño, Boyacá, Norte de Santander, Caldas, Tolima, Casanare, Putumayo llegando a más del 60% de los departamentos en Colombia y a más de 90 municipios.

Intel Educar es una iniciativa de formación en tecnología que pretende preparar a los docentes en el buen uso del computador y de herramientas tecnológicas como por ejemplo de la Web 2.0, para posteriormente aplicarlas en la clase de tal forma que promuevan procesos activos en el fortalecimiento de competencias cognitivas, procedimentales, afectivas de los estudiantes.

Con todo esto se puede notar que en nuestro país y más específicamente en el departamento de Nariño se están desarrollando procesos de formación que pretenden garantizar una calidad profesional de los docentes en el acercamiento y apropiación de TIC con el propósito de que hagan un uso básico de ellas en el desempeño personal y en su práctica docente, sin embargo es importante que dichos procesos sean continuos y permanentes para aprender a convivir con las diferentes herramientas de información y usarlas constantemente durante la formación, emprendiendo una apropiación y difusión de las Tecnologías de Información y Comunicación en el aula de clase. La propuesta de implementación de un curso virtual en el manejo de herramientas Web 2.0 es una manera de apoyar con la continuidad y con el aporte de procesos innovadores en las instituciones educativas puesto que pueden contribuir a cambiar la forma de aprender, acercando al docente a interactuar por medio de experiencias enriquecedoras que sean de utilidad a sus colegas, reflejadas en el desarrollo de diferentes tareas y recursos Web que se generan durante el curso virtual y que se apliquen en las temáticas para el fortalecimiento de competencias en la persona.

1.4.2 Tesis denominada Apropiación de herramientas informáticas, particularmente de la Web 2.0 por los líderes comunitarios de los corregimientos la Laguna y San Fernando del corredor oriental de Pasto, en sus procesos de formación y proyección social; realizada por Lucy Amparo Erazo Burbano y Carmen Alicia López Maya, egresadas de la Universidad de Nariño, facultad de Ciencias Exactas y Naturales, Programa Licenciatura en Informática. Este trabajo se orientó en la ejecución de actividades planificadas conjuntamente con la comunidad para aprender a utilizar la Web 2.0 en sus diferentes procesos colectivos relacionados con la problemática y las necesidades sociales.

El proyecto fue trabajado con un grupo de líderes participantes de CORPOMINGA, Corporación Arttropodos, la Cooperativa Agropecuaria de la Laguna del grupo

cultura Viva perteneciente al corregimiento de la Laguna y del acueducto del corregimiento de San Fernando, personas facilitadoras en el mejoramiento de las condiciones de vida, personal, familiar y comunitaria.

Durante el desarrollo de la investigación se realizaron una serie de actividades formativas prácticas y teóricas las cuales facilitaron la apropiación de las herramientas Web 2.0 para los líderes comunitarios para que puedan gestionar los distintos proyectos de la comunidad de forma oportuna y eficaz, logrando que los participantes pongan en práctica lo aprendido durante la realización de la propuesta: Estrategias educativas que favorecen el desarrollo de competencias básicas para el uso de algunas herramientas Web 2.0 en los procesos formativos y de proyección social y simultáneamente adquieran el conocimiento de forma significativa para sus vidas a través de los talleres, tareas, y acciones conjuntas que permitieron el aprendizaje los recursos tecnológicos aplicados a su quehacer comunitario y social .

Esta tesis contribuye al desarrollo de este proyecto en la medida que se plantea una propuesta que promueve la mejora de los procesos formativos así como las condiciones de vida para optimizar la comunicación entre los líderes comunitarios por medio de las herramientas Web 2.0 y va muy relacionada con este proyecto de investigación planteado puesto que también se pretenden fortalecer y mejorar los procesos formativos en los estudiantes con la aplicación de tecnología por parte del docente.

Se considera que estas herramientas no solo contribuyen en la formación académica sino también en la educación de la sociedad entera, además ahora es una necesidad primordial que todas las personas tengan acceso a la información que circula en la red a nivel mundial aprovechándola de la mejor manera posible, facilitando así un buen desempeño en la vida cotidiana, para lo cual es indispensable empezar a trabajar desde las instituciones educativas con procesos pedagógicos que apoyen el uso de TIC durante la formación integral de los estudiantes.

1.4.3 Apropiación de TIC en el desarrollo profesional docente⁶.

Este documento plantea que se requiere la necesidad de que los docentes deben actualizar sus conocimientos con el fin de ser mejores profesionales en las diferentes áreas de desempeño y además ser preparados en el campo personal y

⁶Programa Nacional de Innovación Educativa con Uso de TIC. Ruta de apropiación de TIC en el Desarrollo Profesional Docente. Versión Marzo 31 del 2008. [En línea].
<http://wikiplanestic.uniandes.edu.co/lib/exe/fetch.php?media=vision:ruta_superior.pdf>

profesional, a las exigencias del mundo actual. Así mismo se propone hacer uso básico de las TIC en el desempeño personal y pedagógico implementando modelos de innovación educativa para uso y apropiación de la tecnología e informática. La ruta de apropiación de TIC para el desarrollo profesional docente, está enmarcada en las políticas de la Revolución Educativa para atender las exigencias actuales a las que se ve enfrentada la Educación respecto a las demandas y exigencias de la internacionalización y la globalización, la cual se afronta en Colombia, desde una apuesta por el mejoramiento de la calidad, la cobertura, la eficiencia y pertinencia.⁷ De acuerdo a esto se concibe que sea relevante la concientización y el aprovechamiento de recursos nuevos en el campo educativo atendiendo a lo que se plantea en el marco del Plan Nacional de TIC 2008-2019 sobre adelantar un proyecto de creación de cultura nacional de uso y apropiación de TIC para impulsar la competitividad y de concientización sobre la realidad del país, fomentando su uso, implementando estrategias de manejo efectivo y desarrollando habilidades y competencias en los actores educativos mediadas con TIC (Nuevas tecnologías de la información y comunicación).

El Ministerio de Educación Nacional ha planteado tres ejes de política para incorporación de TIC en Educación que son: acceso a la tecnología, acceso a contenidos, y uso y apropiación. Destacando esta última como la coordinada que define la formación de los docentes de Educación Superior para la apropiación de TIC y no solo los docentes de educación superior sino todos aquellos docentes que quieran superarse y procuren mejorar la formación de sus estudiantes en tres ámbitos importantes del desarrollo humano: lo afectivo, lo cognitivo y lo cultural apropiándose y haciendo uso eficiente de las TIC en su práctica docente.

De esta forma, la propuesta se encaminó a orientar una alternativa de inclusión de las herramientas Web 2.0 en el aprendizaje mediante un curso virtual con los docentes participantes del proyecto del Sistema Tecnológico en Pasto es una contribución a la consolidación del eje de uso y apropiación de TIC en la política planteada por el MEN que puede favorecer los aprendizajes de las diferentes áreas del conocimiento mediados por la tecnología, incentivando a los docentes por medio de la educación virtual a tener acceso permanente en encuentros entre pares para reflexiones colectivas de proyectos y actividades que favorezcan los procesos pedagógicos con la utilización de la Web 2.0 en las diferentes instituciones que forman el equipo del Proyecto del Sistema Tecnológico.

1.5 MARCO CONTEXTUAL

El proyecto Diseño e Implementación de un curso virtual de Herramientas Web 2.0 con los docentes de las instituciones educativas del municipio de Pasto que

⁷Ministerio de Educación Nacional. Programa Nacional de Uso de Medios y Nuevas Tecnologías.2007.

participan en el proyecto sistema tecnológico, está enmarcado en el portal educativo www.pasto.edu.co en la sección de aula virtual, está dirigido a los docentes que participan del proyecto "Sistema Tecnológico" en la ciudad San Juan de Pasto, el cual tiene como objetivo apoyar los procesos pedagógicos de ocho Instituciones Educativas del Municipio, que se encuentran vinculadas, tales como: Colegio Ciudad de Pasto, Heraldo Romero, San Juan Bosco, Francisco José de Caldas, Santa Teresita, Pedagógico, Luis Eduardo Mora Osejo y la Normal Superior de Pasto.

El portal está orientado a la creación de una Comunidad Educativa, en la que habrá un encuentro de estudiantes, docentes, directivos, investigadores, funcionarios gubernamentales y otros quienes tendrán acceso a información relacionada con la educación, además tienen la oportunidad de desarrollar proyectos pedagógicos, colaborativos, investigativos y culturales.

Las instituciones que promovieron la creación del portal educativo son:

- La Normal Superior de Pasto que asume el reto de consolidar una alianza con las instituciones de educación superior para construir de la mano de la Secretaria de Educación El Sistema Tecnológico municipal.
- La Universidad Mariana hace parte del proyecto a través del ingeniero Fabián Parra Pay, representante del programa de ingeniería de Sistemas quien desarrolló el portal educativo pasto.edu.co y se encarga de su mantenimiento y soporte técnico.
- La institución Universitaria CESMAG tiene participación en el proyecto a través del ingeniero Javier Alejandro Jiménez, quien tiene a su cargo la creación de contenidos como OVAS y AVAS que apoyarán los procesos de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas municipales.
- La Universidad de Nariño participa en el proyecto a través del ingeniero Oscar Revelo, quien está encargado de la parte formativa, donde los docentes recibirán capacitación en las diferentes herramientas de tecnologías de información.
- La Secretaria de Educación municipal con el Magister Armando Muñoz del Castillo, quien lidera el proyecto del Sistema Tecnológico. De igual manera contribuye con la infraestructura mediante los servicios del ingeniero Mario Benavides.

Las instituciones que se encuentran vinculadas al proyecto Sistema Tecnológico y que participaron en el presente proyecto, son las siguientes:

La Institución Educativa Municipal Santa Teresita, "Luis Eduardo Mora Osejo" compuesta por 5 sedes, "Heraldo Romero Sánchez" conformada por 2 sedes, Ciudad de Pasto, con sus 3 sedes, Pedagógico, San Juan Bosco y la Escuela Normal Superior de Pasto.

1.6 MARCO REFERENCIAL

1.6.1 Tecnologías de la información y comunicación.

Se denominan Tecnologías de la Información y la Comunicación⁸ al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de información, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Las TIC incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual.

Se puede decir que estas tecnologías permiten manipular la información que se encuentra almacenada en la red para utilizarla a nuestra conveniencia, a través de los diferentes medios de comunicación que por su gran cobertura permiten transportar dicha información a lugares remotamente distantes para mejorar el estilo de vida de las personas, así mismo existe la posibilidad de compartir ciertos datos mediante la interacción con otros usuarios y formar comunidades en Internet que intercambien esos datos para una mejor comunicación no solo a nivel local sino global, conocer lo que pasa en el mundo exterior.

Las TIC con el tiempo han ido mejorando hasta el punto de convertirse en algo fundamental para la vida, favoreciendo todos los aspectos sociales, esto ha provocado grandes cambios en la comunidad y con ello se han cambiado los procesos metodológicos en los diferentes ámbitos educativos para brindar una educación óptima.

1.6.2 Influencia de las Nuevas Tecnologías en la Educación.

La educación es parte integrante de las nuevas tecnologías y eso es tan así que un número cada vez mayor de universidades en todo el mundo está exigiendo la alfabetización electrónica como uno de los requisitos en sus exámenes de acceso y de graduación, por considerar que es un objetivo esencial preparar a los futuros profesionales para la era digital en los centros de trabajo⁹.

⁸ Competencias elaborados y publicados por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). [En línea]. <<http://www.unesco.org/en/competency-standards-teachers>>

⁹ Rosario, Jimmy, 2005, "La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la Educación Virtual". [En línea] <<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=218>>

Actualmente las instituciones se encuentran dotadas de elementos tecnológicos para gestionar nuevas estrategias metodológicas innovadoras que sirvan para la formación de los estudiantes en los procesos de enseñanza-aprendizaje y así prepararlos para los trabajos futuros en la era tecnológica. Hay que analizar el uso apropiado que se debe hacer de esas tecnologías para conseguir un verdadero aprovechamiento educativo y no sólo utilitarista, logrando con esto cerrar la brecha digital y abrir nuevas puertas que lleven a un futuro mejor, es por esto que todas las instituciones educativas están promoviendo la incursión de la informática con el propósito de desplegar competencias en la juventud.

1.6.3 Estándares de Competencias en TIC para docentes y estudiantes.

Con el propósito de promover el manejo eficaz de las TIC por parte de los docentes y estudiantes, la UNESCO ha propuesto los estándares que dan a conocer las competencias mínimas que deben tener los participantes de la educación entre las cuales se encuentran: utilizar adecuadamente buscadores, analizadores y evaluadores de información, aprender a solucionar problemas del entorno mediante el uso de TIC, ser usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad, formar ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad.

Algunas competencias tecnológicas básicas en la profesión docente que potencian nuestro desarrollo profesional como docentes del siglo XXI¹⁰:

- Tener una actitud crítica, constructiva y positiva hacia las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), ya que forman parte de nuestro tejido social y cultural.
- Conocer las posibilidades de las tecnologías para la mejora de la práctica docente.
- Aplicar las TIC en el ámbito educativo tanto en tareas relacionadas con la gestión de los centros educativos como en la organización de los procesos de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan en el aula.
- Seleccionar, utilizar, diseñar y producir materiales didácticos con TIC que promuevan la adquisición de aprendizajes significativos (multimedia, páginas web...) y que conviertan el aula en un laboratorio desde el que fomentar el protagonismo y la responsabilidad en los estudiantes.

¹⁰Competencias elaborados y publicados por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). [En línea]< <http://www.unesco.org/en/competency-standards-teachers>>

- Utilizar con destreza las TIC, tanto en actividades profesionales como personales.
- Integrar las TIC en la planificación y el desarrollo del currículum como recurso didáctico mediador en el desarrollo de las capacidades del estudiante, fomentando hábitos de indagación, observación, reflexión y autoevaluación que permitan profundizar en el conocimiento y aprender a aprender.

Cabe destacar que para educarse en una sociedad cada día más compleja y exigente a los nuevos retos tecnológicos es imprescindible que tanto estudiantes como docentes aprendan a utilizar eficazmente la tecnología en el entorno escolar.

Es el docente quien desempeña el papel más importante en el momento de despertar el interés en el uso de las TIC, por lo tanto es fundamental que esté preparándose permanentemente para ofrecer esas oportunidades de aprendizajes apoyadas en medios tecnológicos, por ende una alternativa oportuna a este desafío es la participación en la propuesta del diseño del curso virtual de manejo de herramientas Web 2.0 para apoyar los procesos formativos como un aporte inicial en cuanto a la incursión de las TIC en el entorno escolar de las instituciones adscritas al presente proyecto.

1.6.4 La Web 2.0

El término Web 2.0 fue acuñado por Tim O'Reilly en 2004 para referirse a una segunda generación en la historia del desarrollo de tecnología, Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios de una comunidad o red social.

La Web 2.0 es también llamada web social por el enfoque colaborativo y de construcción social de esta herramienta. Ya no sólo una persona publica contenidos sino que todas las personas pueden generar y publicar contenidos creando blogs, subiendo fotografías, editando vídeos, etc. Esto supone una democratización en la elaboración de contenidos. Todas las personas usuarias de la World Wide Web (WWW) pueden expresarse y opinar, buscar y recibir información de interés, colaborar, crear conocimiento (conocimiento social) y compartir contenidos.

La Web 2.0 como herramienta metodológica, permite diseñar actividades tanto de participación y comunicación como actividades y recursos educativos que permiten a los centros un empoderamiento con su entorno más inmediato así

como facilita un rol activo para la transformación social.¹¹

En Internet encontramos cantidad de herramientas colaborativas para la construcción social, entre ellas tenemos:

- Blogs / Edublogs. Son páginas web que contienen anotaciones ordenadas cronológicamente de un determinado tema con un sentido formativo.
- Redes sociales. En las que las personas mantienen relaciones de amistad, intereses comunes o comerciales.
 - ✓ Redes sociales personales: Facebook, Orkut, Friendster
 - ✓ Redes sociales profesionales (networking): LinkedIn, Xing.
- Wikis. Contenidos creados por los usuarios que cualquiera puede modificar, corregir y ampliar: Wikipedia, Google Knol.
- Marcadores sociales y tagging. Lugares donde la gente guarda y clasifica sus páginas favoritas: Del.icio.us, Technorati, Blinklist.
- Compartir vídeos. YouTube, Google Video.
- Compartir fotos. Flickr, Picasa.
- Podcasting. Archivos de sonido que se distribuyen a los oyentes mediante suscripción. Podcast, Podsonoro.
- Aplicaciones de geoposicionamiento sobre mapas. Google Maps, Panoramio, Tagzania.
- Presentaciones de PowerPoint en internet. Slideshare www.slideshare.net.¹²

La Web 2.0 hoy por hoy tiene como objetivo adecuar sus herramientas a la educación en línea para extender más la oferta educativa; en la actualidad se ha reivindicado el propósito de Internet y se ha modificado los contenidos y medios de comunicación para que el usuario tenga mayor conexión con otras personas a través del intercambio de información y mediante la navegación por la red adquiera experiencias interactivas gestionando adecuadamente esa información que circula en ella; ya no es pensada únicamente para un campo de trabajo o la utilización solo a individuos con conocimientos informáticos, actualmente está

¹¹Web 2.0 [en línea]<<http://sumegara-docente.blogspot.com/2011/02/herramientas-web-20.html> >

¹² Comunicación Positiva: Blog de César Alonso Peña sobre Comunicación digital, marketing online y web 2.0.[En línea]< <http://www.comunicacionpositiva.es/blog/comunicacion-digital/web-2-0-herramienta-program>>

dirigida a toda la sociedad y su uso es interdisciplinario, cualquier persona puede acceder a ella y encontrar información referente a todos los aspectos culturales, políticos, sociales, económicos, educativos y demás. Estas herramientas han permitido mejorar la educación hasta el punto de que el usuario menos experto en informática puede acceder a internet y realizar consultas, cargar y descargar archivos multimediales, enviar datos a usuarios que se encuentren en diferentes lugares del mundo, comunicarse e interactuar con ellos por medio de mensajería instantánea y video llamadas. Con relación a esto se han estado modificando los procesos metodológicos adecuándolos a la nueva educación apoyada con la tecnología, la cual con sus avances e innovaciones han tenido una excelente acogida en los establecimientos educativos.

1.6.5 Educación virtual.

La educación virtual es un modelo de educación a distancia donde docente y estudiante se encuentran en diferentes partes del mundo para asumir un proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de las tecnologías de información y comunicación, este modelo presenta grandes ventajas debido al fácil acceso al aprendizaje, los que deseen aprender no necesitan desplazarse al centro educativo, lo pueden hacer desde cualquier lugar y a cualquier hora, ya que su cobertura llega a los lugares más lejanos y apartados del mundo, además la educación está dirigida a todos (niños, jóvenes y adultos), quienes tienen la misma oportunidad y derecho de estudio. Así mismo las personas que quieran trabajar y estudiar al mismo tiempo lo pueden hacer por este medio y recibirán la misma certificación que la formación presencial.

Sin embargo también se encuentran algunas desventajas, tales como: pasividad del estudiante ya que lo toma como un medio de facilidad, tenga algunos inconvenientes para comprender ciertos temas.

1.6.5.1 El sistema de educación virtual.

Este modelo educativo plantea la incorporación de Internet, el correo electrónico, el chat, las herramientas Web 2.0 y diferentes alternativas de la red, partiendo en lo que podemos llamar ENSEÑANZA ON-LINE¹³.

El sistema de educación virtual está conformado por:

- El Campus Virtual.
- El aula virtual.
- Material instruccional – impreso.

¹³Educación virtual.[En línea]<<http://www.turismoparatodos.org.ar/edu/cursos/costo/que.htm>>

- Material educativo.
- Material informativo.
- Sistema de distribución del material informativo, instruccional y educativo.
- Sistema administrativo.
- El docente.

1.6.5.2 Características de la educación virtual.

- Es una educación flexible, porque elimina barreras de tiempo y ofrece disponibilidad en los horarios.
- Se presenta en el ciberespacio.
- Mantiene una relación docente -estudiante por medio de las TIC.
- Realiza procesos de evaluación, coevaluación y heteroevaluación.
- Sugiere una mayor responsabilidad por parte del estudiante
- Demuestra bastante acción comunicativa con los participantes del proceso.
- Es una educación organizada, programada y controlada.
- Existe interacción de los participantes por medio de medios tecnológicos.
- Es educación a distancia de tercera generación.

1.6.5.3 Rol del estudiante.

- Es autónomo y adulto, protagonista de su aprendizaje.
- Es una persona que tiene claros sus objetivos, metas y propósitos.
- Es un estudiante motivado y consciente de lo que va a aprender.
- Interactúa trabajando en equipo e individualmente.

1.6.5.4 Rol del docente.

El docente desempeña tres roles:

- Rol organizacional: Planifica tareas de enseñanza, organiza el aula virtual y orienta a los estudiantes en el manejo de la plataforma.
- Rol social: Mantiene una interacción constante con los participantes, para lograr una comunicación que vaya más allá de lo académico.
- Rol intelectual: Aporta experiencias al proceso de construcción del conocimiento, ejemplificando, orientando como hacer una actividad, contando experiencias personales.

1.6.5.5 Los medios y tecnologías utilizadas en la Educación Virtual.

1. *Medios activos*: Son los que permiten que el estudiante elabore sus propias

construcciones.

2. *Medios interactivos*: Propician la comunicación entre los participantes del proceso aprendizaje y favorecen el desarrollo de competencias por medio del trabajo colaborativo.

1.6.5.6 La evaluación en la Educación Virtual.

La evaluación es reflexiva, es concertada determinando fechas para evaluaciones, entrega de actividades y se realiza de acuerdo las capacidades de los estudiantes. Se tienen en cuenta tres aspectos:

- Plano conceptual: evalúa lo cognitivo- saber
- Plano actitudinal: evalúa lo afectivo
- Plano operativo: evalúa lo expresivo- saber-hacer¹⁴

1.6.6 El proyecto del Sistema Tecnológico.

El Sistema Tecnológico, es un conjunto de elementos de hardware, software y talento humano, integrados especialmente para llevar a cabo las diferentes acciones que le permitan apoyar los procesos pedagógicos que se desarrollan en las instituciones educativas del municipio de Pasto, mediante la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación.

1.6.6.1 Objetivo

Promover el uso de las TIC en los diferentes procesos pedagógicos en las instituciones educativas del Municipio de Pasto.

1.6.6.2 Portal educativo.

El sistema cuenta con un portal educativo, como medio de comunicación entre sus diferentes miembros, el cual es administrado por un coordinador y un equipo de programadores.

El Portal Educativo del Municipio de Pasto, estaría orientado a la creación de una Comunidad Educativa, éste portal se convertiría en un centro de encuentro de estudiantes, profesores, directivos, investigadores, funcionarios gubernamentales y otros, quienes accederían a información de calidad con respecto a los temas relacionados con la educación y tendrían la oportunidad de desarrollar proyectos

¹⁴ APUNTES DE CLASE de Maritza Paz, profesora de informática "Electiva I" de la Universidad de Nariño. Pasto, 20 de abril de 2009.

pedagógicos, investigativos y culturales¹⁵.

En conclusión el portal promueve el aprendizaje permanente y nuevas oportunidades para acceder a programas educativos significativos y hacer parte de la nueva sociedad de la información y del conocimiento por medio de diversos servicios que facilitan el acceso a dicha información y su disposición, lo que beneficia a la población educativa al adquirir una formación de calidad creando espacios de trabajo colaborativo donde el conocimiento se construye entre todos los participantes, docentes y estudiantes, quienes adoptan nuevos roles.

1.6.7 Procesos pedagógicos.

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.¹⁶

Así la pedagogía es un conjunto de saberes, teorías, prácticas, que ayudan a forjar la educación de las personas.

Los procesos pedagógicos vendrían a ser una serie de etapas que se requieren para aprender algo. Según: Mg. Willy Olivares Gonzales los procesos pedagógicos que se tienen en cuenta en una sesión de aprendizaje¹⁷ son:

- Motivación
- Recuperación de saberes previos
- Conflictos cognitivos
- Pensamiento de la información
- Aplicación de lo aprendido
- Reflexión sobre el aprendizaje
- Evaluación

Considerando que en la sesión de aprendizaje se deben diseñar estrategias que comprendan los procesos pedagógicos señalados, el diseño e implementación del curso virtual que se va a trabajar con los docentes hace énfasis en el cómo aplicar las herramientas Web 2.0 que podrían apoyar estos procesos de forma más eficiente.

¹⁵Portal educativo: Sistema tecnológico .[En línea]<www.pasto.edu.co>

¹⁶ ARTE Y PEDAGOGÍA. Daisy Hevia Bernal. En línea
<http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf>

¹⁷ Sesión de aprendizaje: Es el conjunto de actividades que diseña y organiza el docente con secuencia lógica y que permite desarrollar un conjunto de aprendizajes considerados en la Unidad Didáctica.

Mg. Willy Olivares Gonzales .AREQUIPA – PERU. 2010.En línea<
<http://www.12ape.org/doc2010/1ctf/ssa.pdf>>

1.6.7.1 Elementos de una sesión de aprendizaje

- Qué van a aprender: Aprendizajes esperados capacidades, actitudes.
- Cómo van a aprender: Secuencia didáctica, estrategias de aprendizaje, actividades de aprendizaje.
- Con qué se va a aprender: Recursos educativos, medios y materiales educativos.
- Cómo y con qué compruebo que están aprendiendo: Criterios, técnicas, instrumentos de evaluación.

En el elemento cómo van a aprender es donde se debería tener en cuenta la herramienta Web 2.0 apropiada para definir la forma de utilización en el aprendizaje, porque es aquí donde se preparará la secuencia didáctica que puede incluir algún tipo de herramienta Web 2.0 útil en la sesión de aprendizaje, aquí también se planearán las estrategias y las actividades que se van a realizar durante la sesión.

1.7 MARCO LEGAL

Para el desarrollo de esta investigación se tuvieron en cuenta la Ley de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, La Ley 30 de 1992 y la Ley 65 de 1993, Ley 115 de Febrero 8 de 1994 en los artículos 5 el numeral 13, en el capítulo de Educación para adultos el artículo 53.

1.7.1 Ley de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

Con la nueva Ley de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones se contará con una habilitación general para prestar los servicios de telecomunicaciones facilitándole a los operadores prestar cualquier servicio que técnicamente pueda ser viable, además pone en igualdad de condiciones a los operadores para la prestación de dichos servicios.

La Ley de TIC busca formular políticas públicas para regir el sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, su ordenamiento general, el régimen de competencia, calidad del servicio, promoción de la inversión en el sector, el uso eficiente de las redes y del espectro radioeléctrico, al igual que el

control y la vigilancia para asegurar el acceso sin discriminación de todos los habitantes del territorio nacional a la Sociedad de la Información.

"Esta ley tiene grandes retos tecnológicos y un gran contenido social. Se va a mejorar la calidad de vida de los colombianos. Que los colombianos del futuro dejen atrás la tiza y el tablero y los cambien a la era del computador y a la red de banda ancha", manifestó el Senador Jorge Hernando Pedraza, luego de la aprobación de la Ley de TIC.

1.7.2 Ley 115 de febrero 8 de 1994.

En el artículo 5 en el numeral 13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo¹⁸.

El proyecto de ley No. 192 de 2010 "Por la cual se organiza el servicio público de la Educación Abierta y a Distancia"¹⁹.

Artículo 8º. Metodologías de la Educación Abierta y a Distancia. La educación a distancia comprende las diversas metodologías que fomentan el aprendizaje, la autogestión formativa, la investigación y la proyección social a través de las pedagogías mediadas, con apoyo de tecnologías de información y comunicación. Ellas son, entre otras:

En Línea o E-Learning. En la cual los procesos formativos se realizan en los escenarios virtuales a través del uso de sistemas de gestión de aprendizaje en línea y el uso intensivo de medios, mediaciones y recursos educativos asociados a la red.

Las normas anteriormente mencionadas hacen referencia al presente proyecto de investigación en la medida que aluden a tomar en cuenta la tecnología como un aspecto fundamental en los procesos de formación de la sociedad, destacando la labor del docente como gestor de dichos procesos en la utilización de TIC en el aprendizaje, promoviendo la investigación, la creatividad y el desempeño activo en la sociedad moderna.

¹⁸ CONGRESO DE LA REPUBLICA DE COLOMBIA. Ley general de educación 115 de febrero 8 de 1994

¹⁹ EI PROYECTO DE LEY No. 192 DE 2010 Educación abierta y a distancia. .[En línea]
<http://www.universidad.edu.co/index.php?option=com_content&view=article&id=1733:congreso-estudia-proyecto-de-ley-para-regular-la-educacion-a-distancia&catid=16:noticias&Itemid=198>

La educación a distancia regida por el decreto Ley No. 192 de 2010, promueve la utilización de escenarios virtuales para realizar diferentes procesos educativos apoyándose mucho con las Tecnologías de la Información y la Comunicación, posibilitando así acceder con mayor facilidad de espacio, tiempo, costos e interactividad, durante la formación integral de los participantes.

CAPITULO 2. ASPECTOS METODOLÓGICOS

2.1 ASPECTOS INVESTIGATIVOS

2.1.1 Tipo y enfoque de investigación.

Este estudio se enmarcó en la investigación de tipo descriptivo porque se determinaron las características y perfiles que presentaron los docentes sobre Web 2.0 durante la implementación del curso virtual.

El área en el cual se suscribe este proyecto es en tecnología e informática y en el marco de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación, y más puntualmente las herramientas Web 2.0 las cuales fueron objeto de estudio en el desarrollo del curso virtual.

El enfoque de la investigación es holístico debido a que se identificaron cualidades que los docentes del Proyecto sistema Tecnológico presentan frente al manejo de la tecnología particularmente en Web 2.0 y posteriormente se plantearon datos estadísticos al respecto.

2.1.2 Proceso de recolección de información.

Para la recolección de la información oportuna a esta investigación se seleccionaron fuentes primarias y secundarias, como fuentes de información primarias se utilizó la encuesta y la entrevista, las cuales contribuyeron a determinar la información necesaria para llevar a cabo el proceso investigativo.

La encuesta, la cual fue orientada en obtener información de los sujetos de estudio, proporcionada por ellos mismos, sobre opiniones, conocimientos, actitudes o sugerencias acerca de las variables objeto de la investigación; ésta permitió conocer las fortalezas y dificultades de los docentes frente al uso de las TIC y particularmente en los recursos Web 2.0, durante el aprendizaje con sus estudiantes, obteniendo datos importantes que aportaron en el diseño e implementación del curso virtual.

La entrevista es una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar información pertinente sobre un asunto determinado, en este caso se realizó al director del proyecto Sistema Tecnológico de la ciudad de Pasto, Mg. Armando Muñoz, indagando sobre el acceso a la tecnología, la disponibilidad de recurso humano y físico, y las distintas capacitaciones emprendidas en las

instituciones vinculadas al proyecto del Sistema Tecnológico, percibiendo las necesidades e intereses de los participantes del proceso educativo virtual.

Como fuentes de información secundaria se tuvieron en cuenta los planteamientos de algunos documentos de Internet, artículos, libros y tesis relacionadas con la utilización de la Web 2.0 en la educación, así como también el portal educativo del Sistema Tecnológico www.pasto.edu.co.

2.1.3 Población y muestra

2.1.3.1 Población

La unidad de análisis para esta investigación fueron los docentes de las instituciones educativas vinculadas al proyecto del Sistema Tecnológico de la ciudad de Pasto, tales como: Colegio Ciudad de Pasto, Heraldo Romero, San Juan Bosco, Francisco José de Caldas, Santa Teresita, Pedagógico, Luis Eduardo Mora Osejo y Normal Superior de Pasto.

2.1.3.2 Muestra

Se tomó el censo de 32 docentes de las diferentes instituciones que participan en el proyecto sistema Tecnológico de la ciudad de Pasto, siendo la muestra de tipo No probabilística puesto que de acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta realizada a dichas instituciones, solo se seleccionaron a los docentes interesados en realizar el curso virtual, y además los que tenían las características básicas en cuanto al manejo del computador e Internet para iniciar a trabajar en el curso.

2.2 ETAPAS DEL DESARROLLO METODOLÓGICO

El gran auge de las nuevas tecnologías de información y comunicación en la actualidad exige una formación activa en este ámbito, por lo cual se hace conveniente aprenderlas a utilizar eficazmente en el contexto escolar.

Teniendo en cuenta precisamente ésta perspectiva, se planteó la propuesta para apoyar el aprendizaje empleando la Web 2.0, mediante la implementación de un curso virtual dirigido a los docentes, la cual se definió en las siguientes fases:

2.2.1 Fase I. Diagnóstico.

- Mediante la aplicación de encuestas se determinó la disponibilidad de tiempo, y recursos tecnológicos, el interés que tenían los docentes en participar de un curso virtual, el dominio en el manejo de herramientas informáticas y de comunicación y

el aprovechamiento de la tecnología específicamente de la Web 2.0 en proyectos de aula para el aprendizaje.

- Por medio de la entrevista se logró conocer las instituciones vinculadas al proyecto sistema tecnológico, de igual forma los proyectos pedagógicos, colaborativos, investigativos y culturales que se han venido promoviendo con el fin de incentivar la participación de los docentes de básica primaria y secundaria que quieran actualizar sus conocimientos en tecnología y mejorar sus aptitudes pedagógicas a través de la realización de cursos en-línea.

2.2.2 Fase II. Diseño del curso virtual.

Una vez analizada la información obtenida se procedió a realizar el diseño del curso en las siguientes etapas:

- El diseño instruccional, que es la forma en que se planea el acto educativo. Plasmando los contenidos y las actividades de aprendizaje, definiendo los objetivos, metodología, la estructura de contenidos (unidades, temas), actividades de aprendizaje (teóricas, prácticas), la planeación y uso de estrategias y técnicas didácticas, formas de evaluación (Fechas, criterios, refuerzos, rubricas), y retroalimentación.

- El diseño de la interfaz para la expresión visual y formal del ambiente virtual. El cual es el espacio virtual de encuentro entre los participantes, para este caso se utilizó la plataforma de aprendizaje Moodle, en la sección Aula Virtual del portal educativo del Sistema Tecnológico Pasto.

2.2.3 Fase III. Implementación del curso.

- En esta etapa se realizó la convocatoria para la inscripción al curso por medio de volantes publicitarios entregados en las instituciones educativas invitando a los docentes a participar del mismo.

- También se envió la invitación a los correos electrónicos de los docentes interesados en el proceso educativo virtual propuesto.

- Una vez identificado el grupo participante se procedió a enviar vía electrónica el tutorial para realizar la matrícula en la plataforma del Aula Virtual.

- Posteriormente se da inicio con la bienvenida en la plataforma virtual, el nombre y la presentación general del curso, empezando el desarrollo de la primera unidad con la descripción, el contenido, las actividades de aprendizaje y las pautas de evaluación; de la misma manera para las demás unidades.

-Después de esto se procedió a interactuar con los participantes en las diferentes actividades planteadas, atendiendo a dudas, inquietudes, recomendaciones, que surgieron en el transcurso del proceso formativo.

- También se realizó un acompañamiento permanente a los aprendices motivando el trabajo de cada unidad por medio de la retroalimentación, evaluación de actividades, reconociendo lo mejor de cada uno de ellos en el desarrollo del curso, de igual forma a los que no lograron terminar, se los invitó a ser más comprometidos y a completar las actividades faltantes.

- Para concluir el curso virtual se propuso como trabajo final, la creación de un proyecto de aula por parte de los participantes, como actividad complementaria y formativa encaminada a la aplicación de una estrategia pedagógica con una herramienta web 2.0 estudiada en el curso.

2.2.4 Fase IV Evaluación.

En esta fase se procedió a realizar la respectiva evaluación de cada actividad mediante las rubricas correspondientes, el formato de evaluación por unidad y el formato de seguimiento del proyecto de aula con la aplicación de una herramienta Web 2.0 en las clases.

Se realizó un análisis DOFA el cual permitió identificar fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas presentadas en el transcurso de la investigación en los siguientes aspectos: docentes participantes, contenido del curso, actividades del curso virtual, aplicación de las herramientas Web 2.0, institución educativa colaboradora, plataforma: Aula Virtual Sistema Tecnológico Pasto y el papel desempeñado por las tutoras del curso virtual.

También se realizó la entrega del respectivo certificado, con una ceremonia de clausura el día 31 de agosto de 2012 en las instalaciones de la Universidad de Nariño –Torobajo, con la participación del director del Sistema Tecnológico Armando Muñoz, el director del programa de Licenciatura en Informática Saulo Mosquera, el asesor del proyecto de investigación Jairo Omar Jativa, el jurado del proyecto de investigación Luis Eduardo Paz y los docentes participantes. De esta manera se dio la culminación satisfactoria de este proceso el cual acreditó la formación en TIC destinadas al desarrollo de competencias en los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

CAPITULO 3. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

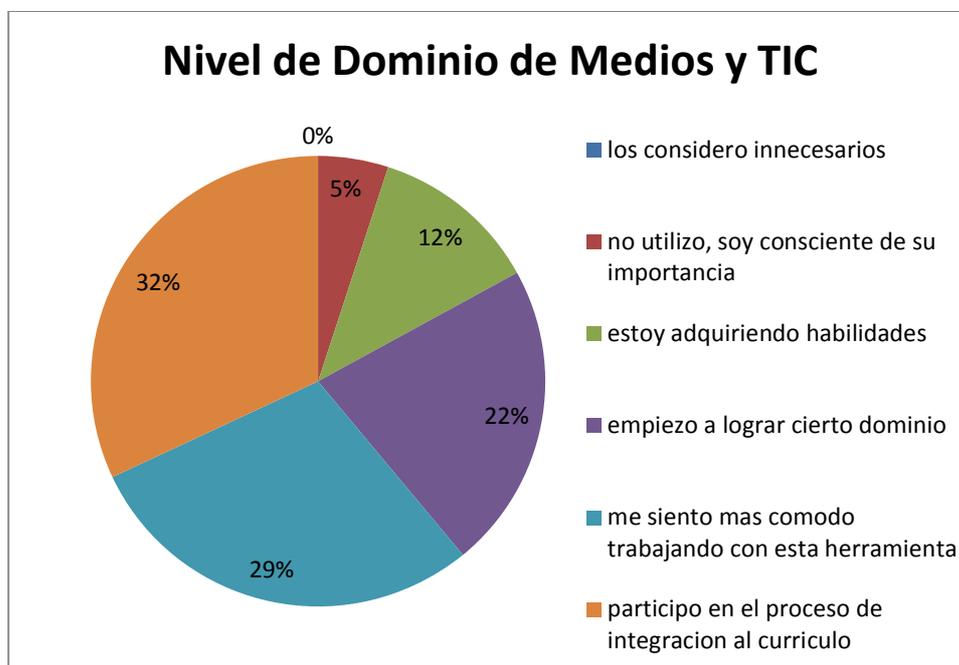
Para este proceso investigativo es de vital importancia conocer los intereses, capacidades, conocimientos de quienes son objeto de estudio, en este caso los docentes de las instituciones que participan en el proyecto del Sistema Tecnológico, para planear, diseñar e implementar el curso virtual que se trabajó.

3.1 RESULTADOS FASE I: DIAGNOSTICO

Para esta fase se recopiló la información requerida, por medio de la encuesta se seleccionaron a los 32 docentes participantes para el presente proceso investigativo determinando los conocimientos en cuanto al manejo, acceso y disponibilidad de la tecnología para la incorporación de las herramientas Web 2.0 durante el desarrollo de las clases, dividida en tres categorías una parte A que corresponde al dominio de Medios y TIC, una parte B referente a uso profesional de las herramientas tecnológicas y una parte C relacionada con disponibilidad y participación en programas de formación en TIC.

La primera parte de la encuesta (ver anexo A) hace referencia al dominio de equipos en el cual se encuentran:

Grafica 1: Nivel de Dominio de Medios y TIC



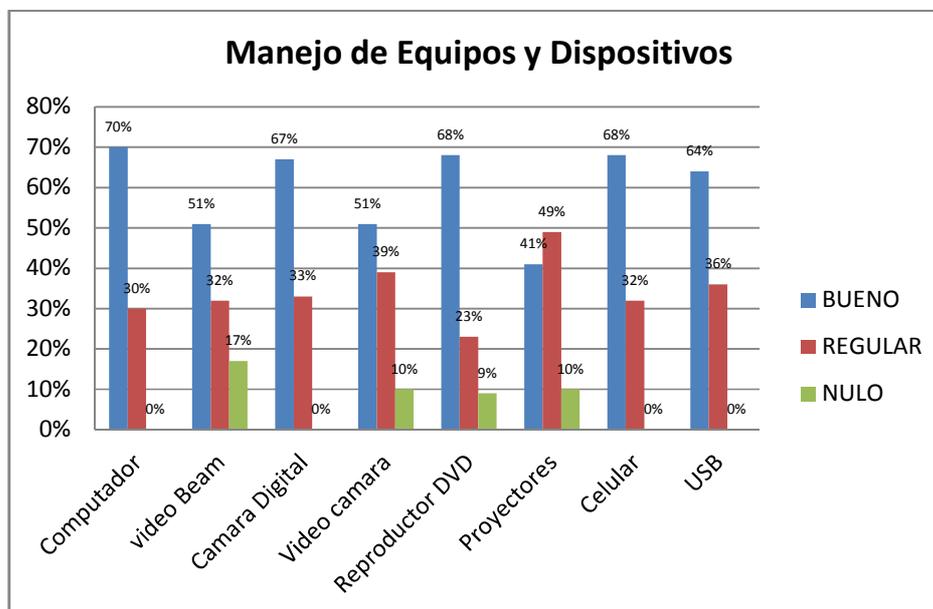
Fuente: Esta investigación.

Teniendo en cuenta el nivel de apropiación de los docentes en cuanto a los medios y TIC, se determinó que un 32%, que es la mayoría, participan de manera activa en la integración de estas herramientas al currículo institucional ya que han adquirido capacitaciones y se han mostrado susceptibles al conocimiento y al uso de estas tecnologías de información y comunicación. Asimismo se encontró que un 29% no tienen mucho conocimiento de estos medios y TIC pero que han logrado cierta confianza en su utilización y les gusta trabajar con esta herramienta. Hay un 22% de docentes que apenas empiezan a utilizarlos para apoyar algunas actividades en el desarrollo de sus clases, pues no han recibido capacitación alguna de estas herramientas, no obstante se sienten atraídos por estos medios y desean adaptarlos a sus clases. Por otro lado hay un 12% que recién están adquiriendo habilidades en el manejo, sin embargo todavía no se sienten lo suficientemente preparados para aplicarlos en los procesos educativos, temen usarlos puesto que creen que van a fracasar en el intento. Además también existe un 5% que no utilizan estos medios y TIC pero son conscientes de su importancia y desean aprender a utilizarlos en sus actividades pedagógicas.

Del total de encuestados no se encontró alguno que considerara innecesario la aplicación de estos medios en los procesos educativos, pues todos los docentes

consideraron que son herramientas muy significativas para fortalecer las actividades pedagógicas en sus clases.

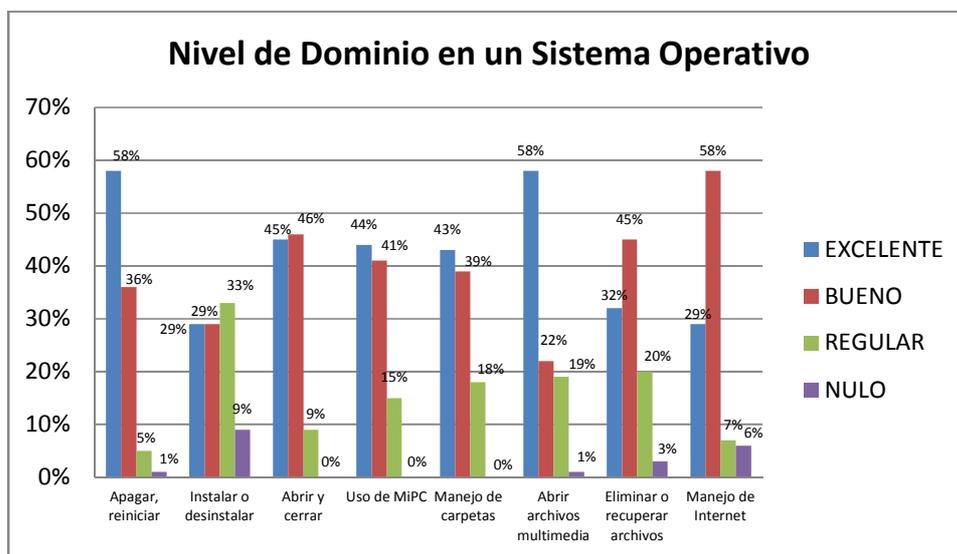
Grafica 2: Manejo de Equipos y Dispositivos



Fuente: Esta investigación.

De acuerdo al manejo de equipos se pudo deducir que el nivel más alto lo tiene el computador con un porcentaje del 70%, consecutivamente están la cámara digital, reproductor de DVD y celular con un 68%, luego viene la USB con un 64%, y por ultimo encontramos el video beam, video cámara y proyectores con un promedio de 47%, su adecuada utilización se debe a que hoy en día estos dispositivos se han convertido en algo indispensable tanto en la educación como en el trabajo, por lo tanto son equipos que facilitan las actividades diarias del hombre de manera que se han convertido en algo muy importante en su cotidianidad. Así como existe una gran mayoría que saben manejarlos adecuadamente también encontramos un 35% que no lo hacen de manera apropiada, puesto que los abruma la tecnología y sienten miedo de hacerlo. Entre los equipos que no saben manejar están el video beam con un 17% y videocámara, proyectores y reproductor de DVD con un porcentaje del 10%. Aunque son dispositivos fáciles de manipular es escasa su utilización en la vida diaria y por lo tanto solo algunos saben su manejo adecuado.

Grafica 3: Nivel de Dominio en un Sistema Operativo



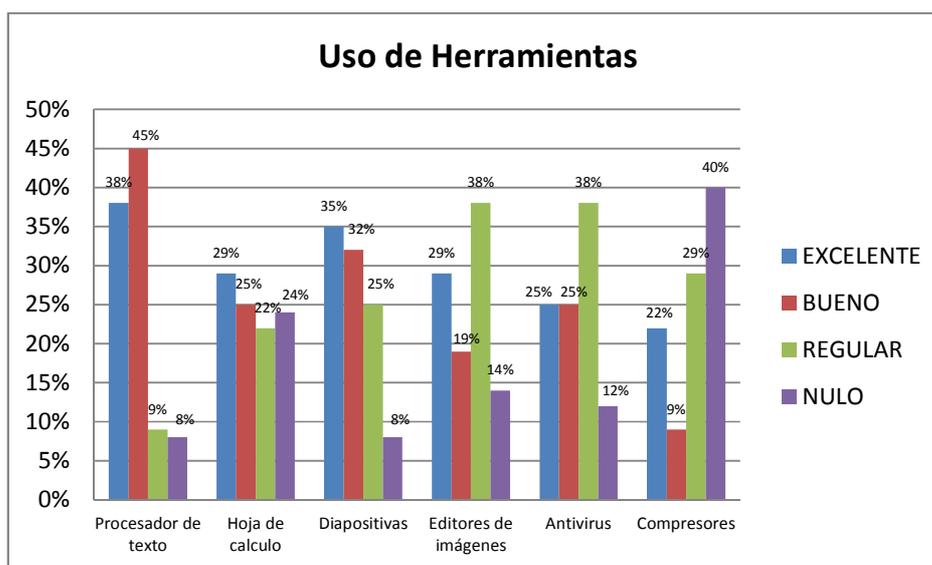
Fuente: Esta investigación.

De acuerdo a esta grafica se estableció que la gran mayoría de docentes como es el 58%, dominan de forma excelente el apagar, reiniciar el equipo y abrir archivos multimedia, son acciones que se utilizan con frecuencia cada vez que se usa un computador, por lo tanto los docentes tienen un mejor dominio; también se puede ver que el porcentaje más bajo es el dominio del sistema operativo es de 29%, en instalar o desinstalar programas y el manejo de Internet, lo que quiere decir que estas acciones no se las utiliza periódicamente, aunque hoy en día el manejo de la red es algo cotidiano, hay docentes que no se atreven a utilizarla, prefieren acudir a los libros, como siempre lo han hecho y desisten someterse al cambio tecnológico, que poco a poco está excluyendo los libros, puesto que en la Web se encuentra casi toda la información que se necesita.

Siguiendo con el segundo nivel de buen dominio, se comprobó que el más alto lo tiene el manejo de Internet con un porcentaje de 58%, lo que hace pensar que aunque no saben manejar con excelencia este medio, lo utilizan con frecuencia. El abrir archivos multimediales tiene un 22% que es el nivel más bajo, es decir que son pocos los docentes que tienen un buen dominio en esta acción, por lo que se puede afirmar que la mayoría lo manejan de manera excelente.

En la parte de manejo regular, se tiene como primera instancia el instalar o desinstalar programas con una relación del 33%, sustentada en que en los computadores ya vienen instalados los programas básicos y no es necesario instalar otros, a no ser que el docente necesite trabajar algún programa en particular.

Grafica 4: Uso de Herramientas Informáticas



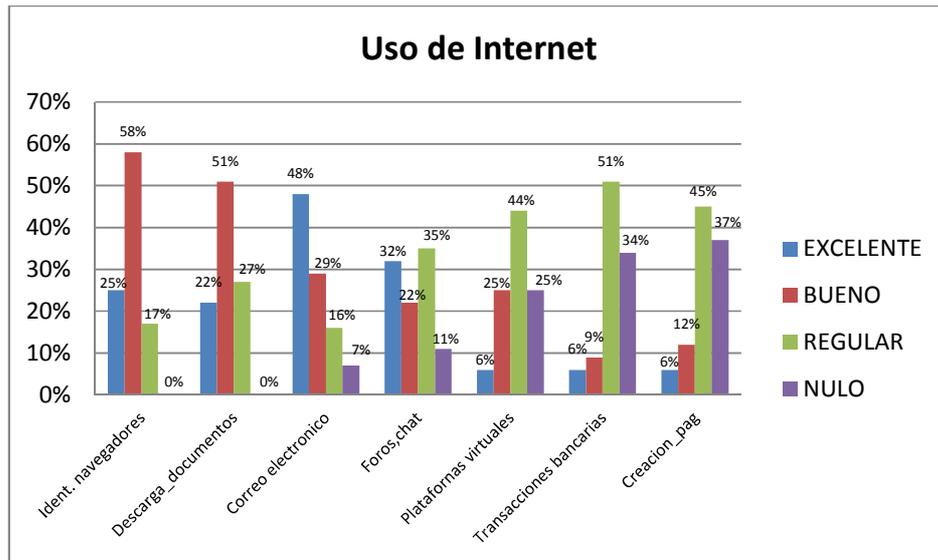
Fuente: Esta investigación.

En el uso de herramientas informáticas se tiene como puntaje más alto el 38% de docentes que utilizan de manera excelente el procesador de texto y un 35% las diapositivas, lo que indica que las herramientas más utilizadas son precisamente las nombradas anteriormente, inverso a esto el puntaje más bajo lo tienen las aplicaciones para comprimir archivos con un 22%, el resto de herramientas se encuentran entre el rango 22 y 38% señalando que la hoja de cálculo, editores de imágenes y el antivirus son poco utilizados por los docentes, y lo reflejan en el bajo nivel de uso de las herramientas informáticas.

De acuerdo a estos porcentajes se pudo determinar que la mayoría de docentes tienen excelente dominio en el procesador de texto y las diapositivas que son las herramientas más utilizadas en el campo educativo, ya que siempre se presentan actividades impresas en documentos de Word para que los estudiantes las desarrollen y/o se preparen presentaciones en PowerPoint para exponer algún

tema específico. Y entre las menos utilizadas están los compresores, los editores de imágenes y el antivirus.

Grafica 5: Uso de Internet



Fuente: Esta investigación.

Por otra parte se tiene el uso de Internet, en el cual se concluyó que los docentes que manejan con excelencia el correo electrónico son el 48%, y un 32% el chat y foros; ya que son acciones que se utilizan con frecuencia en la red, el correo electrónico es un medio de mensajería muy utilizado y eficaz, el chat es algo cotidiano, muchos lo hacen, ya sea por trabajo o por pasatiempo.

Por otro lado, tan solo el 6% de encuestados tiene dominio en las plataformas virtuales, transacciones en línea y creación de páginas web. Ellos no se han decidido a realizar cursos virtuales, porque su conocimiento en la plataforma es limitado, así mismo son pocos los que han hecho transacciones por motivo de que puedan ser estafados; en cuanto a la creación de páginas web son muy escasos los docentes que saben realizarlas, esto se debe a que la mayoría no han recibido capacitación del tema.

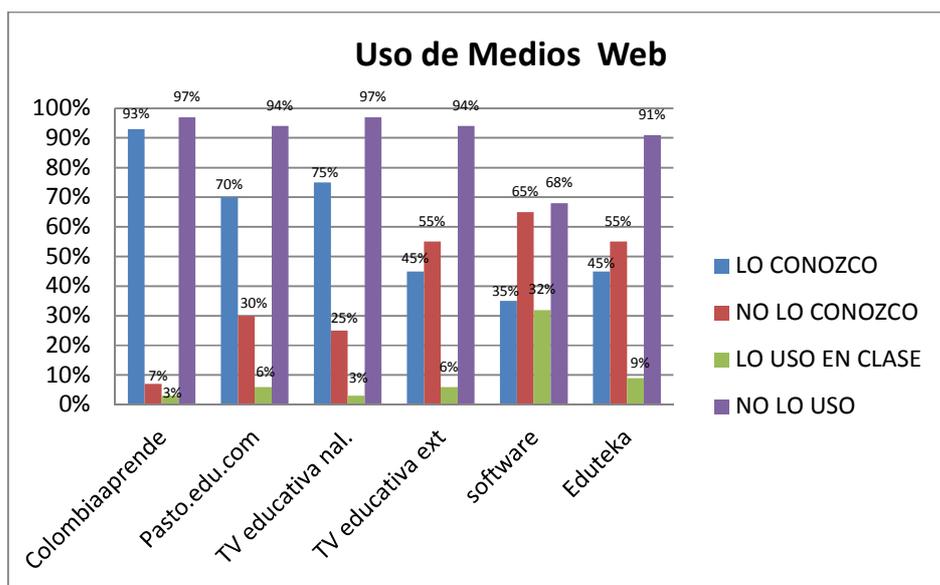
En el buen uso de Internet, la mayoría de docentes como es el 58% afirman que conocen algunos navegadores como son Internet Explorer y Mozilla, que son los más conocidos y utilizados, además saben navegar en la red ya que lo hacen con

frecuencia porque ahí siempre encuentran la información que necesitan. Y hay un 51% que expresan saber descargar documentos de la red, esto se debe a que siempre lo han realizado para reforzar sus clases y mejorar la enseñanza. Al igual que el anterior nivel hay un bajo porcentaje del 9% que han realizado algunas transacciones en la red.

Coincidiendo con los resultados de los niveles anteriores se afirma que las transacciones bancarias son las menos utilizadas por falta de conocimiento y veracidad. Muchas personas aunque saben navegar muy bien por la red, descargar y subir archivos, formar comunidades educativas, entre otros, no manejan las transacciones.

La segunda parte de la encuesta corresponde al uso profesional en la cual se encuentran los siguientes ítems:

Grafica 6: Uso de Medios Web.



Fuente: Esta investigación.

La utilización de medios Web durante la práctica pedagógica como son las páginas y portales Web, canales de televisión educativa nacional y extranjera, entre otros son algunos de los recursos que se pueden emplear para el desarrollo de una clase, sin embargo un gran porcentaje (95%) de docentes afirma que conoce algunos de estos medios pero una minoría (30%) los utilizan en clase o en otra actividad personal, y un 20% no los usan, lo cual da a entender que es

necesario una orientación para que los maestros los incluyan en su quehacer profesional.

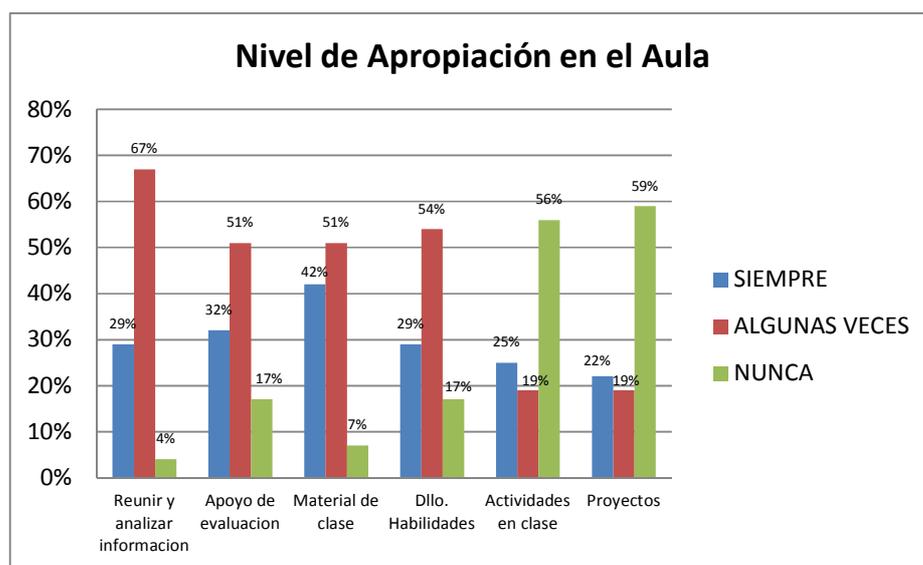
Ahora, el portal Colombiaaprende es uno de los medios más conocidos, este es un recurso muy bueno que presenta noticias, proyectos, concursos, eventos virtuales, los cuales apoyan los diferentes procesos educativos, sin embargo un porcentaje mínimo del 3% indica que no se articula en las clases apropiadamente y por consiguiente no es usado, desaprovechando su valiosa utilidad en el entorno escolar; seguida por un 70% se encuentra el portal Pasto.edu.com que es el portal oficial del proyecto del Sistema Tecnológico, lo cual quiere decir que los docentes si están explorando el portal pero falta más participación en el mismo, igualmente un 9% no lo conoce todavía, por falta de información y un 6% lo usan en clase ocasionalmente y por ende un porcentaje alto del 97% no lo han utilizado.

El 75% de los docentes manifiesta que conoce la televisión nacional educativa, un 25% que no la conoce, pero solo un 3% la usa en clase y un gran porcentaje (97%) no la usan, lo cual da a conocer que a pesar de que se conocen medios de uso cotidianos, no se introducen en el aprendizaje de los niños, de igual forma sucede con la televisión extranjera un 45% la conoce pero solo un 6% la ha utilizado en determinada actividad pedagógica, además el 55% de los encuestados no tiene conocimiento sobre la televisión extranjera y además el 94% no la utiliza de ninguna manera en la profesión docente.

En cuanto a la utilización de software educativo, el cual promueve el dinamismo y la interacción con de las diferentes temáticas, solo el 35% lo conocen no obstante el 32% lo ha manipulado en el desarrollo de sus clases, a pesar de actualmente existe varios programas que permiten la ejercitación de temáticas de forma eficiente y divertida pero no se están implementando en el aula de clase, por falta de una apropiada orientación e información ya que un 65% no conocen de programas educativos y por lo tanto un alto porcentaje como el 68% no lo han usado en su cátedra académica.

EduTEKA es un portal educativo gratuito para docentes, directivos, estudiantes y comunidad en general que estén interesados en apoyar la educación mediante el uso de TIC, precisamente la encuesta arroja el dato de que solo un 45% conoce el portal pero un 9% lo ha implementado durante sus clases, además el 55% no lo conoce y en consecuencia el 91% no lo ha utilizado en ninguna actividad escolar, perdiendo la oportunidad de fortalecer algún tipo de conocimiento apoyándose en este medio interactivo de gran beneficio.

Grafica 7: Nivel de Apropiación en el Aula.



Fuente: Esta investigación.

El nivel de apropiación de los recursos Web 2.0 y TIC se ha calificado de la siguiente manera:

En cuanto a la utilización de medios y TIC para reunir y analizar información que permita mejorar la práctica docente, un 29% considera que lo hace siempre, un 67% solo lo hace a veces y un 4% no lo ha hecho nunca, relegando sus conocimientos y su capacidad innovadora, tal vez a los mismos conocimientos de siempre, evitando que la información que se encuentra en la red por ejemplo sea de utilidad en determinada clase, esto se puede presentar porque hay dificultad en navegar por la Internet así mismo por una deficiente formación en el conocimiento de recursos de la Web que sean atractivos y formativos para la práctica docente.

Con respecto a la utilización de medios y TIC para organizar los procedimientos de evaluación del aprendizaje como por ejemplo planillas de seguimiento, notas, evaluaciones de desempeño, entre otras, los docentes manifiestan que el 32% lo están empleando de esta forma, el 51% lo ha hecho ocasionalmente y un 17%

nunca lo ha hecho, por lo tanto se evidencia que la mayoría de los docentes utiliza esporádicamente un medio como la herramienta de Office para gestionar sus actividades académicas pero no lo hace de forma apropiada, por falta de una explicación y asesoría en cuanto al tema se refiere, así como también puede darse el caso de que se piense que es más fácil tener en papel y a la mano sus registros de evaluación para evitarse contratiempos, descartando la posibilidad de avanzar en cuanto a materia tecnológica se refiere.

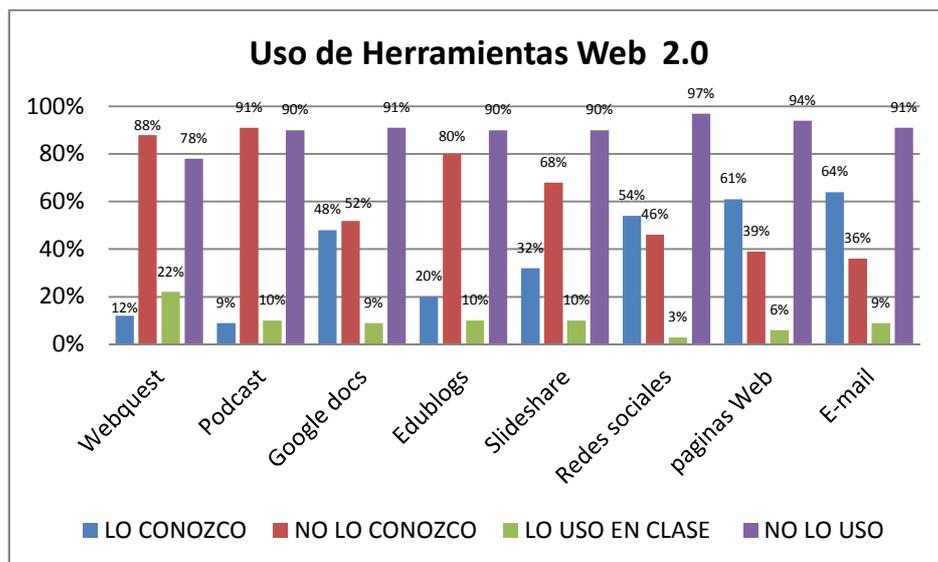
La elaboración de material para las clases como guías de trabajo, talleres, lecturas, etc, realizado por medio de TIC, se ha valorado positivamente en un porcentaje del 42% concluyendo que sí se están disponiendo de forma efectiva algunos medios tecnológicos para el aprendizaje, con todo esto el 51% utiliza eficientemente estos recursos de forma ocasional, imposibilitando que se dinamice el conocimiento a través de la tecnología, y un 7% no ha utilizado nunca recursos tecnológicos en su quehacer pedagógico.

Con lo que concierne al manejo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para fomentar el pensamiento crítico, la habilidad de resolver problemas y la toma de decisiones, solo un 29% lo está haciendo acertadamente, impulsando así el desarrollo de actividades de aprendizaje que integren las TIC, además un 54% ha llevado a cabo este proceso de forma fortuita, por lo cual se hace necesario impulsar la práctica de acciones que favorezcan un aprendizaje activo mediante TIC y en este caso más específicamente con Web 2.0, finalmente un 17% no realiza este tipo de gestiones en su labor docente lo cual indica que para solventar esta dificultad se puede abordar este tipo de procedimientos por medio de una orientación pertinente con recursos provenientes de la Web.

Los docentes encuestados opinan que se está promoviendo con sus estudiantes el uso de las TIC haciendo investigaciones, proyectos, talleres, informes y presentaciones en un 25%, lo cual demuestra que hay interés por parte de algunos docentes en apoyarse en medios tecnológicos como herramienta útil en la enseñanza, otro 19% lo ha hecho a veces, y un alto porcentaje conformado por 56% nunca lo ha hecho lo cual indica que es fundamental iniciar a motivar el uso de TIC en el aula de clase.

Lo que compete a impulsar a los compañeros docentes en el uso de medios y TIC para el diseño y preparación de proyectos con sus estudiantes el 22% lo ha hecho oportunamente, colaborando a quienes lo requieran en determinada ocasión realizar algún procedimiento con herramientas informáticas, a esto el 19% considera esta posibilidad en algunas ocasiones, tal vez por falta de conocimiento o por decisión a no hacerlo, y en su gran mayoría el 59% no ha colaborado a sus colegas en el desarrollo de proyectos mediados con TIC, concluyendo que se hace necesaria la intervención de personas que orienten este proceso de la forma más apropiada para beneficio de los estudiantes y de los mismos docentes en el proceso de formación.

Grafica 8: Uso de Herramientas Web 2.0



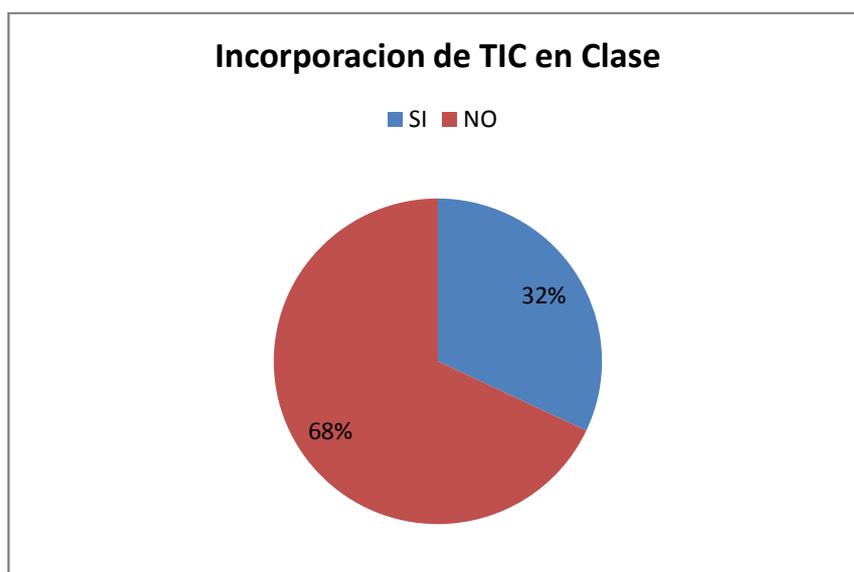
Fuente: Esta investigación.

Con respecto al uso de TIC más específicamente de algunas herramientas Web 2.0, los niveles más altos corresponden a que no las conocen y no las usan a pesar de que algunas en un porcentaje intermedio las conocen, no las utilizan y mucho menos las aplican en clase.

Los medios de Internet más conocidos por los encuestados son: el correo electrónico (64%) páginas Web (61%), redes sociales (54%), debido a que permanecen frecuentemente en contacto con sus amigos, familiares y demás, no obstante son empleados en las clases en muy bajos porcentajes que están entre el 3% y 9 %lo cual señala que hace falta mayor apropiación por parte de los docentes de estos medios para llevarlos al aula, seguido de esto y en un porcentaje menor se encuentran: Google docs. (48%), Slideshare (32%), Edublogs (20%), Webquest (12%), menos conocidos y en consecuencia también menos utilizados en el entorno escolar y en el uso en general.

Según los datos que muestran las encuestas se puede decir que existen recursos de la Web 2.0 que no son conocidos claramente por los docentes y por lo tanto se está perdiendo la posibilidad de aprovecharlos eficientemente en el campo educativo, porque en realidad se nota una falta de información y formación con respecto a estos medios tan útiles en esta sociedad de la información y el conocimiento en la que estamos.

Grafica 9: Incorporación de TIC en Clase

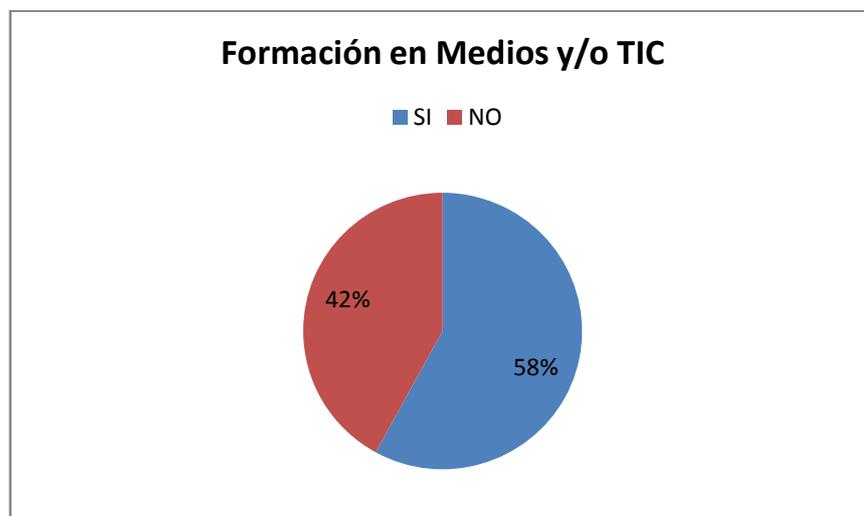


Fuente: Esta investigación.

La articulación de las TIC en clase se ha hecho en un porcentaje bajo (32%), los pocos docentes que lo han hecho expresan que han planeado proyectos de aula en lectoescritura, tratamiento de las basuras, biografías, entre otros, también se han diseñado actividades para la consulta, investigación y foros de forma ocasional, sin embargo es importante anotar que en algunos proyectos no se ha empezado con la fase de implementación de estas acciones para que no solo se queden en la etapa inicial, sino que puedan finalizarse exitosamente y llevar a cabo su respectiva evaluación. Asimismo el 68% no ha incorporado de lleno las TIC a las clases, por lo que se piensa que existen inconvenientes en cuanto al manejo de herramientas informáticas más puntualmente de la Web 2.0.

En la parte C de la encuesta (ver anexo A) correspondiente a disponibilidad y participación en programas de formación se encontró lo siguiente:

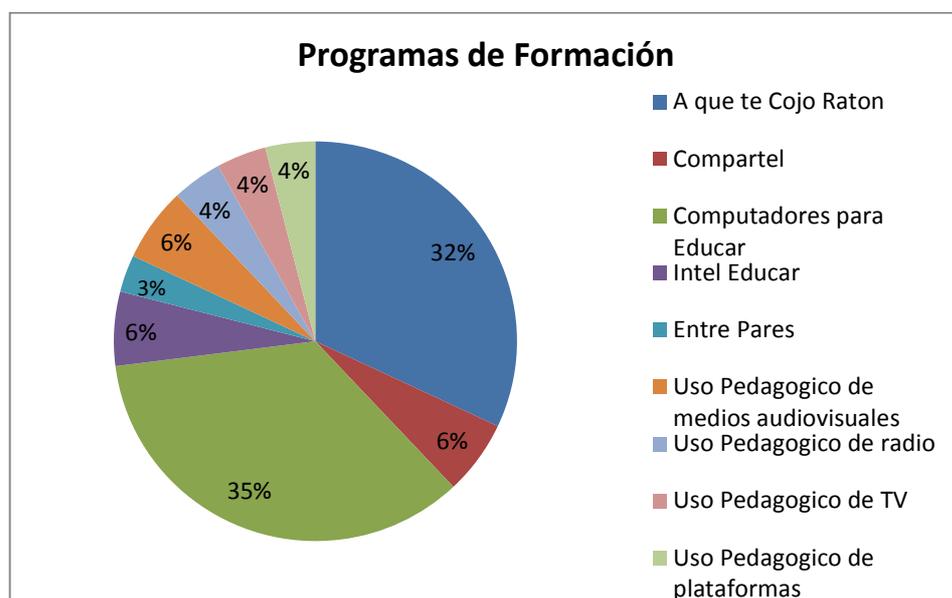
Grafica 10: Formación en Medios y/o TIC.



Fuente: Esta investigación.

La información que arrojan las encuestas indica que los docentes si se encuentran interesados en capacitarse y mejorar cada día su nivel de conocimientos en cuanto a materia tecnológica se refiere, por eso el 58% ha realizado alguna formación en medios y/o TIC, el 42 % todavía no ha adquirido dicha formación, para lo cual se nota la necesidad de brindar participación en determinado tipo de orientación enfocado a la confrontación de las TIC en el aprendizaje.

Grafica 11: Programas de Formación.



Fuente: Esta investigación.

De acuerdo a la gráfica, la mayor cantidad de docentes como es el 35% han asistido al programa de formación "COMPUTADORES PARA EDUCAR" un programa del Gobierno Nacional que consiste en la donación de equipos de cómputo a las instituciones educativas, para que los estudiantes tengan acceso a las TIC, además los docentes reciben la capacitación correspondiente dado por el programa de donación para que haya un buen aprovechamiento de estos equipos en los planteles educativos. Otro programa de formación al que han asistido numerosos docentes es "A QUE TE COJO RATON", dado por el Ministerio de Comunicación a los educadores para que usen las TIC en sus procesos pedagógicos y reducir así la brecha digital, este 32% de docentes recibieron la capacitación y han aplicado sus conocimientos informáticos para el apoyo de sus clases en sus diferentes áreas de trabajo. También se encuentra un bajo porcentaje del 6% de encuestados que afirman que asistieron al programa de

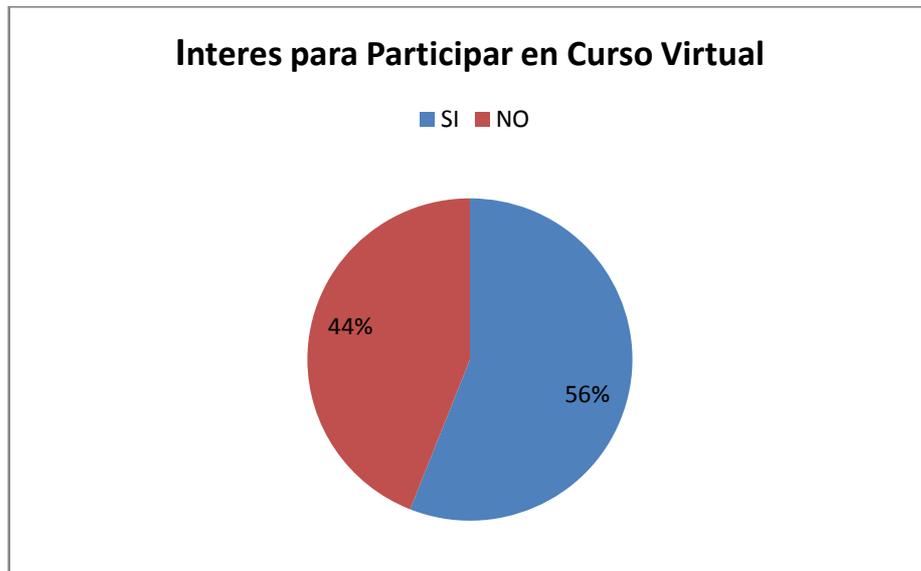
formación “COMPARTEL”, un Programa de Telecomunicaciones Sociales creado por el Ministerio de Comunicaciones, su objetivo consiste en beneficiar a las zonas apartadas y los estratos más bajos del país con las tecnologías de las telecomunicaciones como son: la telefonía y el internet; igualmente con el mismo porcentaje esta “INTEL EDUCAR”, donde Los docentes participantes del programa reciben capacitaciones y recursos para promover el uso efectivo de la tecnología en el aula; así mismo otro 6% de educadores asistieron al programa “USO PEDAGOGICO DE MEDIOS AUDIOVISUALES” el cual pretende que la comunidad educativa desarrolle las destrezas, habilidades, actitudes y competencias necesarias para usar correctamente los medios audiovisuales.

Por otra parte están tres programas de formación con un porcentaje del 4% cada uno entre estos tenemos, “USO PEDAGOGICO DE RADIO”, “USO PEDAGOGICO DE TV” y “USO PEDAGOGICO DE PLATAFORMAS” son poco conocidos y asilados por las instituciones del departamento, por lo tanto son los menos realizados por los educadores.

Y por último se encuentra “ENTRE PARES” un programa del Ministerio de Educación Nacional y la Alianza por la Educación de Microsoft para apoyar el uso e incorporación de la tecnología en la educación, del cual únicamente participaron el 3% de encuestados, programa educativo que ofrece a los docentes una metodología que integre la tecnología a los contenidos curriculares.

De lo anterior se deduce que todos los docentes han recibido alguna capacitación, ya sea de uno u otro programa pero la han recibido, todos son referentes a las TIC y su incorporación en las actividades pedagógicas. Por lo tanto se puede asumir que la gran mayoría tienen conocimientos en cuanto a TIC, así sea poco lo que aprendieron pero ya las conocen, lo cual indica que se puede trabajar con estos educadores el proyecto Diseño e implementación de un curso virtual de herramientas Web 2.0 con los docentes de las instituciones educativas del municipio de Pasto que participan en el Proyecto Sistema Tecnológico.

Grafica 12: Interés para Participar en Curso Virtual.



Fuente: Esta investigación.

Se puede ver claramente que si hay interés por parte de los docentes para participar en el curso virtual de herramientas Web 2.0 que se ha propuesto implementar, en un 56%, a pesar de que un 44% de los encuestados no demuestra ninguna motivación por asumir un proceso de educación virtual en recursos Web 2.0 aplicados en la formación.

3.2 RESULTADOS FASE II: DISEÑO DEL CURSO VIRTUAL

A partir de los resultados obtenidos en la fase diagnóstica se procedió al diseño y estructuración del curso virtual de herramientas Web 2.0 con los docentes de las instituciones educativas del municipio de Pasto que participan en el proyecto Sistema Tecnológico. Además se tuvieron en cuenta revisiones bibliográficas, para determinar el modelo instruccional más apropiado y posteriormente adecuarlo en el diseño del curso, tomando como referencia el modelo de ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), el cual es uno de los modelos más utilizados en el diseño instruccional, utiliza un flujo de procesos de izquierda a derecha y deriva su nombre de las cinco fases²⁰.

²⁰ HERNANDEZ Juan, CASTRO Juan. Tesis MODELO DE DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA LA CREACIÓN DE CURSOS VIRTUALES, QUE FORTALEZCA LA EDUCACIÓN Y PROMUEVA EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN TEINCO. Corporación tecnológica industrial colombiana. Facultad de ingeniería. Programa de ingeniería de sistemas. Bogotá 2009. Pág. 42.

El diseño instruccional diseñado e implementado en el curso virtual de herramientas Web 2.0 con los docentes de las instituciones educativas es el siguiente:

DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL CURSO VIRTUAL DE HERRAMIENTAS WEB 2.0

3.2.1. Análisis

El diseño del siguiente currículo para la implementación del curso virtual de Herramientas Web 2.0 con los docentes pertenecientes a las instituciones educativas del municipio de Pasto vinculadas al Proyecto Sistema Tecnológico, tiene el propósito de utilizar creativamente las herramientas Web 2.0 como estrategia de apoyo en el ámbito educativo, promoviendo así la adecuada utilización de herramientas informáticas en las aulas de clase, haciendo de alguna manera más lúdico y creativo el aprendizaje.

Con la articulación de Web 2.0 en el currículo escolar se puede orientar a los estudiantes a participar en proyectos de aula que motiven su aprendizaje para aprender con la informática partiendo de las necesidades e ideales que se generen en el ambiente escolar. Los autores y participantes involucrados son los docentes y estudiantes de las escuelas que pertenecen al proyecto Sistema tecnológico, y toda la comunidad que se encuentre interesada en propender por su formación mediante las Web 2.0. Se ha utilizado la plataforma del aula Virtual del portal educativo [www. Pasto.edu.co](http://www.Pasto.edu.co).

Se planteó el desarrollo de competencias afectivas, cognitivas y expresivas por cada unidad temática, se realizaron recursos de aprendizaje de la Pedagogía Conceptual como los mentefactos y los flujogramas y una evaluación continua de forma sumativa y formativa mediante rubricas y un formato de desempeño por cada unidad de trabajo.

3.2.1.1. Justificación

La sociedad actual y su ritmo de vida están desencadenando gran innovación que se ve reflejada en nuestro entorno, las TIC y entre ellas la Internet han generado un acontecimiento significativo en la vida del hombre y esencialmente en el campo educativo con la integración a las aulas de clase, por lo cual es importante tener en cuenta que mediante un currículo apoyado en tecnologías se pueden lograr aprendizajes significativos y productivos en los estudiantes.

Es por ello que se ve la necesidad de formar individuos en la adecuada utilización de las TIC particularmente de la Web 2.0, con el fin de fomentar nuevos ambientes

de aprendizaje en el currículo escolar, como una actividad didáctica importante y necesaria, así como también para tener conocimiento de estas tecnologías, saber enfrentarse y adaptarse a los nuevos retos que cada día exige la nueva sociedad, promoviendo así de alguna manera el aprendizaje apoyado en TIC en las instituciones educativas.

3.2.1.2. Recursos disponibles.

- Computadores
- Aula de informática
- Red Internet
- Plataforma Moodle
- Documentos

3.2.1.3. Desarrollo de competencias

La competencia se puede concebir como un tipo o clase de criterio para evaluar las actuaciones de los seres humanos. En este sentido, el concepto de competencia surge en el contexto de la revolución cognitiva, cuando se busca explicar los procesos metales de los seres humanos, en relación con las diferentes acciones que determinan los niveles de desempeños, a partir del contexto en que se tiene injerencia.

Las competencias son adquiridas, desarrolladas, cualificadas o potenciadas a partir de los procesos experienciales o de formación, los que pueden ocurrir desde la educación formal, no formal o informal. El proceso de desarrollo de competencias requiere de un conjunto de habilidades, que son las que permiten los desempeños de las personas. Las competencias se derivan de la relación sistémica entre aprendizaje escolar, familiar, cultural y comunitario.

Las competencias se fundamentan desde las dimensiones humanas: la cognitiva, la valorativa y la procedimental, lo que significa que relacionan el conocer con el sentir y con el hacer. Lo anterior rescata la importancia actuar en correspondencia con las normas éticas y morales que la sociedad o el contexto en general exige de sus miembros. Desde el ámbito comunitario, es la comunidad la que determina si el líder es o no competente a partir de la forma como éste la orienta.²¹

Teniendo en cuenta lo anterior se planteó desarrollar las siguientes competencias:

²¹GALLEGO, Badillo Rómulo. Competencias Cognoscitivas. Un enfoque epistemológico, pedagógico y didáctico. Editorial Mesa Redonda del Magisterio, Bogotá, 1999. Pág. 85.

- Expresiva
- Cognitiva
- Afectiva

3.2.2 Planificación y diseño

3.2.2.1. Objetivo general

Utilizar creativamente las herramientas Web 2.0 como estrategia de apoyo en el ámbito educativo.

3.2.2.2. Objetivos específicos

- Identificar y manipular las herramientas Web 2.0 para integrarlas en las respectivas temáticas abordadas.
- Reflexionar sobre la adecuada utilización de la Internet en la formación.
- Crear proyectos de aula que involucren herramientas Web 2.0.

3.2.2.3. Diseño de actividades de aprendizaje

Se prepararon y se plantearon las diferentes actividades para llevar a cabo las sesiones del curso virtual describiendo el procedimiento, las tareas interactivas, colaborativas y cooperativas que se desarrollaron durante el curso, así como también la estructura y organización de las mismas.

3.2.2.4. Metodología

Enfoque educativo: Entiéndase como el sentido o rumbo que el docente da al proceso del aprendizaje. El enfoque que se tomó para llevar a cabo el desarrollo del curso fue: el enfoque en el estudiante, el cual tiene como punto de partida el aprendizaje del niño, al que considera sujeto de la educación. Su finalidad no es solamente que el alumno adquiera una serie de conocimientos (como en el modelo centrado en el docente), sino también que desarrolle procedimientos autónomos de pensamiento. La actividad espontánea del estudiante es, a la vez, meta y punto de partida de la acción educativa.

Parte del postulado de que nadie se educa solo sino que los seres humanos se educan entre sí mediatizados por el mundo. La educación se entiende como un proceso permanente en el que el estudiante va descubriendo, elaborando, reinventando y haciendo suyo el conocimiento.

Se basa en la participación activa del estudiante en el proceso educativo y la formación para la participación en la sociedad, pues propone que solo participando, investigando, buscando respuestas y problematizando se llega realmente al conocimiento²².

Sesiones virtuales: Basándose en la teoría conectivista la cual plantea que es una teoría del aprendizaje para la era digital que ha sido desarrollada por George Siemens basado en el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo. El Conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El Conectivismo es orientado por la comprensión que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente. Continuamente se está adquiriendo nueva información.²³

Las herramientas Web 2.0 hacen evidente la teoría conectivista la cual se basa en el intercambio de información y la influencia de esta en el entorno social, político, económico, cultura de manera real y activa, traspasando las fronteras de las aulas tradicionales para concretarse en el ciberespacio favoreciendo en los usuarios el desarrollo de competencias y habilidades expresivas, cognitivas y afectivas, para su posterior aplicación en diferentes contextos.

Por lo tanto se consideraron los siguientes aspectos relevantes para el desarrollo del curso:

- La habilidad del aprendiz y docente de distinguir entre la información importante y no importante resulta vital (toma de decisiones).
- La información actualizada y precisa es la intención de todas las actividades del proceso conectivista.
- Es necesario nutrir y mantener las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo.
- Permite a los aprendices mantenerse actualizados en el campo en el cual han formado conexiones, retroalimentando la información desde diferentes redes.

Para llevar a cabo el desarrollo de las clases virtuales durante el curso se escogió la didáctica: Pedagogía Conceptual la cual es una didáctica estructural que tiene

²² ENFOQUE EDUCATIVO [En línea]. <<http://hadoc.azc.uam.mx/enfoques/alumno.htm>>

²³ SIEMENS George. Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Diciembre 12 de 2004. [En línea]. <<http://uocmaster-grupo1.wikispaces.com/El+conectivismo>>.

en cuenta los instrumentos mentales para trabajar nociones, conceptos, sentimientos, actitudes, palabras o gestos y además hace parte de las didácticas contemporáneas.

La pedagogía conceptual establece unos principios didácticos:

- Propósitos: expresivo, cognitivo, afectivo.
- Secuencia de la clase: afectiva, cognitiva y expresiva.
- Selecciona instrumentos de conocimientos por edades.
- Didácticas: instrumentos de conocimiento.

Trabaja tres dimensiones esenciales durante el desarrollo de clase con los estudiantes:

- Cognitiva: comprenda algo sobre algo.
- Afectiva: reconozca la importancia del algo.
- Expresiva: aprenda a hacer algo.

El perfil del estudiante: líder, afectivo, instrumental planteando estrategias para hacer algo importante en el grupo, creativo, inteligente, capaz de proponer proyectos y auto disciplinado capaz de administrar tiempo y recursos.

El perfil del docente: es directivo planea que y como enseñar la clase, autoritativo haciendo un equilibrio entre la autoridad y la permisividad cuando se requiera y es un experto didáctico en el arte de enseñar, es decir que se haga entender.

Recursos: mentefacto, flujograma.

Mentefacto: es un sistema de proposiciones unidas por medio de líneas.

Flujograma: representa una secuencia de acciones para enseñar saberes hacer mediante una serie de etapas.

Las actividades que se desarrollaron durante clase fueron:

1. Presentación del logro: se refiere a lo que se pretende alcanzar durante el desarrollo de la clase.
2. Motivación: se planea una actividad dinámica para iniciar con interés la clase.
3. Actividades de aprendizaje: es la descripción de todas las tareas, actividades y acciones que se van a realizar durante la clase.

4. Problemas que requieren emplear lo aprendido: se refiere a la interrelación del tema de la clase con la realidad.

5. Retroalimentación: se destaca lo positivo, se determina sugerencias y recomendaciones que hay que mejorar para un próxima clase.

3.2.3. Desarrollo y producción

3.2.3.1. Diseño de contenidos

Unidad 1 Redes sociales

1. Conceptos y características de redes sociales.

1.1. Qué son y cómo funcionan las redes sociales

1.2. Ventajas y desventajas de Las Redes Sociales

2. Aportes a la educación.

2.1. Redes sociales y Educación

2.2. Redes Sociales Educativas (Experiencia de Juan José de Haro)

3. Construcción y participación en una red social.

3.1. Pasos para crear una cuenta en Facebook

3.2. Video para crear cuenta en Facebook

3.3. Como crear un grupo en Facebook

3.4. Video para crear un grupo en Facebook

Unidad 2 EduBlogs

1. Concepto e importancia en la educación.

1.1 concepto

1.2 Influencia en la educación.

2. Creación de un Edublog.

2.1 proceso

2.2 Actividad practica

3. Publicación de artículos y comentarios.

Unidad 3 Webquest

1. Concepto y características de la Webquest.

1.1. Concepto de Webquest

1.2. Definición y elementos de una Webquest

2. Etapas para elaborar Webquest.

- 2.1. Elementos de una Webquest
- 2.2. Cinco reglas para escribir una Webquest

3. Creación de Webquest.

- 3.1. Proceso de creación de una Webquest
- 3.2. Pasos para crear una Webquest presentación PowerPoint

Unidad 4 Slideshare

1. Concepto e importancia en la sociedad.

- 1.1 concepto
- 1.2 Ventajas y desventajas en el uso de Slideshare.

2. Elaboración de presentación en PowerPoint.

2.1 Desarrollo creativo

3. Como utilizar esta aplicación

- 3.1 Creación de cuenta.
- 3.2 proceso
- 3.3 Publicación de presentación.

Fecha de inicio: 18 de mayo de 2012

Fecha de finalización: 30 de junio de 2012

Intensidad horaria: 75 horas

3.2.3.2. Evaluación del aprendizaje

El proceso evaluativo que se implementó fue un proceso de seguimiento permanente al docente participante, durante el desarrollo de cada unidad por medio de la autoevaluación en la que cada docente evalúa su propio proceso y ritmo de trabajo en el aprendizaje, la evaluación formativa la cual permite saber si se alcanzaron los objetivos propuestos para hacer la respectiva retroalimentación si se requiere para mejorar algún aspecto y la evaluación sumativa en la que se mide el aprendizaje mediante la calificación numerativa al finalizar la unidad temática.

3.2.4. Implementación y gestión

3.2.4.1. Proceso de aprendizaje

El modelo pedagógico que se tuvo en cuenta durante este proceso es el modelo constructivista el cual crea un escenario agradable, atractivo y retador que permite al estudiante caminar por un sendero que lo lleve a construir sus propias

experiencias y a derivar las estructuras cognitivas que le posibiliten una interpretación más profunda de la realidad.

Por lo tanto, es importante enfatizar que el docente constructivista se preocupa por:

- Los intereses, necesidades, experiencias y pautas de comportamiento de sus estudiantes en la interacción social.
- El contexto histórico cultural de los estudiantes.

Estos dos aspectos son cruciales para identificar la experiencia previa del estudiante. Experiencia que es tanto de contenido como de pautas de socialización.

En lo referente al contenido, permite identificar potencialidades y debilidades en este campo, detectar intereses y áreas significativas, mediante las cuales abordar las grandes temáticas en las expresiones de la cultura sistematizada. Por lo que respecta a las pautas de socialización, se encuentran en espacios para introducir los procedimientos metodológicos y los recursos congruentes con la experiencia del estudiante.²⁴

El docente participante fue el responsable de su propio aprendizaje, es decir él fue quien aprendió quien exploró, quien escuchó y leyó.

El estudiante realizó la tarea de reconstruir objetos de conocimiento que ya están contruidos, partiendo del concepto de darle significado a lo que se aprende.

- El aprendizaje fue constructivista.
- El estudiante tuvo la oportunidad de analizar y criticar el contenido y a sus autores.
- El aprendiz fue el encargado de seleccionar organizadamente la información que él consideró conveniente para su formación apoyándose en diferentes fuentes bibliográficas.
- Se plantearon contenidos en los cuales el docente participante se propuso construir su propio conocimiento dándole las pautas para que este investigue.

²⁴ CONSTRUCTIVISMO. TRANSFORMACIÓN CURRICULAR Y ENFOQUES PEDAGÓGICOS. Dirección de desarrollo y actualización profesional. Centro cívico modulo k. Planta baja. Managua Nicaragua agosto de 2005. Pág. 45.

- Debieron encontrar el problema y darle solución al mismo basándose en experiencias y en diferentes fuentes de información.

3.2.4.2. Interacción del docente mediante plataforma.

Las tutoras en este caso y el docente participante interactuaron durante el proceso de formación virtual del curso para lo cual se precisaron las siguientes disposiciones:

Rol del docente

- Orientar al estudiante en el desarrollo de la actividad para que este tenga un buen desempeño.
- Presentar claramente la secuencia de trabajo de forma organizada, para que el estudiante no presente dificultad a la hora de desarrollar el taller.
- Atender a las dudas y necesidades de los estudiantes.
- Fomentar la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje.
- Cumplir con el cronograma del curso.

Rol del estudiante

- Cumplir con el cronograma del curso.
- Presentar responsabilidad y compromiso en la entrega de actividades y en la participación en discusiones.
- Manifiestar al tutor las dificultades que se le presentan en el desarrollo de las actividades propuestas.
- Construir nuevos conocimientos apoyándose en la red como un sistema de consulta y visitando diferentes fuentes de información bibliográfica.
- Desarrollar habilidades de comparación, análisis, síntesis y experimentación.

3.2.5. Evaluación

3.2.5.1. Evaluación formativa y continua

La evaluación indica los aspectos que permitieron valorar el progreso del estudiante según las tareas planteadas para el tema.

Se realizó un proceso de evaluación de cada unidad de forma formativa y sumativa teniendo en cuenta la tabla de rúbricas programada para cada unidad temática de estudio y el formato de desempeños general para cada unidad teniendo en cuenta unos ítems para revisión de actividades.

3.2.5.2. Evaluación contextual del objeto de aprendizaje

La evaluación del objeto de aprendizaje se realizó en la plataforma del Sistema Tecnológico tomada como contexto en el cual los participantes interactuaron y participaron teniendo en cuenta:

- La forma de navegar por la red.
- La responsabilidad al momento de realizar los trabajos.
- La constante interacción con el grupo.

La siguiente tabla muestra la ponderación de la evaluación para cada actividad durante el curso:

Tabla 1: Evaluación Curso Virtual.

UNIDADES	ACTIVIDADES	PONDERACIÓN
Unidad 1 Redes sociales	1. Foro 1: Clase con la utilización de redes sociales.	5% formativa
	2. Taller: Ambientes de Aprendizaje Apoyados en Redes Sociales.	10% sumativa
	3. Creación de cuenta en Facebook	10% sumativa
Unidad 2 Edublogs	1. Foro 2: Los Edublogs como herramienta educativa.	5% formativa
	2. Ensayo: Influencia de los blogs en el proceso educativo.	10% sumativa
	3. Creación de Edublog	10% sumativa
Unidad 3 Webquest	1. Foro 3: Webquest como herramienta de investigación para los estudiantes.	5% formativa
	2. Cuestionario: Importancia de la Webquest en el campo educativo.	10% sumativa

	3. Creación de una Webquest.	10% sumativa
Unidad 4 Slideshare	1. Foro 4: Slideshare como recurso dinámico en clase.	5% formativa
	2. Elaboración de PowerPoint	10% sumativa
	3. Creación de Slideshare	10% sumativa

Fuente: Esta investigación.

Tabla 2: Cronograma de Actividades.

UNIDADES	ACTIVIDADES	DESCRIPCION	FECHA
UNIDAD 1 Redes sociales	1. Foro 1: Clase utilizando redes sociales.	Escribir una idea de cómo hacer una clase utilizando las redes sociales.	25 de mayo
	2. Taller: Ambientes de Aprendizaje Apoyados en Redes Sociales.	Taller referente a la adecuada utilización de las redes sociales en las actividades educativas.	26 de mayo
	3. Creación de cuenta en Facebook	Crear una cuenta e interactuar con los participantes del curso en el grupo de Web 2.0 y realizar una actividad, en la cual se debe compartir opiniones, enlaces, etc.	30 de mayo
UNIDAD 2 Edublogs	1. Foro 2: Los Edublogs como herramienta educativa.	Discusión acerca de cómo utilizar de manera apropiada los Edublog en la educación.	3 de junio
	2. Ensayo: Influencia de los blogs en el proceso educativo.	Ensayo sobre la importancia y la influencia de los Edublogs en el aprendizaje.	4 de junio
	3. Creación de Edublog	Crear un Edublog y participar en la construcción de	9 de junio

		contenidos mediante comentarios a los artículos publicados.	
UNIDAD 3 Webquest	1. Foro 3: Webquest como herramienta de investigación para los estudiantes.	Determinar si las Webquest son un recurso Web 2.0 que puede emprender la investigación en los estudiantes.	13 de junio
	2. Cuestionario: Importancia de la Webquest en el campo educativo.	Realizar un cuestionario sobre la importancia de aplicar la Webquest en actividades pedagógicas.	14 de junio
	3. Creación de una Webquest.	Diseñar una Webquest de un tema libre y solucionar una creada por algún compañero del grupo.	18 de junio
UNIDAD 4 Slideshare	1. Foro 4: Slideshare como recurso dinámico en clase.	Charla constructiva sobre la utilidad de Slideshare durante las clases.	19 de junio
	2. Elaboración de PowerPoint	Realizar creativamente una presentación en PowerPoint acerca de un tema libre.	20 de junio
	3. Creación de Slideshare	Crear la cuenta en Slideshare y subida de la presentación.	24 de junio

Fuente: Esta investigación.

3.2.5.3. Formato de evaluación de desempeño

El desempeño se define como el cumplimiento de las funciones, acciones y tareas llevadas a cabo por el participante para orientar el aprendizaje de forma eficiente (Fernández, 2009). De igual forma, se articulan desde la capacidad de la persona con base en sus conocimientos, dominios disciplinares y a su vez la habilidad para transmitirlos en un proceso pedagógico.²⁵ Por lo tanto el desempeño durante el trabajo de las unidades del curso tuvo en cuenta diferentes ítems como el interés y la apropiación personal en la cotidianidad.

El siguiente formato permitió evaluar los diferentes desempeños durante el desarrollo de las cuatro unidades del curso.

Tabla 3: Formato de desempeño del curso.

CURSO DE HERRAMIENTAS WEB 2.0 FORMATO DE DESEMPEÑO DEL CURSO

I. DATOS GENERALES			
Docente:			
Área:			
Institución:			
E-mail:			
II. DESEMPEÑO POR UNIDAD			
UNIDAD			
OBJETIVO:			
Actividad 1:			
ITEM	SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA
Cumplió con la actividad			
Es puntual en la entrega de los talleres			
Se encuentra argumentación y aportes			

²⁵ DESEMPEÑO. Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), ISSN 0124-5821. pág. 233. [En línea]. <<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>>.

significativos en las respuestas			
Demuestra interés por el tema y por cumplir con la actividad			
Cumple con las normas y orientaciones de trabajo			
Resalta las aplicaciones prácticas del contenido del curso en la vida profesional.			
Fomenta entre sus compañeros la reflexión y el espíritu crítico.			
Promueve la interacción grupal			
Observaciones:			

Actividad 2:			
ITEM	SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA
Cumplió con la actividad			
Es puntual en la entrega de los talleres			
Se encuentra argumentación y aportes significativos en las respuestas			
Demuestra interés por el tema y por cumplir con la actividad			
Cumple con las normas y orientaciones de trabajo			
Resalta las aplicaciones prácticas del contenido del curso en la vida profesional.			
Fomenta entre sus compañeros la reflexión y el espíritu crítico.			
Promueve la interacción grupal			
Observaciones:			

Actividad 3:			
ITEM	SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA
Cumplió con la actividad			
Es puntual en la entrega de los talleres			
Se encuentra argumentación y aportes significativos en las respuestas			
Demuestra interés por el tema y por cumplir con la actividad			

Cumple con las normas y orientaciones de trabajo			
Resalta las aplicaciones prácticas del contenido en la vida profesional.			
Fomenta entre sus compañeros la reflexión y el espíritu crítico.			
Promueve la interacción grupal			
Observaciones:			

Fuente: Esta investigación.

3.2.6 DESARROLLO CURRICULAR POR UNIDADES

3.2.6.1 Unidad 1: Redes Sociales

Análisis

- Justificación

Entre las múltiples herramientas que ofrece Internet, las cuales son de gran importancia y significativas en los procesos de aprendizaje encontramos las redes sociales, que con una buena orientación sería de gran apoyo para la educación. Es muy importante reorientar a la juventud en el buen manejo y aprovechamiento de esta herramienta ya que hoy en día se ha ido perdiendo el fin de su utilización que es para el aprendizaje de la juventud y no para simples comentarios como se ha venido haciendo. Esta puede ser una herramienta muy eficiente siempre y cuando se le dé una buena utilización con soportes pedagógicos para así obtener un buen rendimiento de los educandos en la utilización de la informática como medio de educación.

Actualmente la nueva sociedad debe tener los conocimientos suficientes para navegar y comunicarse a través de Internet, teniendo en cuenta que la tecnología ha avanzado tanto que todo nuestro alrededor gira en torno a ellas tanto así que cada persona debe saber crear, distribuir y manipular correctamente la información que circula en la red.

- Desarrollo de competencias

Expresiva

Desarrolla habilidades en la creación y manipulación de cuentas y de grupos de trabajo en Facebook.

Cognitiva

Reconoce la utilidad del Facebook como apoyo a la enseñanza en los procesos educativos.

Afectiva

Demuestra interés por participar en los grupos de trabajo aportando ideas, concepciones y experiencias sobre el tema de estudio.

Planificación y diseño

- Diseño de actividades de aprendizaje
- Discusión en línea a través de un foro sobre cómo hacer una clase dinámica utilizando las redes sociales. Teniendo en cuenta que es un sitio Web muy conocido y utilizado por muchos usuarios.

Pregunta orientadora:

¿Escribe una idea de cómo hacer una clase utilizando las redes sociales?

- Para el desarrollo de las actividades se adjuntaron diferentes archivos, los cuales se presentaron en diversos formatos para una mejor comprensión del tema.
- Leer y analizar la información dada para la realización de las actividades siguientes:
 - Realizar una encuesta en la plataforma.
 - Actividad práctica: crear una cuenta en Facebook y participar en el grupo de trabajo de nombre "Web 2.0".

- Características de las actividades
- Para el desarrollo de las actividades propuestas es muy importante que a partir de la información dada se investiguen conceptos relacionados con el tema así mismo compartir experiencias vividas para obtener un conocimiento más completo y constructivo.
- Se realizaron talleres teóricos así como prácticos en los cuales el estudiante, debería leer, analizar y relacionar conceptos para luego llevarlos a la práctica.
- Se realizaron actividades individuales y otras grupales que permitieron interactuar entre los integrantes del grupo para obtener y compartir conocimientos colectivamente.

- Metodología

En la unidad 1: Redes Sociales, se utilizó como estrategia didáctica la pedagogía conceptual, teniendo en cuenta la siguiente planeación:

- Propósito de la clase: Utilizar apropiadamente las redes sociales como apoyo en los procesos pedagógicos, con el fin de sacarle el mejor provecho y a la vez interactuar de manera más dinámica con los actores del proceso educativo.

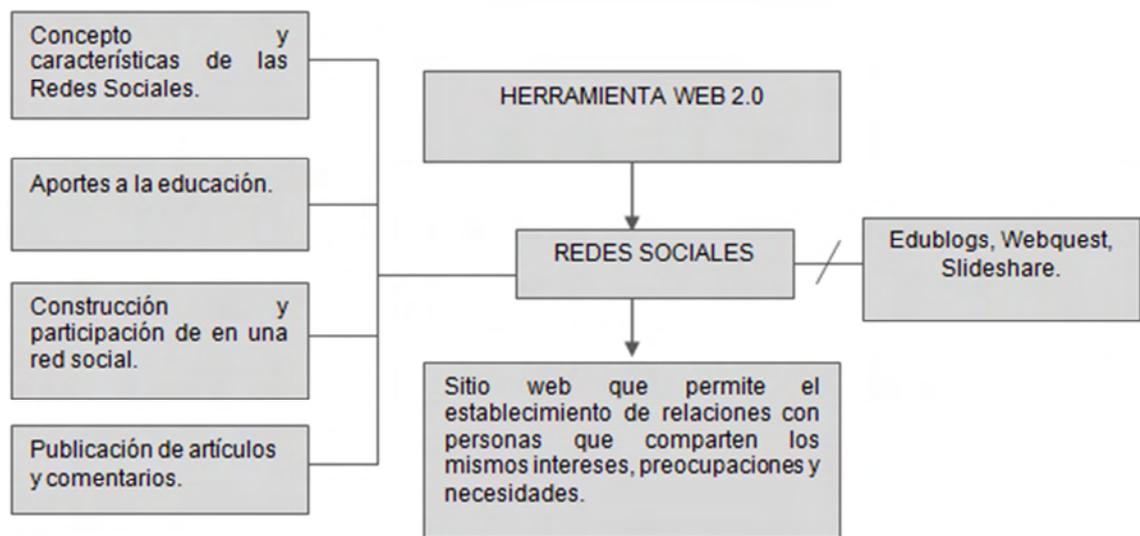
-Indicador de desempeño Expresivo: Desarrolla habilidades en la creación y manipulación de cuentas y de grupos de trabajo en Facebook.

-Indicador de desempeño Cognitivo: Reconoce la utilidad del Facebook como apoyo a la enseñanza en los procesos educativos.

-Indicador de desempeño Afectivo: Demuestra interés por participar en los grupos de trabajo aportando ideas, concepciones y experiencias sobre el tema de estudio.

- Mentefacto conceptual del tema

Figura 1. Mentefacto Conceptual de Redes Sociales



Fuente: Esta investigación.

- Flujograma para la competencia expresiva

Tabla 4: Flujograma Competencia Expresiva.

Abrir internet.
Ingrese a la siguiente dirección: www.facebook.com
Si no tiene cuenta, inicie creando una.
Siga las instrucciones paso a paso hasta crear la cuenta.
Una vez creada, unirse al grupo de trabajo de nombre "Web 2.0". (aceptar invitación)
Escribir una presentación en el muro del grupo.
Visitar los perfiles de sus compañeros para conocerlos mejor.
Continuar con el desarrollo de la actividad asignada (puedes compartir enlaces).
Utilizar este grupo para dudas o inquietudes en el transcurso del curso.

Fuente: Esta investigación.

- Actividades que se desarrollaron en la clase:

Tabla 5: Actividades que se Desarrollaron en la Clase.

ACTIVIDADES QUE SE DESARROLLARON EN CLASE	
PRESENTACIÓN DEL LOGRO: Aprende a utilizar apropiadamente las redes sociales, y consigue sacarle el mejor provecho para interactuar de manera más dinámica con los actores del proceso educativo.	
MOTIVACIÓN	La motivación consistió en que los participantes del curso deberían ingresar a Facebook, crear una cuenta y cargar una fotografía en el perfil, luego participar en el grupo de nombre "Web 2.0", realizando una presentación personal y visitando el perfil de los compañeros para interactuar con ellos, conocerlos mejor y poder formar un buen equipo de trabajo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	<p>1. Discusión en línea a través de un foro sobre cómo hacer una clase dinámica utilizando las redes sociales. Teniendo en cuenta que es un sitio Web muy conocido y utilizado por muchos usuarios.</p> <p>Pregunta orientadora ¿Escribe una idea de cómo hacer una clase utilizando las redes sociales?</p>
	<p>2. Taller: Ambientes de Aprendizaje Apoyados en Redes Sociales</p> <p>La actividad hace referencia a la descripción de las ventajas y limitaciones de utilizar las redes sociales en las actividades educativas.</p>
	<p>3. Creación de Cuenta</p> <p>La actividad práctica consistió en crear una cuenta en Facebook e interactuar con los participantes del curso en el grupo de Web 2.0 y realizar una actividad, en la cual se debía compartir opiniones, enlaces, etc.</p>
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS QUE REQUIEREN EMPLEAR LO APRENDIDO	<p>Facebook es una herramienta muy utilizada por muchas personas, desde los niños hasta los adultos de tercera edad, por ello requiere soportes pedagógicos. Este interesante sitio Web en la educación tiene una gran ventaja ya que permite una mejor interacción entre docentes y estudiantes dinamizando el procesos de enseñanza – aprendizaje.</p>
RETROALIMENTACIÓN	<p>El proceso de retroalimentación consistió en realizar una actividad en el grupo de trabajo en Facebook y compartir enlaces, comentarios y opiniones con sus compañeros para conocer lo importante y útil de aplicar y adecuar esta herramienta en las actividades diarias educativas, asimismo para que se la tenga en cuenta para usarla como apoyo a estas actividades.</p>

Fuente: Esta investigación.

Actividades

Para el desarrollo de las actividades se adjuntaron diferentes archivos, los cuales se presentaron en diversos formatos para una mejor comprensión del tema, para esto se realizaron las siguientes tareas:

-Realizar el taller sobre los ambientes de aprendizaje apoyados en Redes Sociales.

-Actividad práctica: crear una cuenta en Facebook y participar en el grupo de trabajo de nombre "Web 2.0" para realizar una actividad y publicar dudas o inquietudes relacionadas con las temáticas de las diferentes unidades; para lo cual se debía tener en cuenta y seguir paso a paso el flujograma nombrado anteriormente.

Desarrollo y producción

- Diseño de contenidos

Conceptos y características de redes sociales.

Qué son y cómo funcionan las redes sociales

Ventajas y desventajas de Las Redes Sociales

Aportes a la educación.

Redes sociales y Educación

Redes Sociales Educativas (Experiencia de Juan José de Haro)

Construcción y participación en una red social.

Pasos para crear una cuenta en Facebook

Video para crear cuenta en Facebook

Como crear un grupo en Facebook

Video para crear un grupo en Facebook

¿Qué es una red social?

"Un servicio dirigido a comunidades de usuarios en los que se les permite intercambiar fotos, archivos, aplicaciones, mensajes de texto y otro tipo de contenidos online".

El principal objetivo de una red social es que las personas establezcan contacto permanente y puedan enviar y mostrar a otros usuarios información personal sobre viajes, actividades, intereses, fotos... Este contacto puede ser espontáneo, por intereses (aficiones, edad, sexo) o por una invitación externa.

Ventajas de las redes sociales

- ✓ Proporcionan participación e interacción a los internautas, estando todos al mismo nivel.
- ✓ Diluyen fronteras geográficas y sirven para conectar a la gente, sin importar la distancia.
- ✓ Las redes de carácter profesional son una buena herramienta para establecer contactos profesionales y encontrar oportunidades laborales. Las empresas hacen cada vez un mayor uso de estas redes a la hora de buscar personal.
- ✓ Son una plataforma idílica para el ocio. Posibilitan desarrollar hobbies y formar parte de diversas comunidades.
- ✓ Permiten acudir a eventos y participar en actos y conferencias. El denominado "life streaming" que posibilita tener toda nuestra vida resumida en la red social.
- ✓ Hay empresas que empiezan a sacar partido a las redes sociales creando grupos de trabajo, funcionando como en una especie de Intranet, para compartir información corporativa.

Desventajas de las redes sociales

- ✓ La suplantación de personalidad. Corremos el riesgo de que cualquiera se pueda dar de alta con nuestros nombres y fotografías. Hay una cierta falta de control de los datos.
- ✓ Todo lo que publicamos, puede convertirse en propiedad de las redes sociales. Las redes sociales pueden devorar todo nuestro tiempo. Hay que saber administrarlo bien para no pasar la vida delante de la pantalla y que no se convierta en algo adictivo.
- ✓ Gran cantidad de casos de pornografía infantil y pedofilia se han manifestado en las diferentes redes sociales. Para algunos países, ser usuario de estas redes se convierte en una amenaza para la seguridad nacional.
- ✓ Pueden ser utilizadas por criminales para conocer datos de sus víctimas en delitos: como el acoso y abuso sexual, secuestro, tráfico de personas, etc.

Redes Sociales y Educación

Hay que examinar con los alumnos las condiciones de servicio de las redes sociales en las que aspiran a integrarse y hay que enseñarles a configurar debidamente las opciones de privacidad de sus datos personales, fotos y vídeos.

Sería bueno debatir con ellos acerca de la importancia de seleccionar con criterio a la gente que se acepta como amigos en una red social y animarles a considerar las repercusiones de la conducta online sobre la construcción de su propia identidad y reputación en la red.

Cinco pasos para Abrir una cuenta de Facebook

1- Crea tu cuenta: Visita www.facebook.com, la página de entrada de Facebook. En la parte inferior de la página se enlistan los idiomas disponibles. Pulsa en 'Español'. Proporciona: nombre, apellidos, correo electrónico, sexo y fecha de nacimiento. Además, deberás elegir y colocar una contraseña.

2- Introduce tus datos básicos: Una vez registrado, el sistema desplegará una pantalla para conseguir tus primeros amigos. Si deseas comenzar este proceso pulsa 'Buscar amigos'. Si no deseas llenar estos datos ahora pulsa en 'Omitir'.

3- Coloca tu foto: Para que tus amigos te reconozcan entre usuarios con el mismo nombre y para que tu cuenta tenga una identidad visual añade una foto a tu cuenta.

4- Protege tu privacidad: Ve al final de la pantalla de bienvenida y pulsa en 'Controla la información que compartes'. Se desplegará la pantalla 'Control de lo que compartes'. Pulsa en 'Edita tu configuración de privacidad'. Selecciona 'Sólo amigos' y presiona 'Aplicar esta configuración'. Así, sólo tus amigos, a quienes tú has aprobado, podrán ver tus contenidos.

5- Valida tu cuenta: Revisa tu email (el que usaste al registrarte) y encontrarás un mensaje de bienvenida. Pulsa en el link que allí aparece o en el botón 'Completa tu registro'. Se desplegará la pantalla de Facebook y tu cuenta quedará validada.

Grupos de Facebook

Es una nueva característica que permite a las personas agrupar a sus amigos a través de intereses, actividades u otros tópicos. Puede conformar grupos de su equipo de juegos por Internet, de la universidad o de un proyecto escolar, incluso organizar un paseo o un viaje.

Guía de cómo unirte a un grupo:

- Para crear un nuevo grupo de Facebook, ve a www.facebook.com/groups o den clic en grupos debajo de su imagen de perfil.
- Da un nombre a tu grupo. Cuando decidas a quién quisieras invitar al grupo – teclea el nombre de amigos en Facebook, automáticamente agregará a los encontrados-, no es necesario usar una dirección de correo electrónico.
- Selecciona el nivel de privacidad de tu grupo. Por default, todos los grupos son "cerrados", Podrías decidir dejar "abierto" tu grupo, lo cual hace que la lista de miembros y el contenido del sitio sea totalmente público; o podrías elegir "secreto", lo cual mantiene totalmente en privado la lista de miembros y el contenido del grupo.

- Una vez que hayas conformado tu grupo, puedes asignarle una cuenta de correo electrónico. Esto permite a los miembros del grupo enviar un correo a la cuenta asignada para responder sus mensajes posteados en el muro del grupo. Para generar una dirección de correo para el grupo, necesitas dar clic en la opción “Edit Group”, desde la página de inicio de grupos, y seleccionar la opción “Email adress: choose for group”. Tu dirección de correo deberá ser como: yourgroupname@groups.facebook.com.
- También puedes usar la función de Chat de Facebook para conversar con todos los miembros de un grupo al mismo tiempo. Si alguien del grupo está fuera de línea cuando la plática tenga lugar, podrá verla a través del chat histórico tan pronto como se conecte, así no se perderá de nada.

- Evaluación del aprendizaje

Para el desarrollo del curso se aplicó por cada unidad el formato de desempeño del curso. (Tabla 3)

Implementación y gestión

- Proceso de aprendizaje

De acuerdo al modelo pedagógico constructivista, el proceso de aprendizaje fue práctico y autónomo, donde el estudiante a partir de la información presentada e investigada por él, debía crear una cuenta y unirse a un grupo de trabajo ya creado en Facebook para interactuar con sus compañeros; debía hacer su presentación y darle la bienvenida al resto del grupo, luego de conocerse un poco continuar con el desarrollo de la actividad propuesta de forma colectiva, en la cual debe proponer ideas, compartir información entre ellos enlaces, etc.

Evaluación

Se realizó por medio de rubricas para cada una de las actividades propuestas por cada unidad durante el desarrollo del curso virtual.

- Rubricas para evaluación de actividades:

Tema: Redes Sociales.

Tipo de actividad: Sumativa

Actividad: Taller de Ambientes de aprendizaje apoyados en Redes Sociales.

Objetivo: Identificar el efecto de aplicar las redes sociales (Facebook) en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Duración de la actividad: 1 hora.

Participantes: Individual

Actividades:

1. Leer los documentos de Aportes a la educación.
 - Redes sociales educativas.
 - Redes sociales y educación

2. Visita los siguientes enlaces:
 - http://www.profesoresinnovadores.com/especiales/verEspecial_.asp?id=72
 - <http://www.ecuaderno.com/2009/03/10/redes-sociales-y-educacion/>

3. A partir de las lecturas, identificar la importancia y efectos que causa las redes sociales.

4. Realizar el taller referente a los ambientes de aprendizaje apoyados en Redes Sociales en la enseñanza.

Forma de envío: a la plataforma.

Especificación del formato de entrega de la actividad: dirección web.

Pauta de evaluación:

- Preparación del tema a tratar.
- Argumentación.
- Responsabilidad y organización en la entrega.

Tabla 6: Rubrica de la encuesta

CATEGORÍA	ESCALA DE VALORACIÓN		
	5.0	3.0 – 4.0	1.0 – 2.0
Preparación	Demostró preparación a la hora de responder las preguntas profundas y basadas en hechos.	Respondió normalmente las preguntas presentadas.	No hay preparación, no respondió correctamente el total de las preguntas.
Argumentación	Excelente argumentación personal. La redacción y el lenguaje utilizado son	Falta profundidad en la argumentación personal. Existen algunos errores de redacción, no	No hay argumentación personal. La información no es comprensible y no hay coherencia en

	claros y precisos.	es totalmente comprensible.	la redacción de algunos apartados.
Responsabilidad y organización en la entrega	Entrega oportuna de trabajos. Se encuentra organización y comprensión del material de trabajo.	No entrega los trabajos en el tiempo establecido. Falta organización y no hay comprensión en la información presentada.	No entrega trabajos. Muestra desinterés en el desarrollo de las actividades.

Fuente: Esta investigación.

Tema: Redes Sociales.

Tipo de actividad: Sumativa

Actividad: Creación de una cuenta y un grupo de trabajo en Facebook.

Objetivo: Desarrollar habilidades en la creación de cuenta en Facebook e interactuar en el grupo de trabajo.

Duración de la actividad: 3 días

Participantes: Individual

Actividades:

1. Leer los documentos de Construcción y participación en una red social.
 - Cinco pasos para: Abrir una cuenta de Facebook
 - Como abrir una cuenta en Facebook
 - Cómo Crear un Grupo en Facebook.com

2. Puedes visitar los siguientes enlaces:
 - <http://www.impre.com/laopinion/negocios/2010/10/10/cinco-pasos-para--abrir-una-cu-215541-1.html>
 - <http://www.youtube.com/watch?v=DfYd9WXC8VU>
 - http://www.youtube.com/watch?v=FwRjTfX_oIA

3. Leer los artículos sobre los pasos que se deben seguir para crear una cuenta en Facebook.

4. Visualizar el video para crear cuentas y grupos en Facebook.

5. Crear una cuenta y un grupo de trabajo en Facebook, en el cual escribirás una presentación en el muro del grupo para tus compañeros y luego realizar la actividad propuesta.

Forma de envío: a la plataforma.

Especificación del formato de entrega de la actividad: dirección web.

Pauta de evaluación:

- Precisión del contenido.
- Imágenes y/o videos
- Participación.

Tabla 7: Rubrica de creación de cuenta

CATEGORÍA	ESCALA DE VALORACIÓN		
	5.0	3.0 – 4.0	1.0 - 2.0
Precisión del Contenido	Toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y todos los requisitos de la asignación han sido cumplidos.	Casi toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y casi todos los requisitos han sido cumplidos.	Hay varias inexactitudes en el contenido provisto por el estudiante o muchos de los requisitos no están cumplidos.
Imágenes y/o videos	Las imágenes y/o videos están relacionadas al tema, son de alta calidad y aumentan el interés o el entendimiento del lector.	Las imágenes y/o videos están relacionadas al tema y son de buena calidad.	Las imágenes y/o videos no se relacionan con el tema, parecen haber sido escogidas al azar, son de baja calidad o distraen al lector.
Participación	Participo y comento los aportes de los compañeros.	Se notó poca participación casi no comento los aportes de los compañeros.	Se notó poca participación y no hay comentarios en los aportes de los compañeros.

Fuente: Esta investigación.

3.2.6.2 Unidad 2: Edublogs

Análisis

- Justificación

Actualmente las herramientas que ofrece la Internet están dinamizando el aprendizaje, entre los cuales se encuentran los Edublogs debido a que se están convirtiendo en un recurso útil para trabajar diversas temáticas en las clases.

La sociedad actual y su ritmo de vida están desencadenando gran innovación que se ve reflejada en nuestro entorno, las TIC y entre ellas la Internet han generado un acontecimiento significativo en la vida el hombre y esencialmente en el campo educativo con la integración a las aulas de la clase, por lo cual es importante tener en cuenta que mediante un currículo apoyado en tecnologías se pueden lograr aprendizajes significativos y productivos en los estudiantes.

La Web 2.0 en la humanidad está dinamizando los procesos sociales, políticos, económicos, culturales los cuales de alguna manera inciden concibiendo algún cambio positivo o negativo en el contexto que nos rodea, es necesario saber aprovechar progresivamente lo que se está viviendo para la formación de los nuevos seres humanos. Esta unidad de trabajo sobre Edublogs, tuvo el propósito de crear un Edublog e interactuar con otros por medio de la participación con comentarios y aportes formativos útiles en nuestro entorno escolar.

- Desarrollo de competencias

Expresiva

Desarrolla habilidades en la creación de un Edublog.

Cognitiva

Identifica la importancia de utilizar los Edublogs en el entorno escolar.

Afectiva

Demuestra interés por participar planteando diferentes expectativas y puntos de vista sobre un determinado tema.

Planificación y diseño

- Diseño de actividades de aprendizaje

- Se inició la unidad de trabajo con un foro para hablar sobre la importancia de los Edublogs en la formación de nuestros estudiantes.
 - Se observó un video que presentó el concepto de Blog.
 - Conceptualización del concepto de Edublog por medio de una presentación en PowerPoint.
 - Presentación de un sitio web que explicó cómo darle un uso educativo apropiado a los Blogs.
 - Se navegó por diferentes ejemplos de Edublogs, para tener una idea más clara de cómo y utilizar un Edublog.
 - Se presentó un video el cual indicó la forma de hacer un Blog, así como también un tutorial que explicó los pasos a seguir para crear de forma muy fácil un blog.
 - Después se procedió a interactuar en el blog, colocando entradas, comentarios y temas de interés.
 - Conclusiones y aportes finales.
- Características de las actividades
 - Para el desarrollo de las actividades es necesario consultar fuentes externas relacionadas con los blogs, para conocer conceptos que ayuden a la construcción y al aprendizaje del conocimiento así como experiencias que aporten al enriquecimiento del mismo.
 - Se desarrollaron actividades de forma práctica en las cuales los docentes navegaron por Internet e investigaron para posteriormente realizar trabajos escritos y/o prácticos.
 - También se realizaron actividades teóricas en las cuales se tenía que leer, analizar, sintetizar conceptos y realizar ensayos o guías de trabajo.
 - Se llevaron a cabo trabajos de forma individual como en equipo de acuerdo al tipo de actividad propuesta.
 - Metodología

La unidad 2: Los Edublogs se abordó utilizando como estrategia didáctica la pedagogía conceptual con la siguiente planeación:

-Propósito de la clase: Aprender a utilizar eficientemente los Edublogs en los procesos de formación pedagógica con los estudiantes, de tal forma que se usen de manera oportuna y permitan expresar de forma creativa lo aprendido durante el proceso educativo.

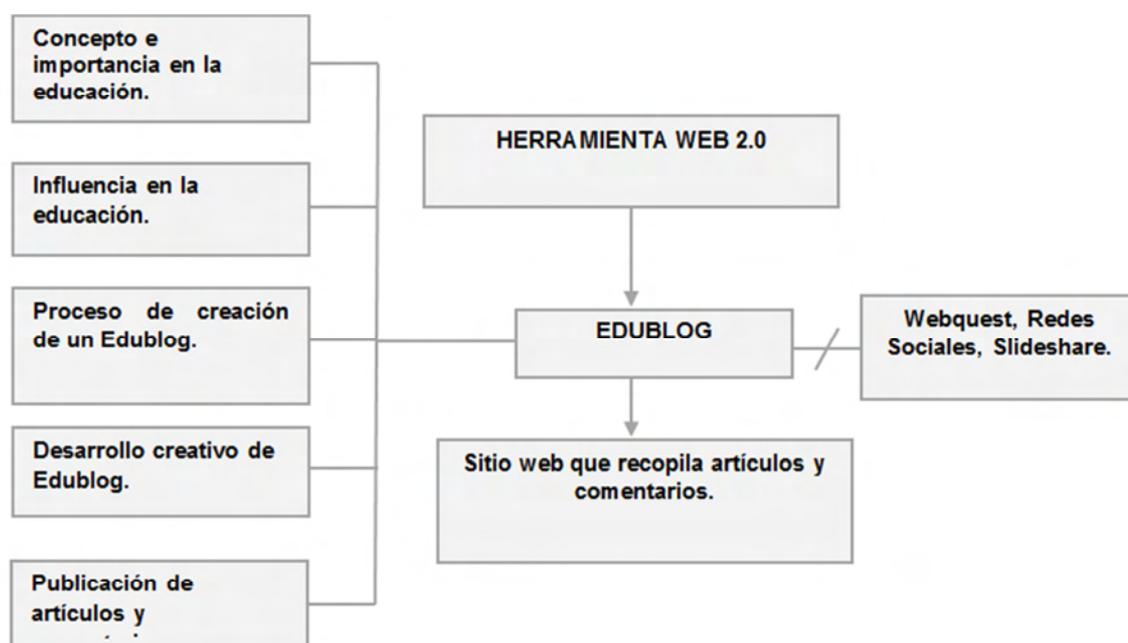
-Indicador de desempeño Cognitivo: Utiliza los Edublogs en el proceso escolar.

-Indicador de desempeño Expresivo: Desarrolla habilidades en la creación de un Edublog.

-Indicador de desempeño Afectivo: Demuestra interés por participar planteando diferentes expectativas y puntos de vista sobre un determinado tema.

- Mentefacto conceptual del tema

Figura 2: Mentefacto conceptual de Edublogs



Fuente: Esta investigación.

- Flujograma para la competencia expresiva

Tabla 8: Flujograma para la competencia expresiva.

Abra internet.
Escriba en la barra de direcciones la dirección de blogger: www.blogger.com
Comience por abrir una cuenta si no la tiene.
Siga las instrucciones que le indica el programa y continúe hasta crear el blog.

Escriba un título creativo a su blog.
Comience por colocar una entrada interesante en el Edublog.
Invite a sus compañeros del curso a participar en el Edublog.
Con ayuda del orientador del curso colóquele imágenes, videos.
Escriba comentarios educativos interesantes para interactuar en la red.

Fuente: Esta investigación.

- Actividades que se desarrollaron en clase

Tabla 9: Actividades que se desarrollaron en clase.

ACTIVIDADES QUE SE DESARROLLARON EN CLASE	
PRESENTACIÓN DEL LOGRO: Aprende a utilizar eficientemente los Edublogs en los procesos de formación pedagógica con los estudiantes, de tal forma que se usen de manera oportuna y permitan expresar de forma creativa lo aprendido durante el proceso educativo.	
MOTIVACIÓN	Para que los participantes del proceso de formación en herramientas Web 2.0 se interesen por el trabajo durante la unidad 2 se observó un video: Los blogs
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	1. Dialogo en línea mediante un foro sobre la temática de Edublogs, dando a conocer opiniones, conocimientos empíricos, experiencias y expectativas sobre el trabajo con blogs en la red sobre todo en el entorno educativo. La pregunta orientadora: <u>¿Considera que los Edublogs pueden ser una herramienta apropiada para la formación de los estudiantes en la escuela, sí o no y porque?</u>
	2. Elaboración de un ensayo, con el fin de utilizar los Edublogs durante el proceso escolar. Para esto se utilizaron diferentes documentos y enlaces de la red que sirvieron de apoyo para el desarrollo de la actividad.

	3. Creación de un Edublog. Con el propósito de desarrollar habilidades en la creación de un blog, teniendo en cuenta el video, tutorial, flujograma y diferentes ejemplos de Edublogs que sirvieron de soporte al desarrollo de ésta actividad.
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS QUE REQUIEREN EMPLEAR LO APRENDIDO	Los Edublogs son un recurso muy oportuno en el proceso educativo en el momento de interactuar con diferentes opiniones de carácter real y formativo por medio de la red de una manera más dinámica.
RETROALIMENTACIÓN	- Como tarea para evaluar se realizó la creación y la interacción en un Edublog, colocando entradas, comentarios y temas de interés. - se enfatizó en que este recurso Web 2.0 es muy eficaz en la formación y en el aprendizaje de los estudiantes, pero no hay que dejar de lado otras herramientas Web 2.0 útiles en la educación.

Fuente: Esta investigación.

Desarrollo y producción

- Diseño de contenidos

Concepto e importancia en la educación.

Concepto

Influencia en la educación.

Creación de un Edublog.

Proceso

Actividad practica

Publicación de artículos y comentarios.

¿Qué es un blog?

Es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de unos o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea permanente. Habitualmente, en cada artículo de un blog, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles una respuesta, de forma que es posible establecer un dialogo.

Partes que contiene un blog

-Título - Imágenes de cabecera.

- Diferentes páginas creadas por el autor.

-Estructurado normalmente en dos columnas bien diferenciadas: En una encontramos el contenido expuesto por el autor y en la otra el buscador, el índice, la tecnología RSS, etc...

Influencia en la educación.

En cuanto a su aplicación educativa tiene un parecer a las wikis, ya que el profesor puede crear un blog de su asignatura y colgar en él los diferentes apuntes, explicaciones, videos, etc. expuestos en clase. Con ello ampliamos las fronteras del aula y hacemos más casera y cercana la educación escolar.

Creación de un Edublog.

En la actualidad existen cantidad de páginas destinadas a la creación de blogs personales. En este caso nos centraremos en la página Blogger.

Blogger es un servicio creado por Pyra Labs para crear y publicar una bitácora en línea. El usuario no tiene que escribir ningún código o instalar programas de servidor o de scripting. Blogger acepta para el alojamiento de las bitácoras su propio servidor (Blogspot) o el servidor que el usuario especifique (FTP o SFTP).

Pasos a seguir mediante Blogger

- Contenido g-mail y creación de contraseña - Creación del título del blog personal a crear. - Observamos disponibilidad y damos a la tecla CONTINUAR - Último paso, empezar a crear el blog en la plantilla facilitada por BLOGGER.

Para poder crear una primera entrada debemos hacerlo a través de nuestra cuenta g-mail la cual nos lleva al escritorio de nuestro blog. Allí encontraremos una pestaña en la parte superior que pone NUEVA ENTRADA. Si nos gusta cómo quedo el contenido creado, podemos seguir modificándolo a través de la pestaña LÁPIZ.

Consejos para crear un buen blog

- Exponer material de agrado - Calidad en los textos creados - Dejar siempre un pequeño resumen del contenido a exponer al principio de cada ventana. - Contestar siempre a las preguntas que dejen los internautas que visiten el blog.

- Evaluación del aprendizaje

Para el desarrollo del curso se aplicó por cada unidad el formato de desempeño del curso (Tabla 3).

Implementación y gestión

- Proceso de aprendizaje

Teniendo en cuenta lo que plantea el modelo pedagógico constructivista acerca de la construcción propia del aprendizaje para empezar el trabajo de la unidad 2 se realizó de forma práctica y real aplicando los conocimientos en la creación de un Edublog, para esto se debía tener en cuenta paso a paso el tutorial acerca de cómo crear un blog, así como también el flujograma.

Evaluación

Se realizó por medio de rubricas para las actividades planeadas durante el desarrollo del curso y mediante el siguiente formato de desempeños:

- Rubricas para evaluación de actividades:

Tema: Edublogs.

Tipo de actividad: sumativa

Actividad: Elaboración de un ensayo.

Objetivo: Utilizar los Edublogs en el proceso escolar.

Duración de la actividad: tres días

Participantes: individual

Actividades:

1. Lea los documentos:
 - a. Video: Que es un blog
 - b. Trabajo de investigación: Edublogs
 - c. El blog como recurso educativo: documento pdf.

2. Los siguientes enlaces te pueden ayudar:
 - a. Video: Que es un blog
<http://www.youtube.com/watch?v=BLf3tlsCYmo>
 - b. Trabajo de investigación: Edublogs
<http://www.slideshare.net/niyiret/edublogs-para-profes-1227791>
 - c. Documento: El blog como recurso educativo.
 Documento pdf.
3. Identifique los argumentos que expresan los autores con relación al a los Edublogs y su utilidad en el campo educativo.
4. Confronte lo estudiado en los documentos y en los enlaces con el entorno y las experiencias personales.
5. Elabore un ensayo argumentando su opinión sobre la influencia de los blogs en el proceso educativo teniendo en cuenta las manifestaciones de los autores, es importante incluir la bibliografía y las citas respectivas.

Forma de envío: a la plataforma en un archivo de texto.

Especificación del formato de entrega de la actividad: Máximo tres hojas.

Pauta de evaluación:

- Argumentación personal.
- Contextualización del entorno y los temas.
- Inscripción de citas y bibliografía respectiva.

Tabla 10: Rubrica del ensayo.

CRITERIOS DE EVALUACION	ESCALA DE VALORACION		
	5.0	3.0 - 4.0	1.0 - 2.0
ARGUMENTACION	-Excelente argumentación personal. -Los datos presentados son claros y concisos. - La redacción y el lenguaje utilizado en el documento son muy adecuados.	- Falta profundidad en la argumentación personal. - Los datos presentados son un poco incompletos. - Existen algunos errores de redacción en el documento.	-No hay argumentación personal. - Los datos presentados son confusos. - No hay coherencia en la redacción de algunos apartados del documento.

ORGANIZACIÓN Y PRESENTACION	Excelente Presentación. - La información presentada tiene jerarquía y es comprensible.	- Falta organización en la información presentada. - Falta un poco de originalidad en el trabajo.	- La información se encuentra desorganizada. - Falta originalidad en el trabajo.
RESPONSABILIDAD EN LA ENTREGA	- Entrega oportuna de trabajos. - Trabajos completos y argumentados.	No entrega los trabajos en el tiempo establecido. - Requiere complementar y argumentar un poco más los trabajos.	No entrega los trabajos. - Falta complementar y argumentar las ideas propuestas.
OPINIÓN	La opinión presenta una afirmación clara y bien fundamentada de la posición del autor sobre el tema.	La opinión presenta una afirmación clara de la posición del autor sobre el tema.	Hay una opinión, pero ésta no expresa la posición del autor claramente.

Fuente: Esta investigación.

Tema: Edublogs.

Tipo de actividad: Sumativa

Actividad: Creación de un Edublog.

Objetivo: Desarrollar habilidades en la creación de un Edublog.

Duración de la actividad: cuatro días

Participantes: individual

Actividades:

1. Estudie los archivos:

- a. Video: Como crear un blog en Blogger.
- b. Tutorial: Como crear un blog en Blogger.
- c. Blog: Características de Blogger
- d. Video: Publicar entradas en el blog

2. Los siguientes enlaces te pueden ayudar:

- a. Video: Como crear blog en blogger

http://www.youtube.com/watch?v=IYIs_5BxJRg&feature=player_embedded

- b. Tutorial: Como crear un blog en Blogger.
Link en la plataforma del tutorial. Documento de Word
 - c. Blog: Características de Blogger
<http://www.eduteka.org/BlogsBlogger.php>
 - d. Video: Publicar entradas en el blog
<http://www.youtube.com/watch?v=GAR0gvuE0b8&feature=related>
3. Seguir las etapas que se presentan en el respectivo tutorial para crear el blog.
 4. Crear la cuenta en blogger y el Edublog lo más creativo posible.
 5. Colocar entradas y aportes en los Edublogs de los otros compañeros.
 - a. Visualizar algunos ejemplos de blogs.
<http://escueladepadres.blogspot.com/>
 - b. Mirar el video: Publicar entradas en el blog
<http://www.youtube.com/watch?v=GAR0gvuE0b8&feature=related>
 6. Interactuar constantemente en los Edublogs durante la duración de la actividad.

Forma de envío: Escribir la dirección web en un archivo y enviarlo a la plataforma.
Especificación del formato de entrega de la actividad: dirección web.

Pauta de evaluación:

- Organización de la información.
- Diseño del Edublog.
- Originalidad en las ideas son creativas e ingeniosas

Tabla 11: Rubrica del Edublog.

CRITERIOS DE EVALUACION	ESCALA DE VALORACION		
	5.0	3.0 -4.0	1.0- 2.0
ORGANIZACIÓN	Contenido bien organizado usando títulos y listas para agrupar el material relacionado.	Usó títulos y listas para organizar, pero la organización en conjunto de tópicos aparenta debilidad.	La organización no estuvo clara o fue lógica. Sólo muchos hechos.

ATRACTIVO	El diseño es excepcionalmente atractivo en términos de diseño, distribución y orden.	El diseño es atractivo en términos de diseño, distribución y orden.	El diseño es bastante desordenado o está muy mal diseñado. No es atractivo.
ORIGINALIDAD	El producto demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas.	El producto demuestra cierta originalidad. El trabajo demuestra el uso de nuevas ideas y de perspicacia.	Usa ideas de otras personas, pero no les da crédito.
CONTENIDO	El sitio en la red tiene un propósito y un tema claros y bien planteados y son consistentes en todo el sitio.	El sitio en la red tiene un propósito y un tema claros, pero tiene uno o dos elementos que no parecen estar relacionados.	El propósito y el tema del sitio en la red son de alguna forma confusos o imprecisos.

Fuente: Esta investigación.

3.2.6.3 Unidad 3: Webquest

Análisis

- Justificación

La necesidad de educarse para ajustarse a los continuos cambios de la sociedad es la motivación que genera la tecnología y más específicamente la virtualidad en el campo educativo, desde este punto de vista la informática en la humanidad está dinamizando los procesos sociales, políticos, económicos, culturales los cuales de alguna manera inciden concibiendo algún cambio positivo o negativo en el contexto que nos rodea, es deber de cada persona aprovechar al máximo lo que ofrece el ámbito tecnológico para el desarrollo de competencias y su formación.

Es por ello que se requieren individuos con excelente conocimiento y manipulación de estas herramientas para orientarlas a la educación y dinamizar los procesos pedagógicos, para lo cual, Webquest es una herramienta apreciable y muy interesante que puede ser muy significativa en este proceso.

- Desarrollo de competencias

Expresiva

Adquiere habilidades en la creación y diseño de una Webquest.

Cognitiva

Comprende la importancia de apoyar las actividades pedagógicas con la utilización de las Webquest.

Afectiva

Se interesa por desarrollar la actividad de la Webquest y participar en la construcción colectiva del conocimiento.

Planificación y diseño

- Diseño de actividades de aprendizaje
- Debate en la Web mediante un foro, referente a la Webquest en las actividades educativas, determinando si esta herramienta estaba orientada a la investigación o de lo contrario describir el propósito de esta página Web.

Pregunta orientadora:

¿Considera que las Webquest son un recurso Web 2.0 que puede emprender la investigación en los estudiantes?

- Visualizar y leer los documentos adjuntos de que es una Webquest, pasos para diseñar una, y como aplicarla en las actividades educativas.
- Analizar el contenido hacer una reflexión crítica de dicha información para el desarrollo de las actividades:
 - Resolver un cuestionario en la plataforma.
 - Actividad práctica: Diseñar una Webquest de un tema libre para que la desarrollen sus compañeros de grupo.
- Características de las actividades

- Para el desarrollo de las actividades propuestas es muy importante que a partir de la información dada se investiguen conceptos relacionados con el tema así mismo compartir experiencias vividas para obtener un conocimiento más completo y constructivo.
 - Se realizaron talleres teóricos así como prácticos en los cuales el estudiante, debía leer, analizar y relacionar conceptos para luego llevarlos a la práctica.
 - Existen actividades individuales y otras grupales que permitieron interactuar entre los integrantes del grupo para obtener y compartir conocimientos colectivamente.
- Metodología

Para el desarrollo de la unidad 3: Webquest se aplicó la estrategia didáctica de la pedagogía conceptual, con la siguiente planeación:

-Propósito de la clase: Conocer y aprender a utilizar adecuadamente la Webquest identificando cada uno de sus pasos para utilizarla en la educación y hacer más interesantes y dinámicos los procesos de aprendizaje con el fin de obtener mejores resultados académicos.

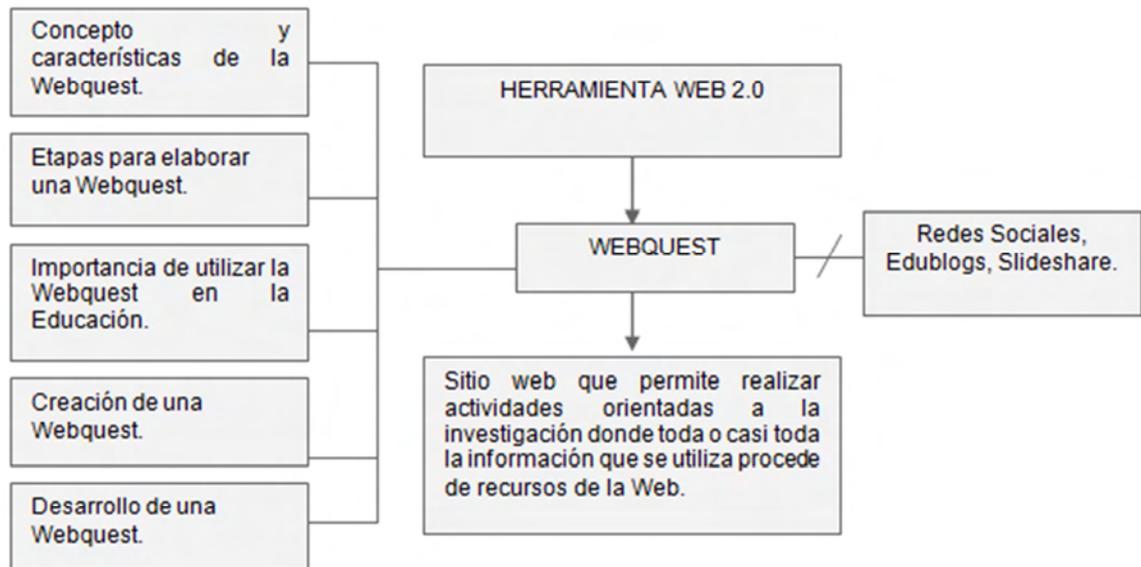
-Indicador de desempeño Expresivo: Adquiere habilidades en la creación y diseño de una Webquest.

-Indicador de desempeño Cognitivo: Comprende la importancia de apoyar las actividades pedagógicas con la utilización de las Webquest.

-Indicador de desempeño Afectivo: Se interesa por desarrollar la actividad de la Webquest y participar en la construcción colectiva del conocimiento.

- Mentefacto conceptual del tema

Figura 3: Mentefacto conceptual de Webquest



Fuente: Esta investigación.

- Flujograma para la competencia expresiva

Tabla 12: Flujograma para la competencia expresiva.

Abrir Internet
Ingrese a la paginas: http://phpwebquest.org/newphp/
Si tiene cuenta ingrese a ella, de lo contrario solicite una.
Una vez ingresado a la cuenta, continúe diseñando la Webquest.
Llenar la información correspondiente en cada etapa siguiendo el orden preestablecido.
Terminada la Webquest, copiar la URL en el muro del grupo de Facebook.
Escoger una Webquest del muro de Facebook y desarrollarla.

Enviar la solución a cada autor de la Webquest.

Fuente: Esta investigación.

- Actividades que se desarrollaron en clase:

Tabla 13: Actividades que se desarrollaron en clase.

ACTIVIDADES QUE SE DESARROLLARON EN CLASE	
<p>PRESENTACIÓN DEL LOGRO: Conoce y aprende a utilizar adecuadamente la Webquest identificando cada uno de sus pasos para utilizarla en la educación y obtener mejores resultados académicos en los procesos de aprendizaje.</p>	
MOTIVACIÓN	<p>En esta etapa el estudiante debía ingresar a la página principal de Webquest: http://phpwebquest.org/newphp/ y seleccionar una que le llame la atención para explorarla y analizarla, luego comentarla con los integrantes del grupo; dar su punto de vista, establecer si es una herramienta útil o no para la enseñanza, comentar si necesita complementar con otro elemento o si es apropiada, entre otros.</p>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	<p>1. Debate en la Web mediante un foro, referente a la Webquest en las actividades educativas, determinando si esta herramienta está orientada a la investigación o de lo contrario describir el propósito de esta página Web.</p> <p>Pregunta orientadora: ¿Considera que las Webquest son un recurso Web 2.0 que puede emprender la investigación en los estudiantes?</p> <p>2. Cuestionario: Importancia de la Webquest en el campo educativo. La actividad consistió en realizar un cuestionario sobre la importancia de aplicar la Webquest en las actividades pedagógicas.</p> <p>3. Creación de una Webquest. La actividad práctica consistió en diseñar una Webquest de un tema libre y solucionar una creada por algún compañero del grupo.</p>

<p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS QUE REQUIEREN EMPLEAR LO APRENDIDO</p>	<p>Webquest es una herramienta muy interesante y es de gran utilidad en los procesos pedagógicos para hacer una clase más interesante y agradable. Por lo tanto esta importante herramienta es de gran apoyo para la generación de mayor conocimiento de forma más sencilla y atractiva.</p>
<p>RETROALIMENTACIÓN</p>	<p>Este proceso consistió en diseñar una Webquest teniendo en cuenta la secuencia de los pasos a seguir y en desarrollar una, creada por sus compañeros de grupo, y con esta experiencia conocer los resultados de aprendizaje y utilizar no solo en el curso sino aplicarla en determinada practica escolar.</p>

Fuente: Esta investigación.

Actividades

- Visualizar y leer los documentos adjuntos de que es una Webquest, pasos para diseñar una, y como aplicarla en las actividades educativas.
- Analizar el contenido hacer una reflexión crítica de dicha información para el desarrollo de las actividades:
- Resolver un cuestionario en la plataforma sobre la importancia de la Webquest en el campo educativo.
- Actividad práctica: Diseñar una Webquest de un tema libre para que la desarrollen sus compañeros de grupo, teniendo en cuenta y siguiendo paso a paso el flujograma nombrado anteriormente.

Desarrollo y producción

- Diseño de contenidos

Concepto y características de la Webquest.

Concepto de Webquest

Definición y elementos de una Webquest

Etapas para elaborar Webquest.

Elementos de una Webquest

Cinco reglas para escribir una Webquest

Creación de Webquest.

Proceso de creación de una Webquest

Pasos para crear una Webquest presentación PowerPoint

Definición de Webquest

El modelo de Webquest fue desarrollado por Bernie Dodge en 1995 que lo definió como una actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web.

- ✓ Este modelo permite que el alumno elabore su propio conocimiento al tiempo que lleva a cabo la actividad.
- ✓ El alumno navega por la web con una tarea en mente.
- ✓ El objetivo es que emplee su tiempo de la forma más eficaz, usando y transformando la información y no buscándola.

Tabla 14: Elementos de una Webquest.

Introducción	Establece el marco y aporta alguna información antecedente
Tarea	El resultado final de la actividad que los alumnos van a llevar a cabo
Proceso	Descripción de los pasos a seguir para llevar a cabo las tareas. Incluye los recursos y el andamiaje (<i>scaffolding</i>)
Recursos	Selección de enlaces a los sitios de interés para encontrar la información relevante. Este elemento forma parte del apartado del proceso.
Evaluación	Explicación de cómo será evaluada la realización de la tarea
Conclusión	Recuerda lo que se ha aprendido y anima a continuar con el aprendizaje

Fuente: PÉREZ TORRES, Isabel. 1997 – 2011. Webmaster. Que es una Webquest y elementos de una Webquest.

Proceso de creación de una Webquest

La realización de una Webquest consiste básicamente en que el profesor identifica y plantea un tópico/problema y a partir de ahí crea una web en la que presenta la tarea al alumnado, le describe los pasos o actividades que tienen que realizar, les proporciona los recursos Online necesarios para que los alumnos por sí mismos desarrollen ese tópico, así como los criterios con los que serán evaluados.

El proceso de elaboración de una Webquest consta de cinco pasos: seleccionar un tópico, tema o problema que tenga interés para el alumnado. A partir de ahí analizar dicho problema y descomponerlo en partes que constituirán el modelo de diseño. En tercer lugar se establecerá las características del producto final que se espera realicen los alumnos y los criterios de evaluación del mismo. En cuarto lugar desarrollar la Webquest con sus recursos Online. Y finalmente revisar que todos los enlaces funcionan y que dicho diseño es comprensible por los alumnos.

- Evaluación del aprendizaje

Para el desarrollo del curso se aplicó por cada unidad el formato de desempeño del curso (Tabla 3).

Implementación y gestión

- Proceso de aprendizaje

De acuerdo al modelo pedagógico constructivista, el proceso de aprendizaje fue práctico y autónomo, donde el estudiante a partir de la información presentada e investigada por él debía crear, diseñar una Webquest para compartirla con sus compañeros del curso.

Evaluación

Se realizó por medio de rubricas para cada una de las actividades propuestas por cada unidad durante el desarrollo del curso virtual.

- Rubricas para evaluación de actividades:

Tema: Webquest.

Tipo de actividad: Sumativa

Actividad: cuestionario de la importancia de los elementos que conforman una Webquest para su aplicación.

Objetivo: Determinar la importancia de los elementos que conforman una Webquest para su aplicación en la Educación.

Duración de la actividad: 1 hora aproximadamente

Participantes: Individual.

Actividades:

1. Leer los documentos de los Concepto y características de la Webquest.
 - Definición, origen, tipos Webquest
 - Ejemplos, plantillas y generadores de Webquest.
2. Puedes visitar los siguientes enlaces:
 - <http://www.aula21.net/tercera/introduccion.htm>
 - <http://www.isabelperez.com/webquest/>
3. Conocer las características de la Webquest y sus etapas.
4. Desarrollar el cuestionario de la importancia de los elementos de una Webquest, teniendo en cuenta la información dada y tu aporte personal.

Forma de envío: a la plataforma.

Especificación del formato de entrega de la actividad: Dirección Web.

Pauta de evaluación:

- Uso del tiempo.
- Elementos necesarios.
- Conocimientos adquiridos.

Tabla 15: Rubrica del cuestionario.

CATEGORIA	ESCALA DE VALORACION		
	5.0	3.0 – 4.0	1.0 - 2.0

El uso del tiempo	Utiliza bien el tiempo durante cada período de respuesta. Se centró en terminarla actividad.	Utiliza parte del tiempo durante cada período de respuesta. Falta complementar un poco la actividad.	No usa adecuadamente el tiempo de respuesta para centrarse en la actividad. No termina la actividad.
Elementos necesarios	El taller incluye todos los elementos necesarios, así como información adicional.	Falta incluir algunos elementos necesarios en el taller.	Faltan varios elementos necesarios en el taller.
Los conocimientos adquiridos	El estudiante puede con precisión contestar todas las preguntas relacionadas con los contenidos en el taller.	El estudiante puede contestar con precisión aproximadamente el 70% de preguntas relacionadas con los contenidos en el taller.	El estudiante no parece tener un conocimiento suficiente acerca de los contenidos utilizados en el taller.

Fuente: Esta investigación.

Tema: Webquest.

Tipo de actividad: Sumativa

Actividad: Creación de una Webquest.

Objetivo: Desarrollar habilidades en la creación de una Webquest para su adecuada utilización en las actividades académicas.

Duración de la actividad: 4 días

Participantes: Individual

Actividades:

1. Leer los documentos de construcción y participación de una Webquest.
 - Cómo elaborar una Webquest de calidad
 - Proceso de creación

2. Puedes visitar los siguientes enlaces:
 - <http://www.eduteka.org/WebQuestLineamientos.php>
 - <http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/creacion.htm>
3. Identificar los pasos que se deben tener en cuenta para crear una Webquest.
4. Crear una Webquest siguiendo paso a paso cada uno de sus elementos y compartirla con los compañeros del curso.

Forma de envío: a la plataforma.

Especificación del formato de entrega de la actividad: dirección web.

Pauta de evaluación:

- Diseño del producto
- Organización del contenido
- Originalidad

Tabla 16: Rubrica de la creación de una Webquest.

CATEGORIA	ESCALA DE VALORACION		
	5.0	3.0 – 4.0	1.0 - 2.0
DISEÑO	El diseño es originalmente atractivo en términos de distribución y orden. Es fácil localizar todos los elementos importantes.	Las páginas tienen una presentación útil, pero pueden parecer estar llenas de información o ser aburridas. La mayoría de los elementos son fáciles de localizar.	Las páginas se ven llenas de información o son confusas, bastante desordenadas. Es a menudo difícil localizar elementos importantes.
CONTENIDO	El sitio en la red tiene un propósito y un tema claro y bien planteado y son consistentes en todo el sitio.	El sitio en la red tiene un propósito y un tema claro, pero tiene uno ó dos elementos que no parecen estar relacionados.	El sitio en la red carece de propósito y de tema.

ORIGINALIDAD	El producto demuestra gran originalidad. Las actividades son creativas e ingeniosas.	El producto demuestra cierta originalidad. El trabajo demuestra el uso de nuevas ideas.	Usa ideas de otras personas, pero no les da crédito.
--------------	--	---	--

Fuente: Esta investigación.

3.2.6.4 Unidad 4: Slideshare

Análisis

- Justificación

Slideshare es una herramienta muy interactiva para presentar diapositivas con diferentes opiniones en la red de gran utilidad, la cual se puede aprovechar en el aprendizaje con los estudiantes promoviendo así una manera más dinámica y efectiva de formar a los futuros profesionales del mañana. Este recurso es muy fácil de usar y muy favorable a la vez por lo que permite intercambiar información de todo tipo lista para exponer o presentar en cualquier momento, la Web 2.0 está forjando una innovación importante en el campo educativo que permite dinamizar en el aula de clase la enseñanza por medio del aprovechamiento de la informática y el aporte del conocimiento en la creación de un Slideshare lo cual contribuye formativamente en nuestro entorno escolar.

- Desarrollo de competencias

Expresiva

Desarrolla la capacidad creativa mediante la creación de una presentación en PowerPoint.

Cognitiva

Identifica la utilidad de Slideshare en los procesos pedagógicos.

Afectiva

Comparte experiencias de aprendizaje mediante la publicación de presentaciones.

Planificación y diseño

- Diseño de actividades de aprendizaje

- Se inició ésta unidad de trabajo con un foro para tratar la importancia y la influencia de Slideshare en la educación de nuestros estudiantes.
 - Conceptualización de la definición de Slideshare visitando un enlace web.
 - Se presentó un video el cual indicó la forma ¿cómo crear cuenta en Slideshare?
 - Se visitó el enlace acerca de cómo funciona Slideshare.
 - Se realizó una presentación creativa en PowerPoint
 - Se subió la presentación a Slideshare
 - Se compartieron las direcciones de los Slideshare.
 - Se visitaron las direcciones de los Slideshare de los participantes
 - Conclusiones y aportes finales.
- Características de las actividades
 - Para el desarrollo de las actividades fue necesario leer las fuentes bibliográficas sugeridas con el tema e igualmente compartir otros documentos que fueron un buen aporte para el trabajo de la unidad.
 - Se desarrollaron actividades de forma práctica las cuales permitieron ejercitar el conocimiento tratado en la unidad.
 - También se realizaron actividades teóricas en las cuales se tuvo que leer, analizar, sintetizar conceptos y realizar guías de trabajo.
 - Se llevaron a cabo trabajos de forma individual como en equipo de acuerdo al tipo de actividad propuesta.
 - Se trató de que los participantes interactúen constantemente en la plataforma y en la red, resolviendo dudas, realizando aportes y sugerencias.

- Metodología

La unidad 4: Slideshare, se abordó utilizando como estrategia didáctica la pedagogía conceptual, para lo cual se planeó de la siguiente manera:

-Propósito de la clase: Identificar la utilidad de Slideshare en los procesos de formación pedagógica con los estudiantes, compartiendo diferentes experiencias educativas enriquecedoras.

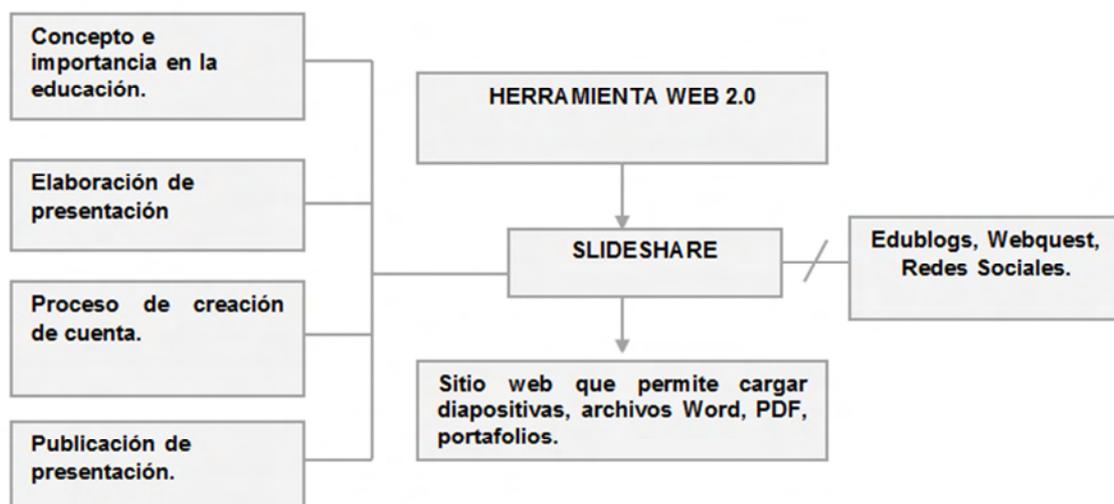
- Indicador de desempeño Cognitivo: Identifica la utilidad de Slideshare en los procesos pedagógicos.

- Indicador de desempeño Expresivo: Desarrolla la capacidad creativa mediante la creación de una presentación en PowerPoint.

- Indicador de desempeño Afectivo: Comparte experiencias de aprendizaje mediante la publicación de presentaciones.

- Mentefacto conceptual del tema

Figura 4: Mentefacto conceptual de Slideshare



Fuente: Esta investigación.

- Flujograma para la competencia expresiva:

Tabla 17: Flujograma para la competencia expresiva.

Escoja un tema libre.
Abra el programa PowerPoint.
Escoja el tipo de formato, con la fuente, colores, tamaño, fondo, etc.
Coloque el título de la presentación.
Coloque los subtítulos.
Escriba el texto respectivo.

Inserte imágenes alusivas al tema.
Elija el diseño que crea conveniente.
Coloque animación a la presentación.
Guarde la presentación para después subirla a la red.

Fuente: Esta investigación.

- Actividades que se desarrollaron en clase:

Tabla 18: Actividades que se desarrollaron en clase.

ACTIVIDADES QUE SE DESARROLLARON EN CLASE	
<p>PRESENTACIÓN DEL LOGRO: El estudiante aprende a identificar la utilidad de Slideshare en los procesos de formación pedagógica con los estudiantes, compartiendo diferentes experiencias educativas enriquecedoras.</p>	
<p>MOTIVACIÓN</p>	<p>Para que los participantes del curso de formación en herramientas Web 2.0 despierten su interés, se realizó la lectura de las siguientes coplas para que siguiendo el modelo los copartícipes hagan una copla también con relación al tema en cuestión que es Slideshare.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>Esta herramienta es muy útil Pues nos hace interactuar De forma rápida y sencilla Cuando vamos a navegar</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>Cuando quieras presentar Tus ideas en la red solo puedes acceder A tu cuenta de Slideshare</p> </div> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 60%;"> <p>Slideshare es una forma Que te permite aprender Colaborando, cooperando y Aportando a la vez.</p> </div>
	<p>1. Dialogo en línea sobre la temática de la unida 4 acerca de Slideshare para dar a conocer dudas, expectativas y propuestas sobre el trabajo en clase con los estudiantes. La pregunta orientadora: ¿Considera usted que Slideshare es una herramienta que puede dinamizar algunas actividades escolares durante el desarrollo de las clases?</p>

<p>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</p>	<p>2. Elaboración de una presentación de diapositivas, desarrollando así la creatividad mediante la creación de una presentación en PowerPoint, de un determinado tema teniendo en cuenta el video tutorial: PowerPoint y el flujograma.</p> <p>3. Creación de una cuenta en Slideshare, en la cal se compartió experiencias de aprendizaje mediante la publicación de presentaciones ya realizadas en la cuenta de Slideshare.</p>
<p>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS QUE REQUIEREN EMPLEAR LO APRENDIDO</p>	<p>Slideshare es una herramienta pertinente, que durante el aprendizaje puede permitir la interacción del conocimiento en la red de forma accesible y eficiente, haciendo de la web 2.0 un beneficio útil en el entorno escolar y social.</p>
<p>RETROALIMENTACIÓN</p>	<p>- Como tarea para evaluar lo trabajado durante la unidad se realizó la creación de una presentación en PowerPoint.</p> <p>-Se creó una cuenta en Slideshare, para cargar la presentación realizada y compartirla con los participantes.</p> <p>- Es muy fundamental destacar que esta herramienta web 2.0 es muy eficaz al momento de buscar información en la red y en ocasiones puede convertirse en algo facilista para la formación y en el aprendizaje de los estudiantes, por lo tanto hay que orientar la utilización de la misma de forma apropiada, tratando de hacer que los estudiantes y nosotros como usuarios aportemos, creemos e intercambiamos conocimiento de la mejor calidad posible.</p>

Fuente: Esta investigación.

Desarrollo y producción

- Diseño de contenidos

Concepto e importancia en la sociedad.

Concepto

Ventajas y desventajas en el uso de Slideshare.

Elaboración de presentación en PowerPoint.

Desarrollo creativo

Como utilizar esta aplicación

Creación de cuenta.

Proceso

Publicación de presentación.

¿Qué es un Slideshare?

Slideshare es una aplicación web donde se pueden almacenar presentaciones de diapositivas. Al igual que en YouTube, las presentaciones hay que crearlas en el propio ordenador utilizando el programa Microsoft PowerPoint, Open Office o cualquier programa compatible con los formatos .PPT, .PPS u .ODP.

Es un sitio web que ofrece a los usuarios la posibilidad de subir y compartir, en público o en privado, presentaciones de diapositivas en PowerPoint, documentos de Word, Open Office, PDF, Portafolios.

Características

-Slideshare es un espacio gratuito donde los usuarios pueden enviar presentaciones PowerPoint u Open Office, 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.

- Una vez subida y pública, podemos añadirle comentarios.

Ventajas y desventajas en el uso de Slideshare

Ventajas

- Permite dar conferencias sin necesidad de cargar la presentación.

- La presentación se puede ver desde cualquier PC

- Simplemente abriendo una página Web.
- Es más fácil compartir una presentación de trabajo con otros colegas.
- Permite enviar presentaciones con varios megas, difíciles de enviar por correo.
- Sólo colgándola en Slideshare envía la dirección de enlace.
- Se evitan los spam de amigos.
- La aplicación permite hacerles comentarios a las presentaciones.
- Se pueden clasificar con Tags. Es decir palabra clave que las asocia e informa el contenido.
- Se pueden incrustar las presentaciones en cualquier página web, como por ejemplo un blog.

Desventajas:

- A nivel educativo las presentaciones en PowerPoint son un formato muy limitado
- No tienen demasiado valor si no hay un presentador explicando y ampliando la información.
- No es posible combinar el sonido y la imagen. Como un presentador que lleve la exposición o relato de lo que se quiere mostrar.
- No admite animaciones. Son estáticas.
- Algunas veces la incompatibilidad de los formatos produce algunas alteraciones en las presentaciones luego de colgarla en Slideshare.

Como utilizar esta aplicación

- Abrir una cuenta en www.slideshare.net
- Editar el perfil.
- Adjuntar la presentación.
- Publicarla.
- Difundirla en un sitio web o blog.

Para esto es fundamental seguir el tutorial sobre el uso de Slideshare paso a paso.

- Evaluación del aprendizaje

Para el desarrollo del curso se aplicó por cada unidad el formato de desempeño del curso (Tabla 3).

Implementación y gestión

- Proceso de aprendizaje

Enfatizando en el aprender haciendo que plantea el constructivismo para el trabajo de esta unidad se realizaron de forma práctica diferentes actividades que ejercitaron el manejo creativo de programas ya conocidos como PowerPoint para presentarlas y compartirlas en la red de manera formativa para lo cual se debía tener en cuenta paso a paso el desarrollo de las diapositivas, la forma de crear la cuenta y posteriormente la subida del archivo para después compartirlo con los compañeros del curso.

Evaluación

Se realizó por medio de rubricas para cada de las actividades propuestas por cada unidad durante el desarrollo del curso virtual:

- Rubricas para evaluación de actividades:

Tema: Slideshare

Tipo de actividad: sumativa

Actividad: Elaboración de una presentación de diapositivas.

Objetivo: Desarrollar la creatividad mediante la creación de una presentación en PowerPoint.

Duración de la actividad: tres días

Participantes: individual

Actividades:

1. Escoger un tema determinado.
2. Abrir el programa PowerPoint.
3. Colocarle imágenes, texto, diseño y animación.
4. Guardar la presentación.
5. Los siguientes enlaces te pueden ayudar:
 - a. Video tutorial de PowerPoint
<http://www.youtube.com/watch?v=tgYGTfXK2II>

Forma de envío: a la plataforma

Especificación del formato de entrega de la actividad: archivo de PowerPoint.

Pauta de evaluación:

- Organización de la información.
- Diseño de la presentación.
- Creatividad en el tema.

Tabla 19: Rubrica de la presentación de diapositivas.

CRITERIOS DE EVALUACION	ESCALA DE VALORACION		
	5.0	3.0 - 4.0	1.0 - 2.0
ORGANIZACIÓN	Contenido bien organizado usando títulos y listas para agrupar el material relacionado.	Usó títulos y listas para organizar, pero la organización en conjunto de tópicos aparenta debilidad.	La organización no estuvo clara o fue lógica. Sólo muchos hechos.
ATRACTIVO	El diseño es excepcionalmente atractivo en términos de diseño, distribución y orden.	El diseño es atractivo en términos de diseño, distribución y orden.	El diseño es bastante desordenado o está muy mal diseñado. No es atractivo.
ORIGINALIDAD	El producto demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas	El producto demuestra cierta originalidad. El trabajo demuestra el uso de nuevas ideas y de perspicacia.	Usa ideas de otras personas, pero no les da crédito.
CONTENIDO	Cubre los temas a profundidad con detalles y ejemplos. El conocimiento del tema es excelente.	Incluye conocimiento básico sobre el tema. El contenido parece ser bueno.	Incluye información esencial sobre el tema, pero tiene 1-2 errores en los hechos.

Fuente: Esta investigación.

Tema: Slideshare.

Tipo de actividad: Sumativa

Actividad: Creación de una cuenta en Slideshare.

Objetivo: Compartir experiencias de aprendizaje mediante la publicación de presentaciones en Slideshare.

Duración de la actividad: cuatro días.

Participantes: individual.

Actividades:

1. Lea el documento Sobre Slideshare.
2. Visite el enlace como iniciar en Slideshare.

3. Mire el video como crear cuenta en Slideshare.

4. Mirar video de como subir presentación.

5. Los siguientes enlaces te pueden ayudar:

a. Página web: Todo sobre Slideshare

http://alerce.pntic.mec.es/bmarco1/pagina_web/slideshare.htm

b. Slideshare, el sitio de las mil y una diapositivas

<http://aula2.el-mundo.es/aula/noticia.php/2007/02/01/aula1170270453.html>

c. Slideshare: PowerPoint en el blog, como subir presentaciones de PowerPoint.

<http://www.slideshare.net/culturaclasicalatorreta/cmo-hacer-un-slideshare>

d. Video: como crear una cuenta en Slideshare.

<http://www.youtube.com/watch?v=VAxlwUblpi8>

e. Video tutorial: Slideshare, Subir una presentación

<http://www.youtube.com/watch?v=lj4hK4BF7Cc&feature=related>

6. Visitar las presentaciones de los demás participantes en la red.

Forma de envío: Escribir la dirección web en un archivo y enviarlo a la plataforma.

Especificación del formato de entrega de la actividad: Dirección web.

Pauta de evaluación:

- Organización de la información.
- Diseño de la presentación.
- Originalidad en las ideas son creativas e ingeniosas.

Tabla 20: Rubrica de creación de una cuenta en Slideshare.

CRITERIOS DE EVALUACION	ESCALA DE VALORACION		
	5.0	3.0 -4.0	1.0- 2.0
CONTENIDO	El sitio en la red tiene un propósito y un tema claros y bien planteados y son consistentes en todo el sitio.	El sitio en la red tiene un propósito y un tema claros, pero tiene uno ó dos elementos que no parecen estar	El propósito y el tema del sitio en la red son de alguna forma confusos o imprecisos.

		relacionados.	
ATRACTIVO	El sitio en la red tiene un atractivo excepcional y una presentación útil. Es fácil localizar todos los elementos importantes.	Las páginas tienen un atractivo y una presentación útil. Todos los elementos importantes son fáciles de localizar.	Las páginas tienen una presentación útil, pero pueden parecer estar llenas de información o ser aburridas.
ORGANIZACIÓN	Contenido bien organizado usando títulos y listas para agrupar el material relacionado.	Usó títulos y listas para organizar, pero la organización en conjunto de tópicos aparenta debilidad.	La organización no estuvo clara o fue lógica. Sólo muchos hechos.
ORIGINALIDAD	La presentación demuestra originalidad considerable e inventiva. El contenido y las ideas son presentados en una forma única e interesante.	La presentación demuestra originalidad e inventiva en algunas fichas. El contenido y las ideas son presentados en una forma interesante.	La presentación no muestra un intento de originalidad.

Fuente: Esta investigación.

3.3 RESULTADOS FASE III IMPLEMENTACIÓN

3.3.1 Iniciación del curso virtual.

El curso virtual se dio inició el día 28 de mayo de 2012, dando la bienvenida, presentando el curso, las actividades y la respectiva evaluación de las mismas.

Se inició con una matrícula de 32 estudiantes, empezando con la presentación de cada participante en el foro de novedades, y la visualización de la primera unidad de trabajo propuesta.

3.3.2 Interacción en el curso virtual.

Se inició con el desarrollo de la primera unidad: Redes sociales la cual consta de la presentación de la unidad, el contenido, actividades y evaluación. En la presentación del curso se realizó una breve descripción sobre el tema a tratar en la unidad, en el contenido se dieron a conocer las temáticas a trabajar, en las actividades se mostraron las tareas propuestas para esta unidad: una primera actividad con un foro de opiniones sobre una idea de cómo hacer una clase utilizando las redes sociales, una segunda actividad que consistió en desarrollar un taller sobre las ventajas y limitaciones de usar el Facebook en la educación, y la tercera actividad acerca de la creación de una cuenta en la red social Facebook en la cual los participantes manifestaron sus opiniones sobre la adecuada utilización de las redes sociales en la educación. Después se planteó la parte evaluativa indicando las rubricas correspondientes a cada actividad.

Posteriormente la segunda unidad: Edublogs haciendo la presentación de la unidad, contenidos, actividades y evaluación. La primera actividad propuso un foro sobre la consideración de los Edublogs como herramienta apropiada para la formación de los estudiantes, en la segunda actividad se planeó el trabajo de un ensayo sobre la influencia de los Edublogs en la educación y la tercera actividad hizo referencia a la creación de un Edublogs empleando Blogger.

Para la tercera unidad: Webquest se presentó un foro acerca de cómo emprender la investigación en los niños mediante Webquest, la segunda tarea trató sobre un cuestionario de la importancia de las Webquest en el campo educativo, y por último la creación de una cuenta en PHP Webquest creando una Webquest.

En la cuarta unidad se trabajó Slideshare, comenzando con un foro acerca de cómo dinamizar con esta herramienta el desarrollo de las clases, después se procedió a la elaboración de una PowerPoint y para finalizar se planteó la creación de una cuenta en Slideshare para subir la presentación de diapositivas realizada.

Para concluir el curso se planteó el desarrollo de un proyecto de aula el cual se debía trabajar con los estudiantes aplicando alguna herramienta Web 2.0 aprendida durante el curso, éste debería ser enviado a la plataforma teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

Plan de proyecto de aula

Autor: Docente autor del proyecto.

Grado: Grado escolar en el que se va a aplicar el proyecto.

Área: área en la cual se desarrollará el proyecto.

Institución: Nombre de la institución en la que se desarrollará el proyecto.

Título del proyecto: Un nombre descriptivo o creativo para el proyecto.

Tema: Se seleccionará en consenso con los estudiantes el tema o necesidad que se pretenda estudiar en el proyecto.

Recursos: Recursos tecnológicos video beam, cámara digital, computadores, conexión Internet libros de textos, manuales de laboratorio, material de referencia, etc.

Preguntas de proyecto: Preguntas relacionadas con el tema del proyecto las cuales van a orientar la situación a estudiar.

Logros: Se describen los objetivos a alcanzar con el proyecto.

Actividades y procedimientos: Descripción de las actividades de los estudiantes, y una definición sobre la forma en que se planificará el aprendizaje empleando una herramienta Web 2.0 explicada en el curso virtual, detallada en sesiones y con el tiempo a utilizar en cada sesión. Por ejemplo:

Sesión 1:

- se realizará la motivación del tema del proyecto (20 minutos).
- Se presentará un video (15 minutos)
- Se realizará un Edublog (40 minutos).
- Se socializará a través de una proyección con el video beam la rúbrica que se utilizará para la evaluación del Edublog. (10 minutos).

Evaluación de actividades: Se realizan las evaluaciones respectivas de las actividades con su respectiva rubrica.

Valoración del proyecto y resultados: La valoración se puede concretar a través de observaciones, ensayos, boletines, interrogatorios, pruebas y con la presentación en PowerPoint del proyecto trabajado en la clase.

3.3.3 Observaciones de la fase de implementación.

Durante el desarrollo del curso virtual se presentó cierta deserción desde el inicio, con algunos docentes que se matricularon, pero no continuaron con el desarrollo de las actividades, así mismo hubo otros que empezaron con el trabajo de la primera unidad pero no culminaron satisfactoriamente el curso. Con todo esto se estuvo insistiendo e invitando de la manera más atenta a aquellos participantes

para que reportaran las actividades y continuaran con el curso, sin embargo algunos de ellos manifestaron que no tenían tiempo, que ya estaban realizando otro curso, que ya tenían conocimiento de las temáticas a tratar, dificultad de acceso a Internet, por lo que la totalidad de participantes que inicialmente fue de 34 matriculados se redujo a 21.

También se tuvo que extender la fecha programada de finalización del curso el cual estaba programado para cinco semanas, con tres semanas más, porque algunos participantes no habían terminado algunas actividades, debido a ocupaciones de su labor académica en las instituciones y solicitaron un poco más de tiempo para culminar con éxito el curso, atendiendo a la solicitud se amplió el desarrollo del curso en ocho semanas pero con la satisfacción de todos los participantes lograron realizar todas las actividades propuestas.

Teniendo en cuenta lo anterior es importante resaltar que es fundamental el compromiso, la autonomía, la autorregulación del tiempo y la responsabilidad durante un proceso de formación virtual como un reto que se presente en el nuevo paradigma de la educación.

3.3.4 Trabajos desarrollados durante el desarrollo del curso

En el anexo H se muestran la página Web del Sistema Tecnológico y la presentación del curso, así como también algunos trabajos desarrollados por los docentes participantes.

3.4 RESULTADOS FASE IV EVALUACION Y SATISFACCION

La evaluación se realizó durante todo el proceso del curso virtual, para ello se establecieron rubricas, las cuales describieron claramente los criterios de valoración con su respectiva escala para cada una de las actividades propuestas en el curso, así mismo se tuvo en cuenta un formato de desempeño por cada participante, destacando el resultado obtenido por actividad, mediante la observación en la participación y en la interacción del docente en la plataforma.

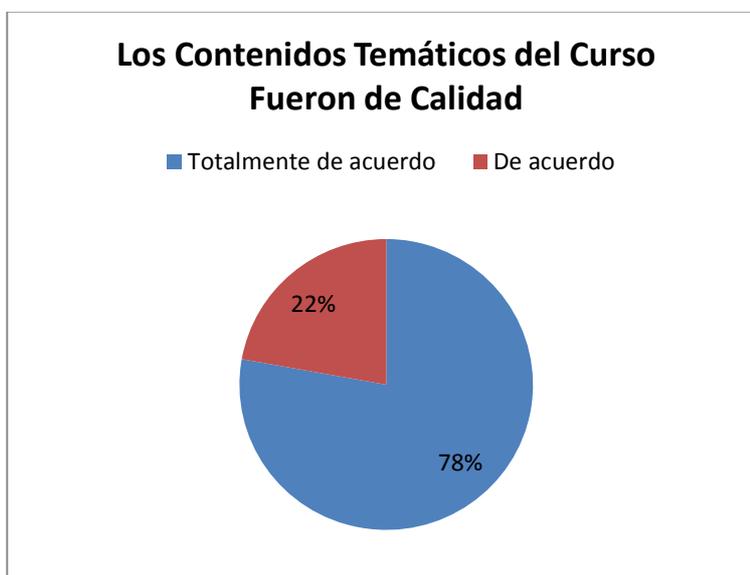
Por último se planteó el desarrollo de un proyecto de aula, con el cual se valoró el aprendizaje y los logros obtenidos en la formación, en las siguientes etapas: Título del proyecto, tema, recursos, preguntas del proyecto, logros, actividades y procedimientos en sesiones de clase, evaluación de actividades, valoración del proyecto y resultados; para esto se debería plantear una situación de dificultad o afianzamiento en una determinada temática que se esté abordando en el periodo escolar esto debía hacerse conjuntamente con los estudiantes, para trabajarlo por medio de una serie de actividades que incluirán al menos una herramienta Web 2.0 estudiada en el curso virtual siguiendo un formato sugerido.

3.4.1 Análisis de encuestas de satisfacción

Para finalizar el proceso de formación virtual con los docentes participantes de las instituciones, se realizó una encuesta para determinar el nivel de satisfacción del curso de Herramientas Web 2.0 desarrollado en la plataforma virtual del Sistema Tecnológico, y se encontró en general una buena aceptación del curso, asimismo se tuvieron en cuenta algunas recomendaciones sugeridas para un próximo proyecto semejante.

Se plantearon siete preguntas cerradas y 4 abiertas de las cuales se obtuvieron los siguientes resultados:

Gráfica 13: Los Contenidos Temáticos del Curso Fueron de Calidad.



Fuente: Esta investigación.

Entre los diferentes participantes que respondieron a la encuesta se encontró un 78% que están totalmente de acuerdo que los contenidos temáticos del curso fueron de calidad en su formación en herramientas Web 2.0, y un 22% que simplemente están de acuerdo, lo cual, se pudo evidenciar en los resultados de las actividades, fueron excelentes trabajos los que se observaron, esto se debe a que dicha información se investigó y seleccionó antes de dar inicio al curso, por lo tanto fue un contenido muy significativo que sirvió de base para que los docentes desarrollaran las actividades programadas.

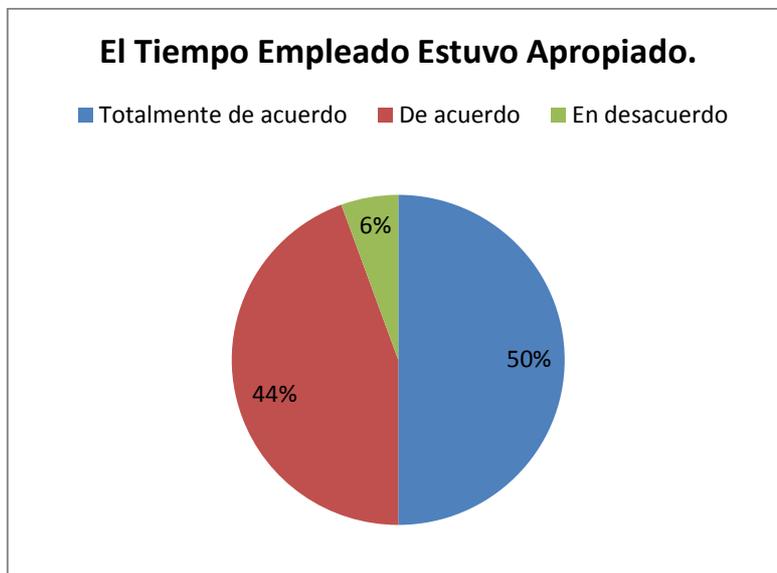
Gráfica 14: Las Temáticas Cumplieron sus Expectativas



Fuente: Esta investigación.

De igual forma se encuentra un 56% y un 44% que manifestaron que si cumplieron sus expectativas con el desarrollo del curso virtual, ya que las temáticas propuestas fueron de gran utilidad e interés, pues son temas innovadores y herramientas muy útiles para apoyar las actividades pedagógicas, lo que hace más interesante y significativo el aprendizaje.

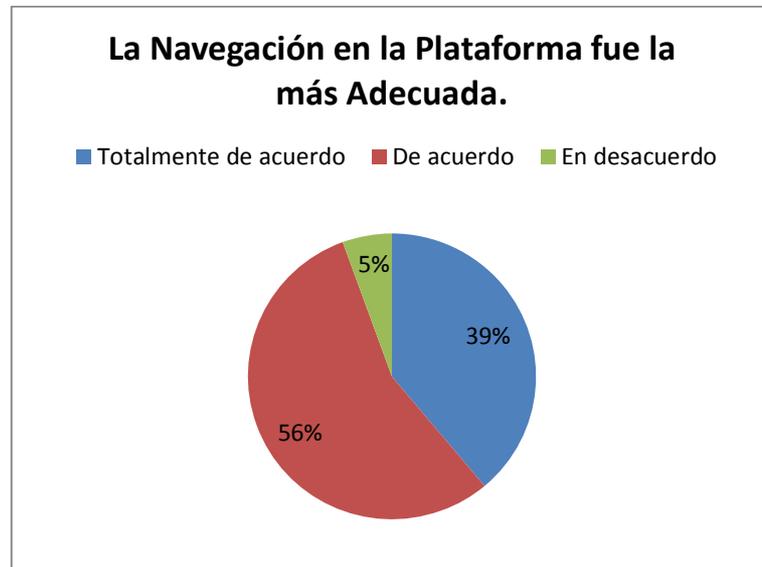
Gráfica 15: Tiempo Empleado Estuvo Apropiado.



Fuente: Esta investigación.

También hubo un 50 y un 44% que consideraron apropiado el tiempo empleado para el desarrollo de las temáticas abordadas y alcanzaron a terminar las actividades propuestas, frente a un 6% que estuvo en desacuerdo con el tiempo preestablecido y presentaron ciertos problemas para finalizar con la solución de los talleres, debido a que su labor académica no se los permitió, así mismo se presentó el inconveniente con la conexión a internet; teniendo en cuenta estos factores se decidió aplazar el tiempo de finalización del curso, sin embargo se dio el caso de que algunos docentes no alcanzaron a realizar en su totalidad las actividades, por lo tanto presentan cierto desacuerdo.

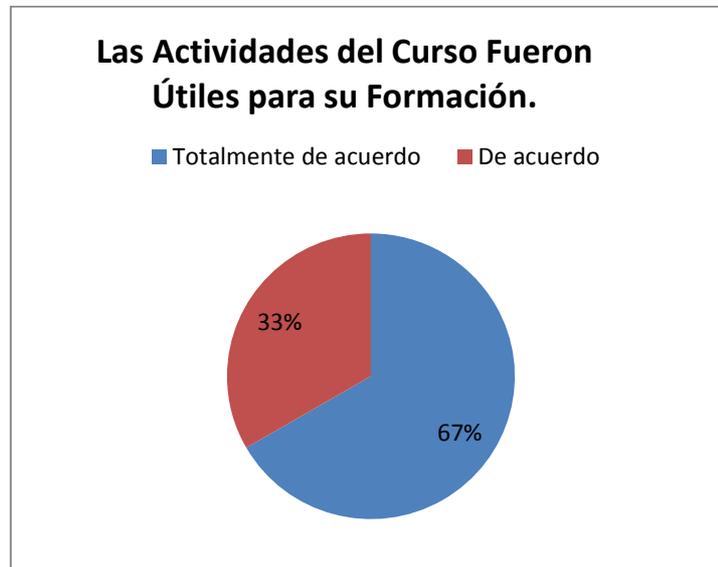
Gráfica 16: La Navegación en la Plataforma fue la más Adecuada.



Fuente: Esta investigación.

Hubo un 56% y un 39% que sí estuvieron de acuerdo en que la navegación en la plataforma fue apropiada, no obstante un 5% manifestó que tuvieron inconvenientes en cuanto al acceso al portal educativo, porque hubieron momentos que no se permitió iniciar sesión en el aula virtual para realizar las correspondientes actividades, lo cual limitó el proceso que se venía desarrollando.

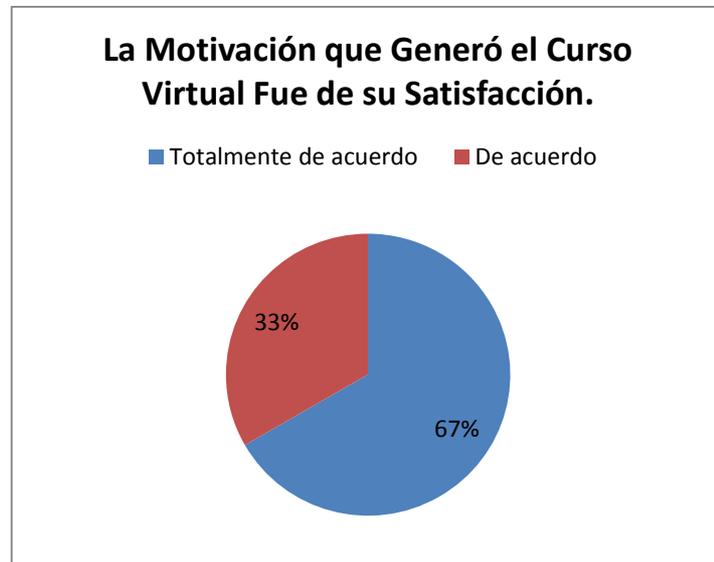
Gráfica 17: Las Actividades del Curso Fueron Útiles para su Formación.



Fuente: Esta investigación.

Un alto porcentaje (67%) consideró que las actividades presentadas durante el desarrollo del curso si les fueron muy útiles para complementar su formación en TIC, puesto que las herramientas estudiadas a pesar de que eran conocidas por la mayoría, escasamente eran articuladas en los procesos de formación de los estudiantes tal vez por la falta de orientación apropiada en la planeación de proyectos encaminados a integrar la tecnología en las clases ;iniciando de esta forma la innovación educativa desde el aula de clase, haciéndola trascender a la institución, al municipio de Pasto a través de la plataforma del Sistema Tecnológico que hoy en día es un gran apoyo a los establecimientos educativos en la gestión de actividades escolares con TIC que involucran a toda la comunidad educativa.

Gráfica 18: La Motivación que Generó el Curso Virtual Fue de su Satisfacción.



Fuente: Esta investigación.

Un 33% se sintió motivado y un 67% se sintió totalmente motivado durante la realización del curso virtual, lo cual se ve reflejado de alguna manera en la culminación satisfactoria de todas las actividades en la plataforma virtual, así como también en la contribución de aportes formativos en el aula de clase y en las instituciones. Igualmente se dio un estímulo a todo el trabajo desarrollado con la clausura del curso, entregando el respectivo certificado que acreditó a los docentes su formación en herramientas Web 2.0.

Gráfica 19: Las Temáticas Aprendidas Fueron útiles en su Quehacer Profesional.



Fuente: Esta investigación.

El 67% de los encuestados manifestaron estar totalmente de acuerdo y el 33% estuvieron de acuerdo en la aplicación de alguna temática aprendida en el curso virtual durante la práctica docente, lo cual se ve reflejado claramente en los proyectos de aula planeados y subidos a la plataforma. Sin embargo existe la falencia del factor tiempo y de los recursos necesarios para ejecutar de manera exitosa todas las actividades, debido a que en ocasiones se necesitaron de varias sesiones en el aula de informática, así como también del seguimiento continuo y permanente de las acciones propuestas con espacios de tiempo extendidos por el ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

Atendiendo a los comentarios y sugerencias, los encuestados expresaron lo siguiente:

El curso desarrollado fue muy interesante y apuntó hacia el mejoramiento del quehacer pedagógico el cual redundaba en beneficio de los estudiantes, aparte de que fue un apoyo a la labor docente, fue una estrategia de aprendizaje que permitió crear proyectos, actividades, prácticas, material escolar que llevado al aula de clase dinamiza y promueve el uso de TIC de forma apropiada puesto que hoy en día es muy importante estar a la par con la tecnología. También anotaron que estuvo excelente, el diseño en Moodle muy novedoso por la presentación de las unidades del curso en programas educativos como Flash, Prezzi, Cuadernia y

Wix. También citaron que el curso abordó temáticas que aunque se las conocía, no se las aplicaba en clase, lo cual sirvió para el desarrollo de las clases con los estudiantes.

También aludieron que a pesar de que el curso fue netamente virtual, hubiese sido primordial hacer sesiones presenciales en determinados momentos, con el fin de realizar un seguimiento más detallado de los avances, dificultades, intereses, inquietudes y sugerencias que surgían durante todo el proceso de formación.

Del mismo modo insistieron en que este tipo de formación es una nueva alternativa de aprendizaje, que genera expectativa sobre el trabajo por proyectos en el aula de clase para desarrollar las competencias en los niños, utilizando la tecnología.

En cuanto a las ventajas que encontraron durante el curso manifestaron que se utilizó provechosamente la plataforma del Sistema Tecnológico, siendo este un medio de comunicación e interacción importante para la comunidad educativa de las instituciones de nuestra ciudad de Pasto y para los docentes que participaron de la formación. Asimismo se conocieron programas educativos novedosos en la red y de alguna manera se aprendieron a manejarlos. Igualmente se trabajó de forma virtual lo cual hizo más asequible la formación desde distintos ámbitos de aprendizaje, considerando la administración del propio tiempo, responsabilidad, autoaprendizaje y coaprendizaje que se requiere en este tipo de aprendizaje, se compartieron diferentes experiencias escolares a través de la integración con otros compañeros docentes por medio de foros, talleres, tareas, proyectos, que permitieron aprender y fortalecer algunos conocimientos previos, además de contar con la posibilidad de aplicarlos en las aulas, con los estudiantes. Además mediante el desarrollo de las diferentes temáticas fue posible realizar actividades prácticas empleando recursos Web 2.0 e identificar sus posibles aplicaciones en el ámbito educativo.

Entre algunas desventajas que tuvo el curso virtual desarrollado, se encuentra la necesidad de profundizar más en los programas abordados para aprovecharlos al máximo y para acoplarlos de la mejor manera posible a las temáticas que se programan en el plan de aula con los estudiantes. También hace falta destinar más tiempo para compartir las experiencias del entorno escolar mediadas con TIC de forma más intensa, para despertar el interés de los docentes en participar y contribuir con aportes importantes e innovadores en un próximo evento. Igualmente los recursos tecnológicos impidieron en ocasiones completar y cumplir con las actividades propuestas debido a la accesibilidad en el portal o en las páginas de Internet en las cuales se debían hacer las tareas, y finalmente se mencionó que al realizar los trabajos en grupo, fue difícil concertar un equipo de trabajo, debido que los participantes no se conocían y los encuentros a través de la red eran diferentes, razón por la cual las tareas de grupo se hicieron mejor de forma individual.

Para esta fase también se realizó un análisis DOFA el cual permitió identificar de forma muy clara las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas presentadas en el transcurso de la investigación teniendo en cuenta los siguientes aspectos: docentes participantes, contenido del curso, actividades del curso virtual, aplicación de las herramientas Web 2.0, institución educativa colaboradora, plataforma: aula virtual Sistema Tecnológico Pasto y el papel desempeñado por las tutoras del curso virtual.

Tabla 21: Matriz DOFA.

ASPECTO	FORTALEZA	DEBILIDADES	OPORTUNIDADES	AMENAZAS
Docentes participantes	La expectativa para participar en procesos de formación virtual.	Disponibilidad del tiempo suficiente para realizar las diferentes actividades del curso.	Se evidenció un grupo de docentes con compromiso y voluntad para realizar su formación virtual.	Falta de compromiso por parte de algunos docentes para finalizar a cabalidad el curso.
Contenido del curso	Selección y organización de la información de la red en Objetos virtuales de aprendizaje (OVA).	Temática que genere confusión en los participantes en la apropiación de los conocimientos.	Presentación innovadora de contenidos en los sitios Web gratuitos que ofrece la red.	La publicación de información en algunos sitios Web de la red que no es totalmente confiable.
Actividades del curso virtual	Planeación, organización y diseño instruccional del curso anticipadamente.	La planeación realizada no siempre se lleva a cabo en su totalidad. (Tiempo, recursos.)	Generar aprendizaje interactivo, colaborativo, cooperativo.	Actividades que no propicien la interacción, el trabajo en equipo de manera flexible.
Aplicación de las herramientas	Planeación y desarrollo de proyectos de aula utilizando una herramienta estudiada en el	No todos los proyectos se pueden desarrollar por la falta de recursos tecnológicos	Dar a conocer los proyectos realizados para que otros docentes los apliquen en los diferentes	La falta de conocimiento por parte de algunos docentes en recursos Web 2.0 a la hora de

Web 2.0	curso.	apropiados.	procesos de aprendizaje.	ejecutar los proyectos de aula afectando los diferentes procesos de aprendizaje.
Institución educativa colaboradora	Cuenta con recursos físicos, humanos y tecnológicos, para implementar proyectos con TIC.	No se aprovechen apropiadamente los recursos para gestionar y desarrollar proyectos con TIC.	Emprendedora en procesos de formación en TIC a docentes.	Falta de reconocimiento a la labor realizada
Plataforma: Aula Virtual Sistema Tecnológico Pasto	Apoyo para la implementación del curso virtual: accesibilidad y conectividad.	Dificultades de accesibilidad a la plataforma.	La plataforma del sistema tecnológico brinda la formación en TIC a docentes de las diferentes Instituciones Educativas.	Falta de aprovechamiento de la oferta educativa ofrecida.
Tutoras curso virtual	Organización del curso virtual. Trabajo articulado con el director Sistema Tecnológico. Acompañamiento constante a los docentes durante el proceso de formación.	Falta de acertamiento y comunicación con los directivos de los establecimientos educativos para propiciar su participación.	Responsabilidad compromiso, dinamismo, para la orientación de las actividades del proceso educativo virtual.	Escasa participación de docentes para la ejecución de un curso virtual.

Fuente: Esta investigación.

La siguiente tabla explica el informe final de actividades desarrolladas durante el curso virtual:

Tabla 22: Informe Final de Actividades del Curso de Herramientas Web 2.0.

UNIDADES	COMPETENCIAS	ACTIVIDADES	LO ESPERADO	LO QUE SE LOGRÓ
REDES SOCIALES	- Desarrolla habilidades en la creación y manipulación de cuentas y de grupos de trabajo en Facebook.	1. FORO: ¿Escribe una idea de cómo hacer una clase utilizando las redes sociales?	Escribir una metodología utilizando Facebook, para el desarrollo de una clase e interactuar con los docentes por medio de los comentarios a los aportes de los compañeros.	El 70% de docentes se limitaron a responder una idea no muy concreta, no se encontró la metodología esperada, frente a un 30% que si lo hicieron. Así mismo hubo un 35% que participaron en los comentarios de sus compañeros y se miró interacción en el grupo.
	- Reconoce la utilidad del Facebook como apoyo a la enseñanza en los procesos educativos. - Demuestra interés por participar en los grupos de trabajo aportando ideas, concepciones y experiencias sobre el tema de estudio.	2. TALLER: Ambientes de aprendizaje apoyados en Redes Sociales	Escribir según el criterio de cada uno, ventajas y desventajas de utilizar Facebook en la educación y de acuerdo a esas ventajas cual sería la forma más apropiada de utilizarlo.	En la mayoría de docentes, con un 75% se logró el objetivo, otros 25% se limitaron a escribir las ventajas y desventajas de Facebook sin responder la forma más adecuada de utilizar esta herramienta en la educación.

		3. CREACIÓN DE CUENTA	Crear una cuenta en Facebook y escribir una presentación en el grupo, además visitar los perfiles de los compañeros para conocerlos mejor, conocer sus intereses y por ultimo desarrollar una actividad en grupos de 2 para que interactúen e intercambien conocimientos.	Un 90% crearon la cuenta en Facebook, un 50% hicieron su respectiva presentación y un 80% contestaron la actividad; de ese 80% nadie se organizó en grupo y tan solo el 5% participaron en los aportes de los compañeros.
EDUBLOGS	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla habilidades en la creación de un Edublog. - Identifica la importancia de utilizar los Edublogs en el entorno escolar. - Demuestra interés por participar planteando diferentes expectativas y puntos de vista sobre un determinado tema. 	1. FORO: ¿Considera que los Edublogs pueden ser una herramienta apropiada para la formación de los estudiantes en la escuela, sí o no y porque?	Interactuar con los participantes aportando ideas acerca de cómo los Edublogs pueden llegar a ser una herramienta de apoyo en el aprendizaje durante una clase.	El 80% de los participantes se dedicó a responder la pregunta del foro, más no refutó y/o apoyó las ideas planteadas en éste, para generar de ahí una idea completa sobre un uso de los Edublogs en clase, solo un 20% comentó de una forma activa algunas anotaciones que hicieron los participantes del foro.
		2. Ensayo	Argumentar y expresar de forma puntual la influencia de los Edublogs en los procesos de formación	Un 95% realizó un ensayo expresando y articulando ideas de una forma muy precisa, sosteniendo argumentos y opiniones

			de los estudiantes, tomando como referencia documentos acerca de Blogs de diferentes autores.	importantes sobre la influencia positiva o negativa de esta herramienta en el aprendizaje.
		3. Creación de Edublog	Realizar de forma muy creativa un Blog utilizando colores, imágenes, videos sobre algún tema, además visualizar los Edublogs de los compañeros para colocar comentarios si lo ameritaban.	Un 95% realizó su Edublog de temas muy interesantes, de forma muy creativa, sin embargo solo algunos colocaron comentarios o los visitaron.
WEBQUEST	- Adquiere habilidades en la creación y diseño de una Webquest. - Comprende la importancia de apoyar las actividades pedagógicas con la utilización de las Webquest.	1. FORO: ¿Considera que las Webquest son un recurso Web 2.0 didáctico que puede emprender la investigación en los estudiantes?	Participar e interactuar con los demás docentes acerca de las Webquest, opinar si es un recurso didáctico, así mismo expresar si este puede emprender la investigación en los estudiantes y de qué forma.	El 90% de los participantes simplemente se dedicaron a responder la pregunta, sin participar ni comentar los aportes de los demás integrantes del foro. De ese porcentaje tan solo el 8% tuvo al menos una participación en el aporte de algún otro compañero.
	- Se interesa por desarrollar la actividad de la	2. CUESTIONARIO: Importancia de la Webquest en el campo educativo.	Leer e investigar sobre la importancia de aplicar las Webquest en las actividades pedagógicas y responder	El 100% de los participantes desarrollaron el cuestionario, sin embargo solo el 77% respondieron bien todas las preguntas frente a un

	Webquest y participar en la construcción colectiva del conocimiento.		conscientemente a los interrogantes que ahí se plantearon. Una vez conocida su importancia educativa, empezar a utilizarla.	23% que les faltó leer e investigar más.
		3. CREACIÓN DE WEBQUEST	Crear una cuenta y realizar una Webquest de un tema libre y enviar la dirección a la plataforma para subirla y así los demás la puedan visualizar.	El 90% realizaron la Webquest, aunque el contenido era interesante hubo un 20% que tuvo problemas con el diseño, las imágenes no cargaron, variaba el tamaño de la fuente y en algunos casos la combinación de los colores no fue atractiva.
SLIDESHARE	- Desarrolla la capacidad creativa mediante la creación de una presentación en PowerPoint. - Identifica la utilidad de Slideshare en los procesos pedagógicos.	1. FORO: ¿Considera usted que Slideshare es una herramienta que puede dinamizar algunas actividades escolares durante el desarrollo de las clases?	Interactuar con los compañeros expresando una opinión sobre si se consideraba a Slideshare como un recurso que podría ser dinámico para el desarrollo una clase.	En un 80% se respondió al interrogante, mas no se debatieron opiniones, es más un 20% ya no respondió a la pregunta, lo cual hace pensar que falta más interacción al momento de comunicar y compartir alguna idea.
	- Comparte experiencias de aprendizaje mediante la publicación de	2. Elaboración de PowerPoint	Realizar una presentación de diapositivas de una temática específica la cual debería ser aplicada durante las	Un 95% realizó la presentación teniendo en cuenta las indicaciones planteadas, no se presentaron dificultades y se percibieron trabajos

	presentaciones.		clases, se debería utilizar imágenes, animaciones, sonidos, etc.	muy buenos.
		3. Creación de una cuenta en Slideshare.	Crear la cuenta en Slideshare y subir la presentación realizada en la anterior actividad, teniendo la oportunidad de visualizar las otras presentaciones de los otros participantes.	Un 95% subió la presentación a Slideshare, sin problemas, además se desarrollaron presentaciones interesantes en la red las cuales podrían ser utilizadas en las clases.
PROYECTO DE AULA FINAL	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercita el manejo de herramientas tecnológicas para fortalecer las competencias en TIC específicamente en Web 2.0. - Demuestra interés por aprender y compartir nuevas experiencias con la aplicación de herramientas Web 2.0 en las actividades pedagógicas. - Da a conocer las experiencias de 	Plan de trabajo	Desarrollar un proyecto de aula el cual se trabajaría con los estudiantes, aplicando alguna herramienta de la Web 2.0 aprendida durante el curso, éste debía enviarse en un archivo de Word a la plataforma teniendo en cuenta ciertas especificaciones.	Se obtuvieron muy buenos proyectos, el 80% de los participantes planeó y desarrolló el proyecto propuesto en la actividad final, con ideas muy creativas y metodologías interesantes sobre el uso de las herramientas estudiadas en el curso, en algunos casos se presentó la dificultad de que no se había aplicado el proyecto como tal por falta de tiempo, pero se notó el empeño y la dedicación para elaborar los proyectos.

	aprendizaje con sus estudiantes por medio de la aplicación de proyectos de aula con recursos web 2.0			
--	---	--	--	--

Fuente: Esta investigación.

CONCLUSIONES

El diseño y la implementación del curso virtual permitió realizar un proceso educativo de acompañamiento permanente a los docentes participantes despertando su interés por incursionar la tecnología en la aplicación de alguna herramienta de la Web 2.0, durante el desarrollo de las clases teniendo en cuenta todas las orientaciones y los ejercicios prácticos realizados en el curso, enriqueciendo así día a día su quehacer profesional.

Los docentes participantes demostraron gran interés y empeño durante todo el desarrollo de su formación virtual, interactuando en el portal educativo del Sistema Tecnológico el cual ha sido una alternativa educativa novedosa que ha permitido dar a conocer a toda la comunidad educativa de las instituciones proyectos pedagógicos encaminados a fortalecer activamente los procesos formativos de los estudiantes.

De todo el proceso de formación permanente y constante se obtuvieron proyectos de aula con iniciativas pedagógicas creativas, novedosas y originales brindando participación significativa a los estudiantes en la planeación como en la ejecución de las diferentes actividades planteadas y básicamente articulando una herramienta de la Web 2.0 que se utiliza en el entorno social y escolar lo cual genera un efecto atractivo en el aprendizaje.

Se evidenció la dificultad en cuanto a la participación perseverante en procesos educativos virtuales que se habían venido trabajando, debido a diversas dificultades que surgieron en cuanto al tiempo para el desarrollo de las tareas, accesibilidad a la plataforma, motivación por las actividades propuestas entre otras, lo cual desencadenó la deserción por parte de algunos participantes.

El desarrollo de todas las actividades realizadas en la plataforma permitió que los docentes participantes adquirieran las bases teóricas y prácticas para la creación y publicación de toda la información que se forja durante su quehacer pedagógico gracias a que la Web 2.0 ofrece la posibilidad de compartir todas esas experiencias significativas de forma llamativa a todas las personas que quieran acceder y conocer este tipo de información.

Los recursos de la Web 2.0 permiten proyectar la información de una forma más amena de una comunidad educativa, promoviendo así la difusión del conocimiento y la interacción de los miembros de las instituciones. De este modo el curso virtual estuvo orientado en el sentido de conocer cómo se utilizan algunos recursos de la red para luego articularlos de forma pertinente a las temáticas abordadas en las clases.

La mayoría de los docentes tenían un dominio básico en cuanto al manejo de recursos informáticos, principalmente en herramientas de office como Word, PowerPoint y en el uso de algunos servicios de internet más frecuentes lo cual fue de gran apoyo para iniciar con el diseño e implementación del curso virtual.

A pesar de que los docentes habían recibido capacitaciones en Tecnologías de la Información y Comunicación, su conocimiento era escaso en la aplicación durante el proceso educativo, por lo cual se consideró oportuna una orientación en cuanto al manejo y articulación de medios TIC durante el desarrollo de las clases.

RECOMENDACIONES

- Establecer diálogos con docentes participantes y tutoras antes de la planeación de un curso virtual con el fin de concertar que temática o actividades se quisieran aprender atendiendo a las necesidades del contexto escolar que se requieran; lo anterior permitirá más compromiso y apropiación en los proyectos que se emprendan en las diferentes instituciones educativas.
- Es importante dar continuidad a los proyectos que vienen promoviendo la formación en TIC, lo cual permitirá seguir fortaleciendo el uso del portal educativo del Sistema Tecnológico para seguir liderando nuevas propuestas que propendan por el desarrollo de competencias de los estudiantes mediante proyectos de aula y actividades para beneficio de la calidad de la educación.
- Es de vital importancia generar espacios de formación en los establecimientos educativos, a través de la secretaria de educación municipal otorgando estímulos, despertando el interés y motivando la participación masiva de todos o de la mayoría de los docentes de las escuelas de la ciudad de Pasto para que aprendan más sobre este tipo de herramientas, que pueden ser de gran utilidad en nuestro desempeño docente.
- Para que proyectos de modalidad virtual como el que se implementó tengan éxito, se requiere que los directivos de los establecimientos educativos tengan pleno conocimiento de estos para que comuniquen a los docentes de su existencia, importancia y necesidad de realizarlos ampliando así sus conocimientos y fortalecer su metodología con la incorporación de TIC en su labor académica, logrando mejores estrategias que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Es muy importante motivar a los docentes de las diferentes instituciones educativas de la ciudad de Pasto para que tomen la iniciativa y busquen actualizar sus conocimientos aprovechando cualquier oportunidad que se presente para actualizarse y adaptarse a los nuevos entornos competitivos que cada día son más exigentes, por lo tanto cada uno de nosotros, tenemos el compromiso de ser protagonistas de los cambios que se requieren para ser mejores en esta nueva sociedad.
- El programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño debería tener convenio o contacto con todos los establecimientos educativos de la ciudad de Pasto para darse a conocer y las posibilidades de mejoramiento que brinda con el personal capacitado, quienes poseen habilidades y conocimientos en el manejo

de herramientas informáticas que de alguna manera puede contribuir al progreso, minimizando en gran medida la brecha digital que actualmente se presenta.

BIBLIOGRAFIA

ASÚNSOLO, Alejandro. Responsable de Microsoft SB Portal. Qué son y cómo funcionan las Redes Sociales. Artículos y recursos empresariales. Bajo licencia Creative Commons. [En línea]. [Consultado 18 de mayo de 2011]. Disponible en Internet:

<http://ret005rk.eresmas.net/contenidos/m2/qu_son_y_cmo_funcionan_las_redes_sociales.html>

BENITO, Benedicto Marcos. Bmarcos.b@gmail.com. Tutorial sobre Slideshare. Profesor de Pedagogía Terapéutica en IES Miguel de Cervantes. Móstoles MADRID. [En línea]. [Consultado 30 de abril de 2011]. Disponible en Internet: http://alerce.pntic.mec.es/bmarco1/pagina_web/slideshare.htm

B. Dodge, 2002. Guía para el diseño de Webquest [En línea]. [Consultado 22 de mayo de 2011]. Disponible en Internet:

<http://manarea.webs.ull.es/webquest/creacion.htm>

BOGOYA MALDONADO, Daniel. Una prueba de evaluación de competencias académicas como proyecto, En competencias y proyecto pedagógico. Universidad Nacional, Bogotá 2000, Pág. 11. [Consultado 19 de abril de 2011].

CALVACHE, José Edmundo. "La investigación una alternativa pedagógica y didáctica en la formación profesional". Universidad de Nariño 2005; pág. 22. [Consultado 15 de abril de 2011].

CULTURA CLÁSICA LA TORRETA. Como subir presentaciones Powerpoint. [En línea]. 03 de febrero de 2008. [Consultado 19 de junio de 2011]. Disponible en Internet:

<<http://www.slideshare.net/culturaclasicalatorreta/cmo-hacer-un-slideshare>>

DE BONIS, German. Como crear un blog de Blogger [En línea]. 09 de mayo de 2008 [Consultado 15 de febrero de 2011]. Disponible en Internet:

<<http://www.youtube.com/watch?v=ds34g4cQKro&feature=related>>

DE ZUBIRIA SAMPER, Miguel y otros. Introducción a las pedagogías y didácticas contemporáneas. Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual "Alberto Merani". Bogotá.

DEL TORO, Jesús. contacto@rumbonet.com. Cinco pasos para Abrir una cuenta de Facebook. [En línea]. 10 de octubre de 2010. [Consultado 13 de marzo de 2011]. Disponible en Internet:

http://www.impre.com/hoynyc/tecnologia/cinco_pasos/2010/10/15/cinco-pasos-para-abrir-una-cu-216672-1.html

EDUTEKA. Cómo elaborar una Webquest de calidad o realmente efectiva. [En línea]. Julio 30 de 2005. [Consultado 11 de marzo de 2011]. Disponible en Internet: <<http://www.eduteka.org/WebQuestLineamientos.php>>

ERASO BURBANO, Lucy Amparo; LOPEZ MAYA, Carmen Alicia. Apropiación de herramientas informáticas, particularmente de la Web 2.0 por los líderes comunitarios de los corregimientos la Laguna y San Fernando del corredor oriental de Pasto, en sus procesos de formación y proyección social. [En línea]. [Consultado 04 de mayo de 2011]. San Juan de Pasto 2010. Trabajo de grado Universidad de Nariño. Facultad de ciencias exactas y naturales. Departamento de matemáticas y estadística. Disponible en Internet: <<http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/bibliotecavirtual/viewer.aspx?&var=83341>>

FERNÁNDEZ, R. (2009). Factores antecedentes en el uso de entornos virtuales de formación y su efecto sobre el desempeño docente (Tesis de Doctorado). Universidad Politécnica: Valencia. [Consultado 18 de junio de 2011].

GALLEGO BADILLO, Rómulo. Competencias Cognoscitivas. Un enfoque epistemológico, pedagógico y didáctico. Editorial Mesa Redonda del Magisterio, Bogotá, 1999. Pág. 85. [Consultado 30 de marzo de 2011].

HARO, Juan José. Doctor en Biología por la Universidad Autónoma de Barcelona, profesor de Matemáticas e Informática y coordinador TIC en Educación Secundaria es el responsable del blog Educativa, Blog sobre calidad e innovación en educación secundaria. [En línea]. [Consultado 09 de mayo de 2011]. Disponible en Internet: < <http://jjdeharo.blogspot.com/>>

HERNANDEZ Juan, CASTRO Juan. Tesis Modelo de diseño instruccional para la creación de cursos virtuales, que fortalezca la educación y promueva el aprendizaje autónomo en TEINCO. San Juan de Pasto junio de 2009. [Consultado 05 de mayo de 2011].

LOPEZ, María." Las TICS en los procesos de enseñanza y aprendizaje en "BLog". [En línea]. Domingo junio 26 2005; [consultado 14 de febrero de 2011]. Disponible en Internet: <http://eduactics.blogspot.com/2005/06/>

MALAGON TORRES, Liliana; LEON TORRES, Leidy. Trabajo de Investigación: Edublogs para profes. (Conferencia – Congreso Virtual Colombia Aprende). [En línea]. 31 de marzo de 2009. [Consultado 11 de abril de 2011]. Disponible en Internet: <<http://www.slideshare.net/niyiret/edublogs-para-profes-1227791>>

MONSORIU, Mar. Especialista en Internet. Redes sociales ¿Qué nos aportan? ¿Cuáles son sus riesgos? [En línea]. 12 de agosto de 2010. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=_fvu6iddGTI>

ORIHUELA, José Luis. Redes sociales y educación. Publicado bajo licencia Creative Commons. [En línea]. 10 de Marzo de 2009. [Consultado 23 de abril de 2011]. Disponible en Internet: <<http://www.ecuaderno.com/2009/03/10/redes-sociales-y-educacion/>>

PALANCO LÓPEZ, Nuria María. Nuevas tecnologías en Educación: Webquest. Cuadernos de Educación y desarrollo. [En línea]. Vol 1, Nº 7, septiembre 2009. [Consultado 06 de mayo de 2011]. Disponible en Internet: <<http://www.eumed.net/rev/ced/07/nmpl.htm>>

PEREA MOSQUERA, Francisco. Módulo III: formación de docentes y agentes comunitarios para la interculturalidad. Convenio Andrés Bello, 2004. [Consultado 15 de mayo de 2011].

PÉREZ TORRES, Isabel. 1997 – 2011. Webmaster. Que es una Webquest y elementos de una Webquest. [En línea]. 02 de abril de 2008. [Consultado 04 de mayo de 2011]. Disponible en Internet: <<http://www.isabelperez.com/webquest/>>

RESTREPO, Bernardo. Consideraciones sobre el aseguramiento de la Calidad en la Educación Virtual. [En línea]. Agosto 2005; [consultado 16 de marzo de 2011]. Disponible en Internet: <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-86323_archivo.pdf>

RODOLFO DE JUANA. En Diccionario práctico de marketing on-line. muypymes.com. [En línea]. 18 de noviembre de 2008. [Consultado 15 de marzo de 2011]. Disponible en Internet: <<http://muypymes.com/marketing/ventas/83-diccionario-practico-de-marketing-online.html>>

SISTEMA TECNOLÓGICO. [En línea]. 2010. [consultado 10 de noviembre de 2010]. Disponible en Internet: <www.pasto.edu.co>

YOUTUBE. Qué es un Blog? [En línea]. 25 de mayo de 2009 [Consultado 14 de febrero de 2011]. Disponible en Internet: <<http://www.youtube.com/watch?v=BLf3tIsCYmo>>

ZAMORA, Marcelo. Webmaster en diseño y programación PHP, con experiencia en redacción en medios gráficos. Maestros del Web. Redes Sociales en Internet. [En línea]. 14 de noviembre de 2006. [Consultado 03 de marzo de 2011]. Disponible en Internet: <<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/redessociales/>>

ANEXOS

ANEXO A. Encuesta Docentes

IMPACTO DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS EN TIC CON LOS DOCENTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL MUNICIPIO DE PASTO QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO SISTEMA TECNOLÓGICO.

Objetivo: Determinar los conocimientos en cuanto al manejo, acceso y disponibilidad a la tecnología para la incorporación de las herramientas web 2.0 durante el desarrollo de las clases.

Importante: Estimado docente, la presente encuesta tiene como objetivo conocer su estado de conocimiento, disponibilidad y acceso de TIC. Sea sincero y responsable consigo mismo al suministrar la información.

A. DOMINIO.

1. Seleccione la opción que mejor describe su nivel de apropiación o dominio de Medios y TIC

- No utilizo los Medios y las TIC en mis actividades personales y profesionales. Los considero innecesarios.
- Aunque no utilizo los Medios y las TIC y a veces trato de evitarlos, soy consciente de su importancia.
- Estoy adquiriendo habilidades básicas para trabajar con Medios y TIC. Siento que aun me falta confianza.
- Empiezo a lograr cierto dominio de Medios y TIC y a entender el potencial que tienen para apoyar algunas actividades y procesos educativos.
- He logrado cierta confianza para Medios y TIC en tareas docentes. Me siento más cómodo y contento trabajando con esta herramienta.
- Participo activamente en el proceso de integración de Medios y TIC al currículo, y puedo utilizarlos creativamente en procesos institucionales.

2. En la siguiente tabla califíquese de acuerdo a su nivel de manejo de equipos y dispositivos.

Manejo de equipos	Bueno	Regular	Nulo
Computador	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Video beam	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cámara digital	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Video cámara	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Reproductor de DVD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Proyectores	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Celular	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Unidades de DVR	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dispositivos USB	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Califique su nivel de dominio de acuerdo a las siguientes acciones en un sistema operativo.

Acciones en un Sistema Operativo	Excelente	Bueno	Regular	Nulo
Apagar, reiniciar o suspender el equipo correctamente.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Instalar o desinstalar programas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Abrir y cerrar correctamente programas o ventanas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uso de Mi PC o del Explorador de Windows	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Manejo de Carpetas y Archivos. (Crear, Modificar, Buscar, Copiar, Pegar)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Abrir archivos multimedia (Música, Video, Imágenes)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uso de la Papelera de reciclaje (Eliminar o recuperar archivos)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Manejo de Internet (uso del correo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

electrónico, búsquedas, descargas)

4. Como considera su nivel de dominio en cuanto a las siguientes herramientas.

Uso de Herramientas	Excelente	Bueno	Regular	Nulo
Procesador de Texto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hoja de Calculo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Presentación de diapositivas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Editores de Imágenes (Paint, Visor de Imágenes)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Antivirus (Analizar, proteger su equipo)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Compresores (Comprimir, descomprimir archivos o carpetas)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Otro ¿Cual?: _____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Como considera su dominio en cuanto a los siguientes aspectos relacionados con el uso de Internet.

Uso de Internet	Excelente	Bueno	Regular	Nulo
Identificación y dominio de navegadores (Internet Explorer, Mozilla, Opera)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Descargar documentos o aplicaciones de Internet.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Acatar las leyes Derechos de autor relacionadas con el uso de recursos de Internet.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Reconocer propaganda, bromas o información falsa proveniente de Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Plataformas virtuales (Moodle, Dokeos, Sakai)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Transacciones y/o pagos virtuales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Creación de Páginas o Blogs con vínculos a otras páginas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Reconocer y actuar ante riesgos de virus provenientes de Internet.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Correo electrónico (Enviar, recibir y abrir documentos adjuntos)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Foros, Chat (Salas, Mensajería Instantánea)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Otro. ¿Cual? _____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

B. USO PROFESIONAL

6. En frente de cada medio indique si lo conoce, si no lo conoce y si lo usa o no como parte de su práctica pedagógica.

Medios	Lo conozco	No lo conozco	Lo uso en clase	No lo uso
El portal educativo Colombia Aprende	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El portal educativo pasto.edu.com	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los canales públicos nacionales con oferta de TV educativa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Canales extranjeros con oferta de TV educativa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Software que pueden ser usados en el aula de clase	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
EduTEKA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Califique de acuerdo al nivel de apropiación en el aula

	Siempre	Algunas veces	Nunca
--	---------	---------------	-------

¿Utiliza los Medios y las TIC para reunir y analizar información que mejore su práctica docente?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Utiliza los Medios y las TIC para construir	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

instrumentos o procedimientos que le permitan evaluar el aprendizaje de sus estudiantes (Planillas de seguimiento, notas, evaluación de desempeño, etc.)

Utiliza los Medios y las TIC para elaborar material para sus clases (guías de trabajo, talleres, lecturas, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
--	-----------------------	-----------------------	-----------------------

¿Desarrolla actividades de aprendizaje que integran el uso de medios y/o tecnologías de información y comunicación - TIC para fomentar el pensamiento crítico, la habilidad de resolver problemas y la toma de decisiones?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
--	-----------------------	-----------------------	-----------------------

¿Promueve en sus estudiantes el uso de medios y/o tecnologías de información y comunicación para el desarrollo de actividades de aula? (Investigaciones, Proyectos, Talleres, Informes y Presentaciones).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
---	-----------------------	-----------------------	-----------------------

¿Promueve en sus compañeros docentes el uso de medios y/o tecnologías de información y comunicación para el diseño y/o preparación de actividades o proyectos para sus estudiantes?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
---	-----------------------	-----------------------	-----------------------

8. ha utilizado algunos de los siguientes herramientas de la web 2.0 para uso personal o durante el desarrollo de las clases.

Herramientas	Lo conozco	No lo conozco	Lo uso en clase	No lo uso
Webquest	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Podcast	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Google docs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Edublogs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Slideshare	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Redes sociales facebook, twitter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Páginas web	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Correo electrónico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. ¿Ha llevado a cabo algún tipo de experiencia significativa o proyecto en el Establecimiento Educativo en el cual labora, en el que se evidencie la incorporación de Medios y/o TIC en la práctica pedagógica? SI _____ NO _____

Si la respuesta es afirmativa, indique el nombre _____

En qué estado se encuentra el proyecto: Implementación ___ Diseño ___ Con dificultades para la implementación ___

C. DISPONIBILIDAD Y PARTICIPACIÓN EN PROGRAMAS DE FORMACIÓN

10. ¿Ha llevado a cabo alguna formación en Medios y/o Nuevas Tecnologías? SI ___ NO ___

11. Si su respuesta en el Ítem anterior es positiva, por favor marque con una X el programa de formación al cual usted ha asistido.

Programa de Formación	Marque con X
A que te cojo ratón	
Compartel	
Computadores para educar	
Intel Educar	
Entre Pares	
Uso Pedagógico de Medios Audiovisuales	
Proyectos Colaborativos	
Temáticas	
Uso pedagógico de la radio	
Uso pedagógico de la TV educativa	

Uso pedagógico de plataformas Hipermediales	
Otro: _____	
Entidad: _____	
Duración: _____	

12. ¿Dispone de tiempo extra para gestionar otras actividades relacionadas con su formación docente?

SI _____ NO _____

13. ¿Para que actividades dentro de su quehacer profesional le servirá aplicar las web 2.0?

14. ¿Estaría dispuesto a generar herramientas web 2.0 colaborativas?

15. ¿Desde su saber pedagógico como docente qué compromiso puede asumir para integrar la Web 2.0 en los procesos pedagógicos con sus estudiantes?

16. Estaría interesado en participar de un curso virtual de herramientas web 2.0 para el desarrollo de competencias en TIC

SI_____ NO_____

Si su respuesta es afirmativa por favor diligencie la siguiente preinscripción para participar en la capacitación para la apropiación de herramientas web 2.0 en sus procesos de formación de los docentes y gestión académica durante las clases.

Nombre del Establecimiento Educativo:	<input type="text"/>		
Nombres del Docente:	<input type="text"/>		
Apellidos del Docente:	<input type="text"/>		
Número de Cédula:	<input type="text"/>		
Correo Electrónico:	<input type="text"/>		
Teléfono Contacto:	<input type="text"/>	Celular:	<input type="text"/>

Gracias!!!!

Firma: _____

ANEXO B. Formato de Seguimiento para Docentes.

FORMATO DE SEGUIMIENTO DE APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS WEB 2.0-DOCENTES	
Fecha:	
Tema:	El tema que se escogió para la clase con los estudiantes.
Proyecto:	Descripción del proyecto trabajado.
Actividades:	Estrategia con Web 2.0 utilizada.
Evaluación:	Tipo de evaluación aplicada. Rubrica de (taller, chat, comentario, presentación PowerPoint...)
Resultados:	Nivel de aceptación de la herramienta utilizada con resultados favorables o no favorables.

ANEXO C. Encuesta de Satisfacción curso Virtual.



UNIVERSIDAD DE NARIÑO
 FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
 PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMATICA

CURSO VIRTUAL DE HERRAMIENTAS WEB 2.0
 ENCUESTA DE SATISFACCION DIRIGIDA A DOCENTES

OBJETIVO: Determinar el nivel de satisfacción del Curso de Herramientas Web 2.0 desarrollado en la plataforma virtual del Sistema Tecnológico.					
Datos del participante					
Nombre:	Institución:				
<i>Marque con X según su criterio al frente de cada pregunta:</i>	Total mente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Total mente en desacuerdo
1. Usted considera que los contenidos temáticos del curso fueron de calidad en su formación en herramientas Web 2.0.					
2. Las temáticas abordadas durante el curso cumplieron sus expectativas.					
3. El tiempo empleado para el desarrollo de las temáticas abordadas estuvo apropiado.					
4. La navegación en la plataforma del sistema Tecnológico y la descarga de los archivos					

 fueron los más adecuados.					
5. Las actividades presentadas durante el desarrollo del curso fueron útiles para su formación.					
6. La motivación que generó el curso virtual fue de su satisfacción.					
7. Las temáticas aprendidas fueron aplicadas en su quehacer profesional.					
8. Comentarios y sugerencias.					
9. Que ventajas tuvo el curso virtual desarrollado.					
10. Que desventajas tuvo el curso virtual desarrollado.					
11. Recomendaciones					

¡Gracias por su colaboración y participación!

ANEXO D. Certificado Curso virtual



Confiere el Presente Certificado a:

Mario Fernando Delgado Guerrero

C.C. 12.980.308 de Pasto

Por haber cursado el curso en:

Herramientas Web 2.0

Realizado en el periodo comprendido entre los días Mayo 18 – Junio 30 de 2012, con una intensidad de 75 horas.

SAULO MOSQUERA LÓPEZ

Director Departamento Matemáticas y Estadística
Universidad de Nariño

ARMANDO MUÑOZ DEL CASTILLO
Coordinador Proyecto Sistema Tecnológico

ANEXO E. Carta de Solicitud Certificación

San Juan de Pasto, 8 de Junio de 2012

Señor:

SAULO MOSQUERA LOPEZ
Director departamento de Matemáticas y Estadística
Programa de Licenciatura en Informática
Universidad de Nariño

Cordial saludo.

La presente es con el fin de solicitarle a usted de la manera más atenta certifique el curso virtual denominado "Curso virtual de herramientas Web 2.0 con los docentes las instituciones educativas del municipio de Pasto que participan en el proyecto Sistema Tecnológico" el cual se encuentra enmarcado en el proyecto "DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CURSO VIRTUAL DE HERRAMIENTAS WEB 2.0 CON LOS DOCENTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL MUNICIPIO DE PASTO QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO SISTEMA TECNOLÓGICO" asesorado por el Esp. Jairo Omar Játiva Erazo.

Por su colaboración y por la atención prestada

Se suscriben

Marly Pantoja
MARLY PANTOJA RODRIGUEZ
Estudiante

OLIVIA YANDON
OLIVIA YANDUN MENESES
Estudiante



JAIRO OMAR JATIVA
Especialista en Docencia Universitaria
Licenciado en Informática

Rdo
EdmAA
13-06-12

ANEXO F. Clausura Curso Virtual Herramientas Web 2.0

CEREMONIA ENTREGA CERTIFICADOS

1. Bienvenida
2. Himno nacional
3. Reflexión: vídeo dedicado a todos los maestros y maestras.
4. Palabras Mg Armando Muñoz del Castillo
5. Palabras Esp. Jairo Omar Jativa
6. Intervención musical
7. Presentación trabajos destacados docentes participantes
8. Entrega de certificados
9. Palabras de docente participante: Yepel Isela Tumul
10. Brindis
11. Intervención musical
12. Himno Universidad de Nariño
13. Marcha final

ANEXO G. Tutorial para Matricularse en la Plataforma.

CURSO VIRTUAL HERRAMIENTAS WEB 2.0 CON LOS DOCENTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL MUNICIPIO DE PASTO QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO SISTEMA TECNOLÓGICO.

Con este curso se busca que los docentes implementen las tecnologías de información y comunicación especialmente las Herramientas Web 2.0 para su uso pedagógico y contribuyan a la adopción de modelos de innovación educativa, aprovechando las posibilidades de interacción y la variedad de recursos multimedia disponibles en la red.

MANUAL PARA LA MATRICULA

Para matricularse al curso ingresa a la siguiente dirección:

<http://www.pasto.edu.co/>

En la parte superior derecha ingresar a **Aula Virtual**.

The screenshot shows the homepage of the Pasto.edu.co website. At the top left is the logo 'pasto.edu.co'. To its right is a search bar and a navigation menu with buttons for 'Inicio', 'Estudiantes', 'Docentes', 'Directivos', 'Familia', 'Edusitios', and 'Aula Virtual'. An orange arrow points to the 'Aula Virtual' button. Below the navigation menu is a secondary menu with links for 'Quienes Somos', 'Contactenos', 'Nuestros Aliados', 'Condiciones De Uso', and 'Mapa Del Sitio'. The main content area features a banner for 'Ambientes Virtuales de Aprendizaje, para enseñar y conocer las TIC' with a cartoon character and a photo of a student at a laptop. To the left are logos for 'APRENDIENDO CRECIENDO' and 'Repórteres'. Below the banner are sections for 'Noticias' and 'Eventos'. The 'Noticias' section lists three press releases, and the 'Eventos' section lists three upcoming events.

Dar clic en **ENTRAR**.



En Categorías de Cursos seleccionar **Tecnología e Informática**.



Al ingresar a esta categoría se encontrarán varios cursos, de los cuales se seleccionará el de **Web 2.0** que se encuentra en la parte inferior.

aula@virtual
SISTEMA TECNOLÓGICO
"Educación al alcance de todos"

tecnología e informática
Ud. no está en el sistema.
Entrar

Sistema_Tecnológico ► Categorías de cursos ► Tecnología e Informática

Buscar cursos: Ir

Categorías de cursos: Tecnología e Informática ▼

Espacio para el area de Tecnología e Informatica

Tecnología e Informatica 10 Profesor: Edgar Pachajoa	Tecnología 10
Tecnología e Informatica 11 Profesor: Edwin Landeta	Tecnología 11
Tecnología e Informatica 4 Profesor: Jorge Rodriguez Profesor: Jeferson Cancimance	
Tecnología e Informatica 5 Profesor: docente tutor	Tecnología quinto
Tecnología e Informatica 5_Gestores TIC copia 1	Tecnología quinto
Tecnología e Informatica 6 Profesor: Arbey Benavides	Tecnología 6
Tecnología e Informatica 9 Profesor: Jose Pastas	Tecnología 9
Web 2.0 Profesor: Olivia Yandun	

Buscar cursos: Ir

Ud. no está en el sistema. (Entrar)

Una vez ingresado al curso se debe crear una cuenta entrando a **Solicitud de alta**.

aula@virtual
SISTEMA TECNOLÓGICO
"Educación al alcance de todos"

Ud. no está en el sistema.

Sistema_Tecnológico ▶ Entrar al sitio Español - España (es_es) ▼

Alumnos inscritos

Entre aquí usando su nombre y contraseña
(Las Cookies deben estar habilitadas en su navegador)

Nombre de usuario

Contraseña

Algunos cursos pueden permitir el acceso como invitado

¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?

Registrarse como alumno

Para tener acceso completo a los cursos necesita crear una cuenta para usted en este sitio web. Además, cada uno de los cursos puede tener una clave de acceso que necesitará para entrar en los mismos. Estos son los pasos a seguir:

1. Rellene la *Solicitud de alta*.
2. El sistema le enviará un correo electrónico para verificar que su dirección es correcta.
3. Lea el correo y confirme su alta.
4. Para entrar en los cursos se le pedirá una "clave de acceso", que se le enviará cuando se matricule en los mismos.
5. A partir de ese momento no necesitará utilizar nada de su nombre y contraseña.

Ud. no está en el sistema. (Entrar)

Te aparecerá una ventana como la siguiente, en la cual debes ingresar la información solicitada y para finalizar se debe dar clic en **crear cuenta**.

aula@virtual
SISTEMA TECNOLÓGICO
"Educación al alcance de todos"

Ud. no está en el sistema.

Sistema_Tecnológico ▶ Entrar > Nueva cuenta Español - España (es_es) ▼

Crear un nuevo usuario y contraseña para acceder al sistema

Nombre de usuario*

Contraseña* Desenmascarar
La contraseña debería tener al menos 4 caracter(es)

Por favor, rellene los siguientes datos

Correo electrónico*

Correo (de nuevo)*

Nombre*

Apellidos*

Ciudad*

País*

Ud. no está en el sistema.

Al crear tu cuenta te arrojará a la siguiente ventana.

aula@virtual
SISTEMA TECNOLÓGICO
"Educación al alcance de todos"

Sistema_Tecnológico ► Confirme su cuenta

Hemos enviado un correo electrónico a **marlyyas@gmail.com**, donde encontrará unas sencillas instrucciones para terminar el proceso. Si encuentra alguna dificultad, por favor contacte con el Administrador del Sistema.

Ud. no está en el sistema. (Entrar)

Revisa el correo con el cual creaste la cuenta, en él encontraras un mensaje enviado por Armando Muñoz del Castillo, para la confirmación de la cuenta. Al ingresar al vínculo enviado al correo te llevara a esta ventana para que te matricules al curso.
La clave de acceso es: docentes21

SISTEMA TECNOLÓGICO
"Educación al alcance de todos"

Actualizar información personal Mis cursos Salir

Sistema_Tecnológico ► Cursos ► Entrar a web2

Web 2.0
Profesor: Edwin Rubio
Profesor: Olivia Yandun

Este curso requiere el uso de una 'clave de acceso'. Si ha sido admitido en él y no le hemos enviado la clave, por favor háganoslo saber.

Clave de acceso:

Cuando te hayas matriculado ya podrás visualizar el curso.

Sistema_Tecnológico ► web2

Personas

- Participantes

Actividades

- Foros
- Recursos
- Tareas

Buscar en los foros

Ir

Búsqueda avanzada

Administración

- Calificaciones
- Perfil

Mis cursos

- Web 2.0
- Todos los cursos ...

Diagrama semanal



Herramientas WEB 2.0

Novedades

Presentación

La sociedad actual y su ritmo de vida están desencadenando gran innovación que se ve reflejada en nuestro entorno, las TIC y entre ellas la Internet han generado un acontecimiento significativo en la vida del hombre y esencialmente en el campo educativo con la integración a las aulas de clase, por lo cual es importante tener en cuenta que mediante un currículo apoyado en tecnologías se pueden lograr aprendizajes significativos y productivos en los estudiantes.

Presentación del curso

Novedades

18 de mayo - 24 de mayo



Unidad: 1 **Redes sociales**

Novedades

(No se ha puesto aún ninguna noticia)

Eventos próximos

No hay eventos próximos

[Ir al calendario...](#)

[Nuevo evento...](#)

Actividad reciente

Actividad desde domingo, 20 de mayo de 2012, 18:08

[Informe completo de la actividad reciente](#)

Nuevos usuarios:

Erwin Mora

Ahora puedes empezar a desarrollar la primera unidad de Redes Sociales, iniciando con un foro, luego un taller y para terminar la unidad con una actividad practica. Para ello debes leer el contenido que se encuentra en la plataforma, además puedes investigar en otras fuentes.

A continuación encontrarás la primera unidad, lista para ser desarrollada:



Descripción de la unidad

Entre las múltiples herramientas que ofrece Internet, las cuales son de gran importancia y significativas en los procesos de aprendizaje encontramos las redes sociales, que con una buena orientación sería de gran apoyo para la educación. Es muy importante reorientar a la juventud en el buen manejo y aprovechamiento de esta herramienta ya que hoy en día se ha ido perdiendo el fin de su utilización que es para el aprendizaje de la juventud y no para simples comentarios como se ha venido haciendo.

Unidad 1

Contenido

Actividades de aprendizaje

1. Foro
2. Taller: Ambientes de Aprendizaje Apoyados en Redes Sociales
3. Creación de Cuenta

Evaluación unidad 1

Evaluación



Para que tengas más información hemos anexado el cronograma de actividades, el cual se encuentra organizado de la siguiente manera:

UNIDADES	ACTIVIDADES	DESCRIPCION	FECHA
UNIDAD 1 Redes sociales	1. Foro 1: Clase utilizando redes sociales.	Escribir una idea de cómo hacer una clase utilizando las redes sociales.	25 de mayo
	2. Taller: Ambientes de Aprendizaje Apoyados en Redes Sociales.	Taller referente a la adecuada utilización de las redes sociales en las actividades educativas.	26 de mayo
	3. Creación de cuenta en Facebook	Crear una cuenta e interactuar con los participantes del curso en el grupo de Web 2.0 y realizar una actividad, en	30 de mayo

		la cual se debe compartir opiniones, enlaces, etc.	
UNIDAD 2 Edublogs	1. Foro 2: Los Edublogs como herramienta educativa.	Discusión acerca de cómo utilizar de manera apropiada los Edublog en la educación.	3 de junio
	2. Ensayo: Influencia de los blogs en el proceso educativo.	Ensayo sobre la importancia y la influencia de los Edublogs en el aprendizaje.	4 de junio
	3. Creación de Edublog	Crear un Edublog y participar en la construcción de contenidos mediante comentarios a los artículos publicados.	8 de junio
UNIDAD 3 Webquest	1. Foro 3: Webquest como herramienta de investigación para los estudiantes.	Determinar si las Webquest son un recurso Web 2.0 que puede emprender la investigación en los estudiantes.	12 de junio
	2. Cuestionario: Importancia de la Webquest en el campo educativo.	Realizar un cuestionario sobre la importancia de aplicar la Webquest en actividades pedagógicas.	13 de junio
	3. Creación de una Webquest.	Diseñar una Webquest de un tema libre y solucionar una creada por algún compañero del grupo.	17 de junio
UNIDAD 4 Slideshare	1. Foro 4: Slideshare como recurso dinámico en clase.	Charla constructiva sobre la utilidad de Slideshare durante las clases.	21 de junio
	2. Elaboración de PowerPoint	Realizar creativamente una presentación en PowerPoint acerca de un tema libre.	22 de junio
	3. Creación de Slideshare	Crear la cuenta en Slideshare y subida de la presentación.	26 de junio

También lo puedes encontrar en la plataforma del curso como presentación del curso.

No olvides enviar tu fotocopia de cedula a esta dirección de correo electrónico, es necesario tenerla para la entrega de los certificados al finalizar el curso.

Atentamente,
Tutoras:

Olivia Yandún
Marly Pantoja

Para mayor información te puedes comunicar a los siguientes números de teléfono:

3108402030 – 3122161210 - 3207063844

ANEXO H. Página Web del Sistema Tecnológico

Figura 5. Página Web del Sistema Tecnológico



Figura 6. Curso Herramientas Web 2.0



Figura 7. Unidad 1: Redes Sociales

The screenshot shows a Moodle course page for 'Unidad 1: Redes Sociales'. The browser address bar displays 'escuelanormalpasto.edu.co/virtual/course/view.php?id=32&edit=0&sesskey=bcSBccWSCD'. The page header includes the date '28 de mayo - 3 de junio' and a Facebook logo. The main content area features a 'Descripción de la unidad' section with the following text: 'Entre las múltiples herramientas que ofrece Internet, las cuales son de gran importancia y significativas en los procesos de aprendizaje encontramos las redes sociales, que con una buena orientación sería de gran apoyo para la educación. Es muy importante reorientar a la juventud en el buen manejo y aprovechamiento de esta herramienta ya que hoy en día se ha ido perdiendo el fin de su utilización que es para el aprendizaje de la juventud y no para simples comentarios como se ha venido haciendo.' Below this, the 'Unidad 1' section lists 'Actividades de aprendizaje' (1. Foro, 2. Taller: Ambientes de Aprendizaje Apoyados en Redes Sociales, 3. Creación de Cuenta) and 'Evaluación unidad 1' (Evaluación). A left-hand navigation menu contains various course management options like 'Configuración', 'Asignar roles', and 'Categorías'.

Figura 8. Unidad 2: Edublogs

The screenshot shows a Moodle course page for 'Unidad 2: Edublogs'. The browser address bar displays 'escuelanormalpasto.edu.co/virtual/course/view.php?id=32&edit=0&sesskey=bcSBccWSCD'. The page header includes the date '4 de junio - 10 de junio' and an 'edublogs' logo. The main content area features a 'Descripción de la unidad' section with the following text: 'Actualmente las herramientas que ofrece la Internet están dinamizando el aprendizaje, entre los cuales se encuentran los Edublogs debido a que se están convirtiendo en un recurso útil para trabajar diversas temáticas en las clases. Esta unidad de trabajo sobre Edublogs, tiene el propósito de crear un Edublog e interactuar con otros por medio de la participación con comentarios y aportes formativos útiles en nuestro entorno escolar.' Below this, the 'Unidad 2' section lists 'Actividades de aprendizaje' (1. Foro, 2. Actividad: Ensayo, 3. Actividad: Creación de Edublog) and 'Evaluación unidad 2' (Evaluación). A left-hand navigation menu is visible on the left side of the page.

Figura 9. Unidad 3: Webquest

Curso: Web 2.0

escuelanormalpasto.edu.co/virtual/course/view.php?id=32&edit=0&sesskey=bcSBccWSCD

11 de junio - 17 de junio

Unidad: 3 WebQuest

Descripción de la unidad

WebQuest es una herramienta muy valiosa que ofrece Internet y es de gran utilidad a la hora de aplicarla a la Educación, ya que lleva a los estudiantes a la investigación guiada con recursos de internet, donde interpretan y explotan la información seleccionada que el docente les asigna.

Unidad 3

Contenido

Actividades de aprendizaje

1. Foro
2. cuestionario: Importancia de la Webquest en el campo educativo.
3. Creación de Cuenta

Direcciones Webquest de los compañeros

Evaluación unidad 3

Evaluación

Figura 10. Unidad 4: Slideshare

Curso: Web 2.0

Página principal - Window

escuelanormalpasto.edu.co/virtual/course/view.php?id=32&edit=0&sesskey=bcSBccWSCD

18 de junio - 24 de junio

Unidad: 4 Slideshare

Descripción de la unidad

Slideshare es una herramienta muy interactiva para presentar diapositivas con diferentes opiniones en la red de gran utilidad, la cual se puede aprovechar en el aprendizaje con los estudiantes promoviendo así una manera más dinámica y efectiva de formar a los futuros profesionales del mañana. Este recurso es muy fácil de usar y muy favorable a la vez por lo que permite intercambiar información de todo tipo lista para exponer o presentar en cualquier momento.

Unidad 4

Contenido

Actividades de aprendizaje

1. Foro
2. Actividad:Elaboracion de powerpoint
- 3.Actividad:Creación de cuenta

Direcciones de los slideshare de los compañeros

Evaluación unidad 4

Evaluación

Figura 11. Actividad Final: Proyecto de Aula

web2: Tarea: Plan de trabaj x Iniciar sesión x

escuelanormalpasto.edu.co/virtual/mod/assignment/view.php?id=1495

aula@virtual SISTEMA TECNOLÓGICO "Educación al alcance de todos" parte del

tecnología e informática

Olivia Yandun

Actualizar información personal Mis cursos Salir

Sistema_Tecnológico ▶ web2 ▶ Tareas ▶ Plan de trabajo Actualizar Tarea

Ver 16 tareas enviadas

PLAN DE PROYECTO FINAL

Para concluir este Curso de herramientas Web 2.0 se ha planteado el desarrollo de un proyecto de aula el cual se trabajará con los estudiantes, aplicando alguna herramienta de la Web 2.0 aprendida durante el curso, éste debe enviarse en un archivo de Word a la plataforma con las siguientes especificaciones:

Autor: Docente autor del proyecto.

Grado: Grado escolar en el que se va a aplicar el proyecto.

Área: área en la cual se desarrollará el proyecto.

Institución: Nombre de la institución en la que se desarrollará el proyecto.

Título del proyecto: Un nombre descriptivo o creativo para el proyecto.

Tema: Se seleccionará en consenso con los estudiantes el tema o necesidad que se pretenda estudiar en el proyecto.

Recursos: Recursos tecnológicos video beam, cámara digital, computadores, conexión Internet libros de textos, manuales de laboratorio, material de referencia, etc.

Preguntas de proyecto: Preguntas relacionadas con el tema del proyecto las cuales van a orientar la situación a estudiar.

Logros: Se describe lo que se pretende a alcanzar con el proyecto.

Actividades y procedimientos: Descripción de las actividades de los estudiantes y una definición sobre la forma en que se planificará el aprendizaje empleando una herramienta Web 2.0 explicada en el curso virtual, detallada en sesiones y con el tiempo a utilizar en cada sesión. Por ejemplo:

Sesión 1:

- se realizará la motivación del tema del proyecto (20 minutos).
- Se presentará un video (15 minutos)
- Se realizará un Edublog (40 minutos).
- Se socializará a través de una proyección con el video beam la rúbrica que se utilizará para la evaluación del Edublog. (10 minutos).

-Evaluación de actividades: Se plantean las evaluaciones pertinentes de las actividades con su respectiva rúbrica.

-Valoración del proyecto y resultados: La valoración se puede concretar a través de observaciones, ensayos, boletines, interrogatorios, pruebas y con la presentación en PowerPoint del proyecto trabajado en la clase.

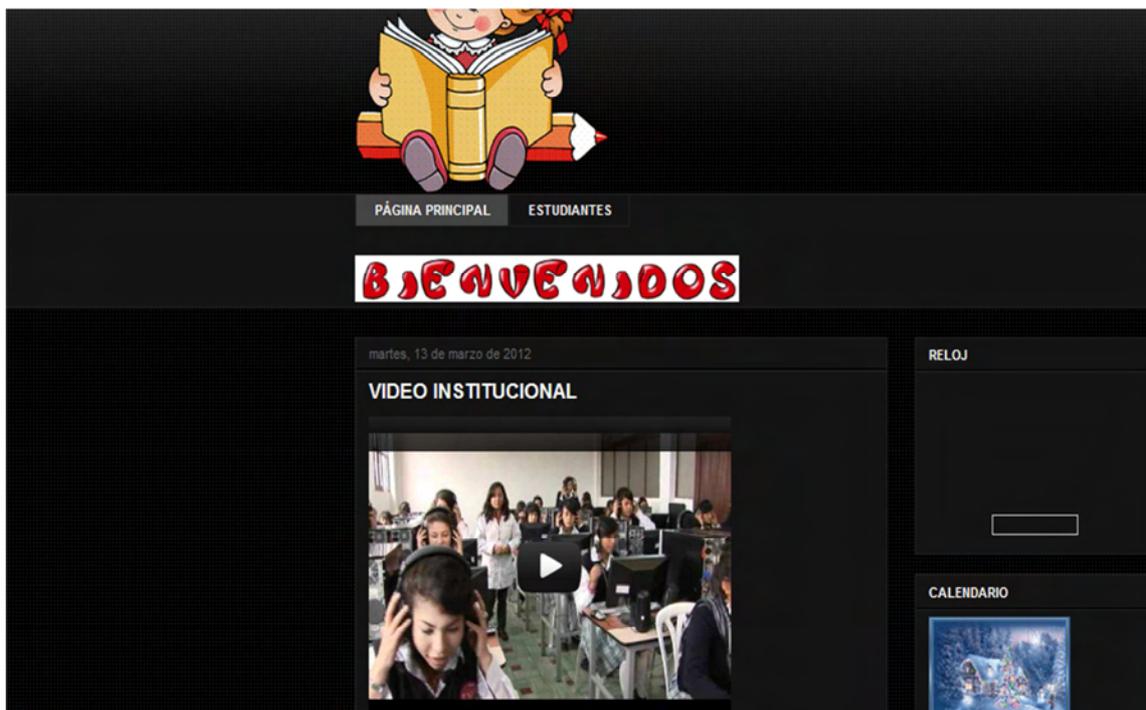
ANEXO I. Trabajos Realizados por los Docentes Participantes.

Unidad 2. EDUBLOGS

Figura 12. Edublog de Mireya Irene Insuasty.

The image shows a screenshot of an edublog page. The header features the title "CEM EL SOCORRO SEDE SAN GABRIEL" in large, bold, green letters against a light blue background. Below the title, a paragraph in black text states: "A través del uso pedagógico de las TIC los estudiantes del CEM El Socorro, sede San Gabriel hacen uso adecuado de su tiempo libre, reconociendo las potencialidades de su región, publicandolas y compartiendolas con estudiantes de otras sedes educativas a través de material audiovisual y blog creados por ellos mismos." The date "jueves, 7 de junio de 2012" is displayed in green. The main content area has a green background and features a post titled "CONOCE NUESTRA VEREDA" in red. Below the title, it says "A continuación encontrarás información general sobre la vereda San Gabriel." and includes a video player showing a landscape with a river and hills. To the right, there is a sidebar with the heading "Archivo del blog" and a list of posts: "2012 (4)", "junio (4)", "CONOCE NUESTRA VEREDA", "ECONOMIA VEREDA SAN GABRIEL", "RELIGION", and "CON LAS TIC APRENDÍ Y DOY A CONOCER MI REGIÓN". Below the sidebar, there is a "Datos personales" section with a small profile picture and the text "CEM EL SOCORRO SEDE SAN GABRIEL" and "Ver todo mi perfil".

Figura 13. Edublog de Hugo Tapia



Unidad 3. WEBQUEST

Figura 14. Webquest de Mireya Irene Insuasty

EL MOVIMIENTO DE LOS SERES VIVOS

introducción

tareas

proceso

evaluación

conclusiones

INTRODUCCIÓN

En nuestro planeta encontramos gran diversidad de seres vivos con múltiples características, una de ellas es su capacidad de movimiento, que en algunos es muy notoria, como es el caso de los animales, que utilizan diversas formas de desplazamiento. Sin embargo, otros organismos, como los hongos y las plantas, no presentan movimientos tan notorios.



Webquest elaborada por MIREYA con PHPWebquest

EL MOVIMIENTO DE LOS SERES VIVOS

introducción

tareas

proceso

evaluación

conclusiones

TAREAS

Debes buscar información para poder dar respuesta a los interrogantes propuestos y colocar en práctica tu capacidad de indagación en un pequeño experimento.



Webquest elaborada por MIREYA con PHPWebquest

EL MOVIMIENTO DE LOS SERES VIVOS

introducción

tareas

proceso

evaluación

conclusiones

PROCESO

TALLER

1. Busca en la sopa de letras seis palabras. Luego utilízalas para completar las oraciones que aparecen a continuación.

- El _____ es una de las características de los seres vivos.
- En las plantas, los movimientos se denominan _____.
- El _____ es el movimiento del tallo de las plantas en busca de _____.
- El _____ es el movimiento de la raíz de las plantas y se da gracias a la _____.

1. Completa el cuadro.

Tipo de movimiento	¿En qué consiste?	Se realiza mediante	Ejemplos
Volar			Aves
Reptar	Forma de desplazarse que consiste en arrastrarse por el suelo mediante movimientos musculares		
Nadar		Aletas	

Z	G	E	O	T	R	O	P	I	S	M	O	X	G	C
F	J	D	A	D	E	V	A	R	G	T	Q	N	B	S
F	K	O	M	N	X	N	S	L	V	Q	W	Z	G	W
D	J	M	Z	M	Z	C	A	G	V	J	K	G	A	M
J	K	W	X	L	A	X	Q	L	Z	N	Z	Z	S	R
E	Z	X	U	A	O	T	N	E	I	M	I	V	O	M
B	U	Z	H	I	L	Y	V	B	G	L	F	G	R	H
S	Q	O	M	S	I	P	O	R	T	O	T	O	F	S
F	F	R	S	Q	H	K	F	X	R	C	E	S	O	N
H	N	T	A	F	O	R	K	R	O	Y	A	Z	A	F
Y	D	V	H	B	T	X	W	Q	P	N	G	Y	B	Q
Z	L	W	I	I	A	S	T	O	I	X	A	K	U	P
F	Q	P	U	Q	M	D	P	U	S	V	T	B	I	U
I	T	R	W	O	M	Q	V	D	M	A	L	P	G	I
B	N	N	H	Q	W	A	F	S	O	G	R	T	T	Z

1. Responde y comenta tu respuesta con tus compañeros y compañeras:

- Observa diferentes seres vivos de tu entorno. ¿Qué tipos de movimientos realizan? ¿Para qué los realizan?

- Si los seres vivos no se pudieran mover o desplazar, ¿Qué crees que les sucedería?

EXPERIMENTO

LAS PLANTAS BUSCAN LA LUZ

Por medio de esta experiencia podrás comprobar una forma de movimiento en los vegetales.

¿QUÉ NECESITAS?

- Una caja de cartón.
- Un vaso plástico.
- Tierra.
- Un frijol

¿Cómo LO HACES?

1. Toma una caja de cartón y recorta una ventana grande en una de las partes laterales más angostas de la caja.
2. Recorta dos pedazos de cartón cuyos tamaños sean iguales al ancho y alto de la caja, y ábrele una ventana a cada pedazo.
3. Siembra un frijol en un vaso con tierra húmeda.
4. Pon la caja en sentido vertical y luego coloca uno de los pedazos de cartón a un tercio de la altura de la caja. Pon el vaso con el frijol dentro de la caja y tápala.
5. Al tercer día por la otra división, paralela a la primera y con la ventana en dirección opuesta. Tapa la caja y deja el montaje por diez días. Es importante que riegues el semillero cada tercer día.

RESPONDE

- ¿Qué sucedió con la planta?

- ¿Qué se puede comprobar con este experimento?

Movimientos vegetales
Los seres vivos y el movimiento
Los animales
Los animales se desplazan
Sistema locomotor

EL MOVIMIENTO DE LOS SERES VIVOS

introducción

tareas

proceso

evaluación

conclusiones

EVALUACIÓN

Para evaluar se tendrá en cuenta:

1. Las respuestas correctas en cada uno de los ítems. (1 a 5)
2. El informe presentado del experimento.



Webquest elaborada por MIREYA con PHPWebquest

EL MOVIMIENTO DE LOS SERES VIVOS

introducción

tareas

proceso

evaluación

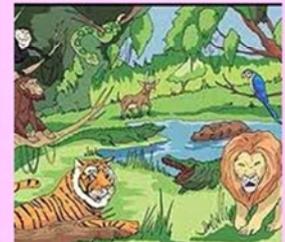
conclusiones

CONCLUSIONES

Terminaste

Ahora tú ya sabes a qué estímulos de movimiento responden los seres vivos.

Para complementar tú puedes seguir investigando en nuevas fuentes.

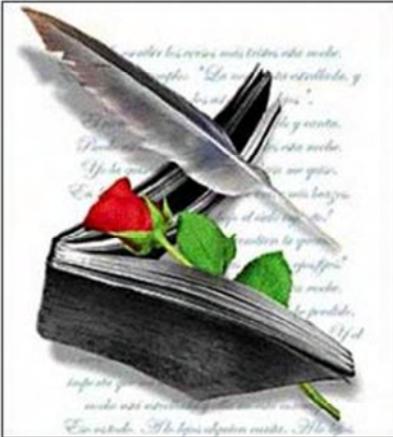


Webquest elaborada por MIREYA con PHPWebquest

Figura 15. Webquest de Mabel Moreno

LA POESIA

INTRODUCCIÓN



La poesía es un texto literario mediante el cual el autor expresa sus sentimientos y emociones. Generalmente está escrita en verso y posee rima. A diferencia de los demás textos literarios la poesía no pretende narrar algo sino que busca expresar distintos sentimientos.

- introducción
- tareas
- proceso
- evaluación
- conclusiones

Webquest elaborada por MABEL con [PHPWebquest](#)

LA POESIA

TAREAS



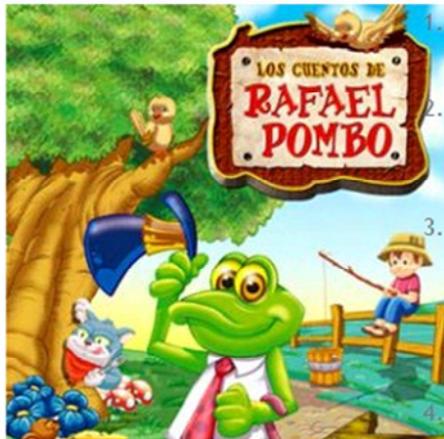
- 1- Seleccionar un poema de Rafael Pombo y describir lo que expresa el autor.
- 2- En el mismo poema seleccionado, convertir las palabras en imágenes para realizar un video con ellas.
- 3- Una vez terminado el video, narrar la experiencia que obtuviste con el desarrollo de la actividad.

- introducción
- tareas
- proceso
- evaluación
- conclusiones

Webquest elaborada por MABEL con [PHPWebquest](#)

LA POESIA

PROCESO



1. El trabajo se realizará en grupos de 2 integrantes.

2. Pueden ingresar a la página Web que a continuación se anexa para escoger el poema.

3. El video con las imágenes descargadas de internet, puede ser realizado en cualquier programa que conozcas, en caso de que no sepas manejar ninguno, puedes hacerlo en power point con sonido.

4. Para terminar el trabajo debe ser enviado al siguiente correo electrónico.

mabelmoreno100@gmail.com

Biografía de Rafael Pombo

18 poemas de Rafael Pombo

introducción

tareas

proceso

evaluación

conclusiones

Webquest elaborada por MABEL con [PHPWebquest](#)

LA POESIA

EVALUACIÓN



Para la evaluación se tendrá en cuenta los siguientes criterios:

1. Análisis interpretativo.
2. Diseño del video.
3. Organización de las imágenes.
4. Mensaje claro y preciso del video.
5. Responsabilidad en el desarrollo y entrega de la actividad.

introducción

tareas

proceso

evaluación

conclusiones

Webquest elaborada por MABEL con [PHPWebquest](#)

LA POESIA

CONCLUSIONES



Una vez finalizado el taller, el estudiante debe conocer y valorar los aportes del poeta Rafael Pombo a la literatura universal, despertar el interés por la lectura y desarrollar la habilidad creativa, debe comprender la importancia de los textos escritos, los cuales permiten enriquecer nuestros conocimientos y aplicarlos en beneficio de nuestra formación integral.

introducción

tareas

proceso

evaluación

conclusiones

Unidad 4. SLIDESHARE

Figura 16. Slideshow de Carlos Pizarro



Figura 17. Slideshow de Clara Milena Calpa

PROYECTOS DE AULA

**CENTRO EDUCATIVO SANTA TERESITA CORREGIMIENTO DEL ENCANO
SEDE MOJONDILOY**

ASIGNATURA : CIENCIAS NATURALES PERIODO :
PRIMERO
TEMA : CUIDANDO NUESTRO PLANETA GRADO :
TERCERO
DOCENTE : YEPEL ISELA TUMAL

REDUCIR-RECICLAR-REUTILIZAR

PROPOSITO:
**Reconozco la importancia del buen uso de los materiales
que desechamos día a día para darle un respiro a la
naturaleza.**

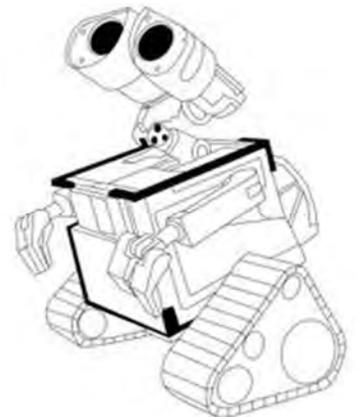
RECURSOS: VIDEO BEAM, DVD, PELICULA, MATERIALES SOBRANTES,
CÁMARA DIGITAL, COMPUTADORES, CONEXIÓN INTERNET LIBROS DE
TEXTOS, MANUALES DE LABORATORIO, MATERIAL DE REFERENCIA, ETC.



WALL-E

**Con mucha atención observe la película y
luego discuto con mis compañeros lo que
aprendí de lo visto.**

TIEMPO: 130 m.



PARA REFLEXIONAR...

ELABORACIÓN DE CUADERNO ECOLOGICO

TRABAJANDO CON MUCHAS GANAS...

1. Después de reflexionar sobre la situación de nuestro planeta, aportemos nuestro granito de arena reduciendo el gasto de nuestro cuaderno de ciencias.

Materiales:

- Hojas de papel de cuadernos de años anteriores.
- Materiales sobrantes como cartulina o cartón para elaborar la carátula.
- Escarcha, papel de colores, etc.....
- Colbon
- Argollado de algún cuaderno viejo o cordón de hilo.

Procedimiento:

Cortamos las hojas al mismo tamaño y las perforamos, utilizando la cartulina o el cartón de caratula para luego insertar el argollado o el cordón.

Cuando tenemos todo listo decoramos la carátula con los materiales sobrantes eligiendo una figura representativa para el cuaderno.

TIEMPO: 2 SEMANAS

Actividad inicial:

Al tener el cuaderno listo me dispongo a:



1. Diseñar el título.
2. Elaborar un mensaje de reflexión sobre la película WALL-E y un dibujo.
3. Responder las siguientes preguntas:
 - ¿Por qué el Planeta Tierra estaba deshabitado?
 - ¿Qué trabajo cumplía WALL-E todos los días?
 - ¿Para qué enviaron a Eva a la Tierra?
 - ¿Cómo eran las personas que viajaban en el crucero espacial? ¿Que hacían durante el día?
 - ¿Por qué el Capitán decidió regresar al Planeta Tierra?
 - Cuando llegaron a la Tierra ¿qué hicieron las personas para cambiar el daño que se había causado al producir tanta basura?

TIEMPO: 2 HORAS.



Trabajando en equipo:

1. Visitamos WEBQUEST:

http://phpwebquest.org/newphp/webquest/soporte_mondrian_w.php?id_actividad=15522&id_pagina=1

Desarrollamos el trabajo que se pide con mucha creatividad.

Evaluó mi trabajo:

Expongo mi cuaderno con los contenidos esta guía para demostrar mi compromiso con la ecología.

La información sobre el trabajo realizado durante el proyecto se publicara en el blog, los autores de las historias sobre las reflexiones construidas en clase serán todos y cada uno de los estudiantes.

TRABAJO FINAL CURSO WEB 2.0

Autor: Mireya Irene Insuasti Insuasty

Grado: Tercero de básica primaria

Área: Ciencias naturales

Institución: Centro Educativo Municipal El Socorro, Sede San Gabriel

Título del proyecto: Explorando la naturaleza “Mis amigos los seres vivos”

Tema: Reconocer y dar a conocer algunos de los seres vivos que se encuentran y/o son propios de nuestro entorno.

Recursos: Recursos tecnológicos: filmadora, cámara digital, micrófonos, computadores, conexión Internet, libros de textos, material de referencia.

Preguntas de proyecto:

- ¿Qué clase de seres vivos predominan en la región?
- ¿Qué condiciones ambientales son necesarias para que los seres vivos se desarrollen dentro de este hábitat específico?
- ¿Por qué estructuras están conformados los seres vivos de mi región?
- ¿Cómo se clasifican los seres vivos?
- ¿Qué relaciones se presentan entre los seres vivos (alimentación, reproducción)

Logros:

- Destacar algunos de los seres vivos propios de la región donde se llevara a cabo el proyecto.
- Propiciar procesos de indagación orientados a despertar el espíritu científico en los estudiantes.
- Producir documentos, grabaciones, videos que resalten las características de algunos seres vivos de la región.
- Dar a conocer algunos de los seres vivos de la región por medio de las herramientas web 2.0 (Edublog); el cual será creado por los pequeños actores del CEM El Socorro, sede San Gabriel.

Actividades y procedimientos:

El trabajo se desarrollara en varias sesiones, donde se busca transversalizar las temáticas trabajadas en las diferentes áreas correspondientes al grado tercero de básica primaria.

SESIÓN 1. Se darán algunos ejemplos de herramientas web 2.0 (Facebook, Edublogs, Webquest, Slideshare) y se harán trabajar actividades prácticas referentes a este tema.

TIEMPO: 2 horas

SESIÓN 2. Como es un pequeño proyecto donde se trabajara una temática del área de ciencias naturales correspondiente a los seres vivos de la región; cada uno de los estudiantes debe escoger un ser vivo de su mayor agrado y con el cual trabajara en las sesiones posteriores.

Además formularan algunos interrogantes que ira despejando posteriormente, ejemplos:

- ¿Porque el perro es un animal domestico?
- ¿Cuál es el alimento favorito de los cuyes?
- ¿Porque los frailejones crecen en los páramos?

TIEMPO: 2 horas

SESIÓN 3. Cada uno de los niños llevara los interrogantes a su casa y con ayuda de sus padres y familiares, intentara darle respuesta. (Además estará en contacto directo con el ser vivo elegido)

TIEMPO: 3 horas

SESIÓN 4. En clase de informática y con ayuda del internet buscara dar respuesta científica a los interrogantes planteados.

TIEMPO: 2 horas

SESIÓN 5. En clase de castellano redactaran y escribirán una pequeña descripción de su ser vivo; también le colocaran un nombre creativo como titulo de su escrito, ejemplo: Mi amigo Pecas es un conejo grandioso.

TIEMPO: 2 horas

SESIÓN 6. Con la orientación y ayuda de la docente los estudiantes recolectaran material fotográfico, grabaran videos, editaran videos con el programa movie maker y grabaran voz con la ayuda del programa Audacity, sobre su ser vivo elegido.

TIEMPO: 5 horas, distribuidas en diferentes sesiones de tiempo y grupos de estudiantes.

SESIÓN 7. La docente diseñara de manera general la estructura de un blog, el cual llevara por nombre: Explorando la naturaleza "Mis amigos los seres vivos".

Dentro de este blog se etiquetaran las diferentes entradas correspondientes a los trabajos elaborados por cada uno de los estudiantes de grado tercero.

TIEMPO: 6 horas, distribuidas en diferentes sesiones de tiempo y grupos de estudiantes.

SESIÓN 8. Los estudiantes de los diferentes grados del CEM El Socorro y específicamente de la sede San Gabriel, ingresaran al blog, donde pueden realizar los comentarios o aportes correspondientes al trabajado elaborado por los niños y docente del grado tercero.

TIEMPO: Indefinido

Evaluación de actividades:

Cada sesión se evaluara de manera cualitativa, por medio de un seguimiento minucioso sobre las actividades desarrolladas y los avances alcanzados.

Y al finalizar las sesiones propuestas se llevara a cabo de manera conjunta un proceso de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación sobre los resultados de la actividad en general.

Valoración del proyecto y resultados:

La valoración final del proyecto y de los resultados se hará por medio de observaciones directas, sobre cada sesión trabajada y con la presentación del blog, donde se consolida todo el trabajo realizado en las diversas sesiones planteadas para el presente proyecto

Autor: Milena Calpa.

Grado: 5°.

Área: lengua castellana.

Institución: INEM Luis Delfin Insuasty.

Título del proyecto: Comprendiendo es como aprendo.

Tema: Comprensión de textos.

Recursos: Recursos tecnológicos computadores, conexión Internet libros de textos (fábulas).

Preguntas de proyecto:

- ¿Por qué es importante leer?
- ¿Cómo se aprende a comprender un texto?
- ¿Cómo se fomenta la lectura?

Logros:

Comprende diversos tipos de texto, utilizando algunas estrategias de búsqueda, organización y almacenamiento de la información.

Actividades y procedimientos:

Este proyecto se realizó durante dos clases de lengua castellana.

Sesión 1:

- MOTIVACION
 - Lectura de la fábula: La rana que quería ser una rana autentica. (15 minutos).
- Debate según la narración de la fábula (20 minutos).
 1. ¿crees que la actitud de la rana al tratar de ser auténtica es correcta?
 2. ¿Desde tu punto de vista, cuál debería ser la forma correcta de actuar de la rana?
 3. ¿cómo ayudarías a la ranita a descubrir el verdadero valor de ser rana?
- Tarea en clase (20 minutos).

Inventa otro posible final de la fábula “la rana que quería ser auténtica.”

Sesión 2:

- En un Edublog “Comprendiendo es como aprendo” se escribe la fábula y se explica la forma como colocar texto en el blog, para después escribir ejemplos de fábulas en el Edublog y por último se deja una actividad para la casa. (30 minutos).

LA RANA, QUE QUERÍA SER UNA RANA AUTÉNTICA

Había una vez una rana que quería ser una Rana auténtica, y todos los días se esforzaba en ello.

Al principio se compró un espejo en el que se miraba largamente buscando su ansiada autenticidad. Unas veces parecía encontrarla y otras no, según el humor de ese día o de la hora, hasta que se cansó de esto y guardó el espejo en un baúl.

Por fin pensó que la única forma de conocer su propio valor estaba en la opinión de la gente, y comenzó a peinarse y a vestirse y a desvestirse (cuando no le quedaba otro recurso) para saber si los demás la aprobaban y reconocían que era una Rana auténtica.

Un día observó que lo que más admiraban de ella era su cuerpo, especialmente sus piernas, de manera que se dedicó a hacer sentadillas y a saltar para tener unas ancas cada vez mejores, y sentía que todos la aplaudían.



Y así seguía haciendo esfuerzos hasta que, dispuesta a cualquier cosa para lograr que la consideraran una Rana auténtica, se dejaba arrancar las ancas, y los otros se las comían, y ella todavía alcanzaba a oír con amargura cuando decían que qué buena rana, que parecía pollo.



Enriquezco mi vocabulario

Auténtico: persona que actúa siguiendo su forma de sentir o pensar.

Amargura: disgusto o tristeza, especialmente por no haber podido satisfacer una necesidad o deseo

Tarea para la casa

1. ¿Cómo se sentía la rana con su aspecto físico?
2. De acuerdo con lo leído, dibuja ¿cómo crees que era la rana?

Evaluación de actividades: Cada estudiante debe escoger una fábula y debe escribirla como una nueva entrada en el Edublog.

Valoración del proyecto y resultados: La valoración se puede concretar a través de la lectura de las fabulas en el Edublog de la clase.

ANEXO J: Solicitud Apoyo Secretaria de Educación



ALCALDÍA DE PASTO

Alcaldía de Pasto
Secretaría de Educación Municipal
Subsecretaría de Calidad Educativa

Versión: 001

SEM - SC - 828

San Juan de Pasto, 07 diciembre de 2010

Señores
COMITÉ CURRICULAR
Licenciatura en Informática
Universidad de Nariño
Ciudad

Cordial Saludo

La Secretaría de Educación Municipal de Pasto y la Escuela Normal Superior de Pasto, vienen adelantando el proyecto Sistema Tecnológico, cuyo objetivo es apoyar los procesos pedagógicos en las instituciones educativas del municipio.

Uno de sus ejes lo constituye la formación de docentes, en tal sentido nos parece acertado el proyecto denominado: IMPACTO DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS EN TIC CON LOS DOCENTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL MUNICIPIO DE PASTO QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO SISTEMA TECNOLÓGICO, Presentado por las estudiantes MARLY YASMIN PANTOJA RODRIGUEZ con código 24010255 y OLIVIA YANDUN MENESES con código 24010207, de tal manera que dicho proyecto cuenta con nuestro respaldo.

Atentamente

ARMANDO MUÑOZ DEL CASTILLO
Gerente TIC SEM Pasto

MARICEL CABRERA
Subsecretaría de Calidad Educativa

Calle 18 No. 25-29 CASONA MUNICIPAL - Teléfono 7291915. fax 7222666
www.sempasto.gov.co

Código: N02-04-F04

Fecha de aprobación: 20/02/2010

ANEXO K: Solicitud para Encuestas

San Juan de Pasto, 07 de diciembre de 2010

Señores:
INSTITUCIONES EDUCATIVAS PROYECTO TECNOLÓGICO PASTO

Cordial Saludo

La Secretaria de Educación Municipal de Pasto y la Escuela Normal Superior de Pasto, vienen adelantando el proyecto Sistema Tecnológico, cuyo objetivo es apoyar los procesos pedagógicos en las instituciones educativas del municipio, simultáneamente se pretende trabajar en el proyecto sobre la formación de competencias en TIC con los docentes de las instituciones educativas, por parte de las estudiantes de la universidad de Nariño del programa de licenciatura en informática Marly Pantoja y Olivia Yandún.

Motivo por el cual solicito muy comedidamente la colaboración para poder realizar algunas encuestas a los docentes de la institución, con el fin de recopilar información importante para la consecución del proyecto.

Gracias por la atención prestada.

Atentamente


ARMANDO MUÑOZ DEL CASTILLO
Gerente TIC SEM Pasto

V. B. O.




**sistema
tecnológico**



Confiere el Presente Reconocimiento a:

Marly Pantoja Rodríguez

C.C. 59.396.169 de Samaniego

Por haber realizado el diseño y la implementación del curso:

HERRAMIENTAS WEB 2.0

Comprendido entre los días Mayo 18 – Junio 30 de 2012, con una intensidad de 75 horas.

SAULO MOSQUERA LÓPEZ
*Director Departamento Matemáticas y Estadística
Universidad de Nariño*

ARMANDO MUÑOZ DEL CASTILLO
Coordinador Proyecto Sistema Tecnológico

