



UNIDAD ACADÉMICA:

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

TEMA:

“DESARROLLO DE UNA ESTRATEGIA BASADA EN HERRAMIENTAS WEB 2.0
PARA LA ENSEÑANZA DE LA OFIMÁTICA EN BACHILLERATO TÉCNICO”

Proyecto de Investigación y Desarrollo previo a la Obtención del título de

Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:

Sistemas de Información y/o nuevas tecnologías de la información y comunicación y sus aplicaciones.

Caracterización técnica del trabajo:

Desarrollo

Autor:

Lourdes Marlene Pineda Mayorga

Director:

Dennis Vinicio Chicaiza Castillo, Mg

Ambato – Ecuador

Mayo 2015

Desarrollo de una estrategia basada en herramientas web 2.0 para la enseñanza de la ofimática en bachillerato técnico

Informe de Trabajo de Titulación
presentado ante la
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Sede Ambato

por

Lourdes Marlene Pineda Mayorga

En cumplimiento parcial de los
requisitos para el Grado de
Magister en Tecnologías para la
Gestión y Práctica Docente



Departamento de Investigación y Postgrados

Mayo 2015

Desarrollo de una estrategia basada en herramientas web 2.0 para la enseñanza de la ofimática en bachillerato técnico

Aprobado por:

Juan Ricardo Mayorga Zambrano, PhD
Presidente del Comité Calificador
Director DIP

Telmo Enrique Viteri Arroyo,
Mg
Miembro Calificador

Dennis Vinicio Chicaiza Castillo, Mg
Miembro Calificador

Dr. Hugo Rogelio Altamirano
Villarroel
Secretario General
Fecha de aprobación:

Jorge Bladimir Rubio Peñaherrera, Mg
Miembro Calificador

Mayo 2015

Ficha Técnica

Programa: Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente.

Tema: Desarrollo de una estrategia basada en herramientas web 2.0 para la enseñanza de la ofimática en bachillerato técnico.

Tipo de trabajo: Proyecto de Investigación y Desarrollo (Tesis)

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Autor: Lourdes Marlene Pineda Mayorga

Director: Dennis Vinicio Chicaiza Castillo, MG

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Sistemas de Información y/o nuevas tecnologías de la información y comunicación y su aplicaciones

Secundaria: Objetos de Aprendizaje

Resumen Ejecutivo

El presente trabajo consiste en el diseño de una estrategia basada en los recursos web 2.0 que permita enseñar ofimática en el bachillerato técnico, en la actualidad las tecnologías de la información y la comunicación juegan un papel importante dentro de la educación y más aún cuando de recursos didácticos se refiere; se debe aprovechar el potencial de estos recursos y además de que la mayoría son de libre acceso para utilizar en bien de mejorar los procesos educativos.

Los recursos web 2.0 son aprovechados para reforzar los aprendizajes y/o incorporar nuevos conocimientos ya que de manera dinámica, atractiva e interesante se logra captar la atención de los estudiantes, y permitirá captar de mejor manera los conocimientos impartidos, estos recursos están agrupados en un blog educativo de libre acceso y que está disponible en todo momento a los estudiantes, el mismo tiene una interfaz de fácil manejo que permite al usuario (estudiante) navegar con facilidad e ir consolidando su aprendizaje, a través de guías digitales, videos, actividades formativas y de evaluación, todas estas actividades diseñadas con recursos propios de la web.

Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, Lourdes Marlene Pineda Mayorga, portador de la cédula de ciudadanía No. 1803122850, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente, son absolutamente originales y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Lourdes Marlene Pineda Mayorga

1803122850

Dedicatoria

A Dios por llevarme a su lado a lo largo de esta vida, siempre llenándome de alegría y gozo.

A mis padres quienes me enseñaron el valor y la fuerza con un solo abrazo, que con su infinito sacrificio supieron guiarme: moral y espiritualmente para finiquitar un sueño hecho realidad.

A mi esposo y a mi pequeño hijo Maykel por motivarme a culminar este proyecto.

Lourdes Pineda Mayorga

Reconocimientos

En primer lugar a Dios y a la Virgen de Guadalupe por guiarme en cada paso que doy e iluminar mi mente para culminar con este proyecto.

A mis amigos y compañeros incondicionales que fueron de ayuda durante todo el periodo de estudio, investigación, desarrollo e implementación para la elaboración de esta tesis.

Agradezco a mi familia, a mi esposo quien estuvo presente brindándome aliento y confianza para poder continuar. A mi hijo Maykel ha quien llevo siempre conmigo por la paciencia que me ha tenido el no haber podido compartir los mejores momentos a su lado por la realización de este trabajo.

A mi Tutor quien se ha comportado como un amigo, ayudándome con las debidas correcciones con mucha caridad, enseñándome y comprendiendo mis dificultades y en especial confiando en mí para realizar esta tesis. Y por último a mi prestigiosa institución el Colegio Pedro Fermín Cevallos por la ayuda brindada.

Lourdes Pineda Mayorga

Resumen

El uso de las nuevas tecnologías se ha convertido en la actualidad en el eslabón del conocimiento, de tal manera que generar herramientas e instrumentos dinamizadores en la educación permitirán crear una enseñanza integral, en este contexto es importante porque se pretende formar un medio de comunicación interactivo, el cual permita compartir la información mediante interactividad creando una comunidad virtual proactiva para la enseñanza aprendizaje, en donde la colaboración sea el eje transversal del desarrollo informático. Dentro de la gran autopista de la información que es el internet actualmente se encuentra una diversidad de herramientas tecnológicas que permiten la interacción del ser humano con el mundo digital, por lo tanto desarrollar esta herramienta informática como estrategia de enseñanza promoverá integración mediante aplicaciones dinámicas, de tal manera que se cree la democratización de la información para que cualquier usuario tenga acceso, participen y contribuyan en un proceso de enseñanza- aprendizaje que forme un conocimiento integral. A través de la inserción de las TIC dentro del proceso enseñanza aprendizaje se permite potencializar las destrezas y habilidades del estudiante generando conocimientos significativos para el crecimiento intelectual. Por tanto al utilizar la ciencia de la informática esta se encargará del estudio, desarrollo, implementación, almacenamiento y distribución de la información mediante la utilización de hardware y software como recursos del aprendizaje. La relación TIC y educación actualmente se ha ido fortaleciendo con el uso por parte de la mayoría de estudiantes de herramientas tecnológicas, es ahí que se debe aprovechar esta oportunidad para crear ambientes de aprendizaje en donde se proporcione los recursos necesarios mediante el auto aprendizaje, gracias a las nuevas tecnologías, en especial a aquellas que se relacionan con la formación y educación a distancia, son cada vez más las personas que pueden acceder a diferentes tipos de programas de perfeccionamiento y de capacitación.

Palabras clave: estrategia, recursos web 2.0, ofimática, aprendizaje, blogs, tic.

Abstract

The use of new technologies has become the key to accessing knowledge; the generation of tools and facilitating instruments in education permit the devising of a comprehensive education. In this context, this is a matter of importance the aim of to creating an interactive medium which would allow the sharing of information by developing an interactive virtual community for proactive teaching and learning, where collaboration is the main core of IT development. Within the great “information highway” which is the internet, there exist a variety of technological tools that allow human interaction with the digital world, and so the development of this software tool as a teaching strategy will promote integration through dynamic new applications, undertaking a democratization of information so that any user can access it, and can participate in, and contribute to the teaching-learning process that generates overall knowledge. Through the integration of ICT into the teaching-learning process it is possible to strengthen the skills and abilities of the student, generating significant knowledge and intellectual growth. In this way, the use of computer science can be responsible for the study, development, implementation, storage and distribution of information through the use of hardware and software and learning resources. ICT’s relationship with education has now been strengthened by the increased use of technological tools by students, there exists an excellent opportunity to create learning environments with the necessary resources to promote autonomous learning. Thanks to new technologies, especially those related to long distance training and learning, increasing numbers of people can access different types of development and training programs.

Tabla de Contenidos

Ficha Técnica	iii
Declaración de Originalidad y Responsabilidad	iv
Dedicatoria	v
Reconocimientos	vi
Lourdes Pineda Mayorga	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Lista de tablas	xi
Lista de figuras	xii
CAPÍTULOS	
1. Introducción	1
1.1. Presentación del trabajo	1
1.2. Descripción del documento.....	2
2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo	3
2.1. Información técnica básica	3
2.3. Preguntas básicas.....	4
¿Existen alternativas de solución al problema planteado?	4
2.4. Formulación de meta.....	4
2.6. Delimitación funcional.....	4
3. Marco Teórico	5
3.1. Conceptos y Definiciones.....	5
3.2. Estado del Arte	13
4. Metodología	15
4.1. Diagnóstico	15
4.2. Análisis Estadístico.....	15
4.2. Método ADDIE	23

5. Resultados	27
5.1. Producto final del proyecto de titulación	27
5.1.1. Interfaz del Blog.....	27
5.1.2. Bloques de Contenidos.....	28
5.1.3. Bloque de Interacción.....	31
5.2. Evaluación preliminar.....	34
5.3. Análisis de resultados	38
6. Conclusiones y Recomendaciones	42
6.1. Conclusiones	42
6.2. Recomendaciones	42
REFERENCIAS	44
APÉNDICES	44

LISTA DE TABLAS

1. Funcionamiento de Word	15
2. Diseño de Presentación.....	16
3. Tablas Dinámicas	17
4. Manejo de Índices	18
5. Utilización de Fórmulas	19
6. Conocer Programas.....	20
7. Grado de Conocimiento.....	21
8. Recibir Clases.....	22
9. Fases Metodología ADDIE.....	24

LISTA DE FIGURAS

1. Conocimiento Básico de Word.....	16
2. Diseño de Presentación.....	17
3. Tablas Dinámicas.....	18
4. Manejo de Índices.....	19
5. Utilización de Fórmulas.....	20
6. Conocer Programas.....	21
7. Grado de Conocimiento.....	22
8. Recibir Clases.....	23
10. Pantalla Principal Blog.....	28
11. Guía Didáctica Word 2010.....	29
12. Video Instructivo Word 2010.....	29
13. Guía Didáctica Excel 2010.....	30
14. Manual Digital de Excel.....	30
15. Guía Power Point 2010.....	31
16. Tutorial Power Point.....	31
17. Historia Procesador de texto.....	32
18. Comentarios de los usuarios.....	32
19. Evaluación de Salida.....	33
20. Evaluación Online.....	33
21. Encuesta Opinión sobre el Blog.....	33
22. Gadgets del Blog.....	34
23. Pregunta 1.....	35
24. Pregunta 2.....	35
25. Pregunta 3.....	36
26. Pregunta 4.....	36
27. Pregunta 5.....	36
28. Pregunta 6.....	37
29. Pregunta 7.....	37
30. Pregunta 8.....	37
31. Pregunta 9.....	38
32. Sugerencias Usuarios.....	39

33. Enlace a Evaluación.....	40
34. Evaluación Online	40
35. Calificaciones Evaluación Online.....	41

Capítulo 1

Introducción

El concepto de herramienta web 2.0 más que un desarrollo tecnológico innovador es una reorganización y una nueva concepción de lo que hay en Internet y de lo que se está construyendo. En un principio se publicó información de manera acelerada, pero con el tiempo se percibió que este desorden provocaba un desorden mayor. Es tanta la información publicada sin organización que la respalde, que en ocasiones resulta más complicada una búsqueda y la selección de la información.

Es muy probable que la característica de Web 2.0 más relevante desde un punto de vista educativo, es la recolección de inteligencia colectiva, pues la educación en línea, al igual que Web 2.0 se basa en la colaboración a distancia de diferentes personas.

1.1. Presentación del trabajo

La estrategia basada en herramientas web 2.0 para la enseñanza de la ofimática en bachillerato técnico está orientada a la incorporación de las TIC dentro del proceso enseñanza aprendizaje que permita la participación activa del educando y la construcción del conocimiento en base a recursos propios de la web que permitan interactuar entre pares.

Al incorporar esta estrategia se rompe la barrera del espacio y tiempo ya que anteriormente se podía enseñar ofimática a los estudiantes dentro de la asignatura de computación, lastimosamente dentro del currículo del nuevo bachillerato general unificado esta asignatura no ha sido considerado en todos los años de estudio, se cuenta con la asignatura de Informática Aplicada a la Educación en el primer año de bachillerato general unificado y técnico que dentro de sus bloques curriculares, uno está destinado para el estudio de ofimática, la misma que se debe ampliar de mejor manera para un aprendizaje significativo por lo que es necesario que se establezcan estrategias para que la ofimática sea estudiada en forma extracurricular a través de un espacio dentro de la web, utilizando el potencial de los estudiantes al manejar la tecnología actual.

Este espacio de interacción y de aprendizaje se enmarca en un blog educativo destinado exclusivamente para la enseñanza de la ofimática, proponiendo actividades de formación y

evaluación de los programas Word, Excel y Power Point, que puede ser utilizado por todos los estudiantes del bachillerato.

Este espacio de interacción contiene objetos de aprendizaje diseñados en base a la metodología ADDIE.

1.2. Descripción del documento

El presente documento fue establecido en seis capítulos los mismos que contiene información esencial para la resolución de la presente tesis.

En el capítulo 1 se inicia con una introducción referente al tema, posteriormente se presenta el trabajo de desarrollo a realizar y se describe la estructura del documento.

El capítulo 2 se refiere al planteamiento de la propuesta de trabajo, se realiza una descripción del problema encontrado y se formula las metas esperadas al desarrollar la solución al problema. Además se establece la delimitación funcional.

Dentro del capítulo 3 se presenta la parte teórica de la propuesta planteada, aquí se realiza una definición de todos los términos que tienen relación con la propuesta.

En el capítulo 4 se desarrolla la metodología utilizada para la construcción de la propuesta planteada, una vez realizado el diagnóstico se procede a describir la metodología utilizada.

En el capítulo 5 se presenta el producto desarrollado, y se muestra los resultados obtenidos.

Para finalizar el presente documento dentro del capítulo 6 se establecen las conclusiones obtenidas luego del diseño e implementación de la estrategia propuesta y se realiza las recomendaciones necesarias.

Capítulo 2

Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

2.1. Información técnica básica

Tema: Desarrollo de una estrategia basada en herramientas web 2.0 para la enseñanza de la ofimática en bachillerato técnico

Tipo de trabajo: Tesis

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Sistemas de información y/o nuevas tecnologías de la información y comunicación y sus aplicaciones.

2.2. Descripción del problema

Uno de los principales problemas evidenciados en los estudiantes del Colegio Pedro Fermín Cevallos es que dentro del bachillerato técnico los estudiantes pese a que conocen del uso de las tecnologías (programas de desarrollo) presentan problemas al momento en que deben realizar documentos en Word, cálculos en Excel y presentaciones básicas en Power Point, conocen lo esencial y no utilizan las herramientas adecuadamente en la presentación de sus trabajos, por lo tanto es necesario realizar una recapitulación de conocimientos en ofimática a todos los estudiantes del bachillerato técnico, para lo cual se diseña una estrategia que consiste en la elaboración de un blog educativo que permita la interacción de los estudiantes y la generación de nuevos conocimientos, la misma que puede ser utilizada desde la comodidad de sus hogares. El problema se presenta por que ya son casi tres años que está en vigencia la nueva malla curricular del bachillerato general unificado en donde no contempla horas de computación en todo el bachillerato como anteriormente se venía trabajando y las autoridades de la institución dentro de las horas a discreción no han tomado en cuenta esta asignatura, actualmente los estudiantes reciben la asignatura de informática aplicada a la educación en el primer año de bachillerato asignando un bloque curricular destinada a la enseñanza de ofimática, pero el tiempo es muy corto para poder llegar a los estudiantes con conocimientos necesarios para resolver problemas cotidianos, un parcial no es suficiente para abordar las tres temáticas Word, Excel y Power Point.

2.3. Preguntas básicas

¿Los estudiantes del bachillerato técnico conocen el manejo adecuado de las herramientas ofimáticas?

¿Existen alternativas de solución al problema planteado?

¿Los docentes utilizan estrategias que permiten el uso de herramientas web 2.0?

2.4. Formulación de meta

Diseñar una estrategia educativa que integre las herramientas web 2.0 para la enseñanza de la ofimática en el bachillerato técnico.

2.5. Objetivos

Objetivo general

Desarrollar una estrategia de aprendizaje mediante el uso de las herramientas web 2.0 para la enseñanza de ofimática en el bachillerato técnico.

Objetivos específicos

- ✓ Fundamentar teóricamente las estrategias web 2.0 utilizadas en la enseñanza.
- ✓ Analizar las necesidades de diseñar una estrategia basada en web 2.0 para la enseñanza de ofimática en el bachillerato técnico.
- ✓ Diseñar un blog educativo e incorporar recursos web 2.0 para la enseñanza de ofimática

2.6. Delimitación funcional

2.6.1. ¿Qué será capaz de hacer el producto final del trabajo de titulación?

El presente proyecto mostrará el contenido académico correspondiente a la asignatura de ofimática como un medio de consulta del estudiante, donde podrá reforzar sus conocimientos, realizar las prácticas propuestas, interactuar con sus compañeros, realizar consultas para resolver inquietudes.

Capítulo 3

Marco Teórico

3.1. Conceptos y Definiciones

3.1.1 Tecnologías de la Información y la Comunicación

Sobre las TIC varios autores han manifestado nociones diferentes pero también se centran en un mismo objetivo porque lo que se puede tomar como referencia el siguiente enunciado:

“En líneas generales señalaríamos que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconectadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas e informativas”.¹

Para Antonio Bartolomé “la T.E. encuentra su papel como una especialización dentro del ámbito de la Didáctica y de otras ciencias aplicadas de la Educación, refiriéndose especialmente al diseño, desarrollo y aplicación de recursos en procesos educativos, no únicamente en los procesos instructivos, sino también en aspectos relacionados con la Educación Social y otros campos educativos. Estos recursos se refieren, en general, especialmente a los recursos de carácter informático, audiovisual, tecnológicos, del tratamiento de la información y los que facilitan la comunicación”.²

Podemos concluir que las tecnologías de la información y la comunicación no solamente están destinadas para lo que se refiere a tecnología como tal, sino también que uno de los objetivos primordiales es de insertar las mismas en el ámbito educativo.

3.1.2. Las TIC en la Educación

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

¹ Belloch (2010). Las Tecnologías de la Información y Comunicación: <http://www.uv.es/~bellohc/pdf/pwtic1.pdf>

² Kranzberg, M. (1985). “Science-Technology-Society: It’s as Simple as XYZ!”. *Theory into Practice*, 4.

La UNESCO aplica una estrategia amplia e integradora en lo tocante a la promoción de las TIC en la educación. El acceso, la integración y la calidad figuran entre los principales problemas que las TIC pueden abordar. El dispositivo intersectorial de la UNESCO para el aprendizaje potenciado por las TIC aborda estos temas mediante la labor conjunta de sus tres sectores: Comunicación e Información, Educación y Ciencias.³

Las posibilidades educativas de las TIC han de ser consideradas en dos aspectos: su conocimiento y su uso.

El primer aspecto es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática. Es preciso entender cómo se genera, cómo se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y cómo se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos) si no se quiere estar al margen de las corrientes culturales. Hay que intentar participar en la generación de esa cultura. El segundo aspecto, aunque también muy estrechamente relacionado con el primero, es más técnico. Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC y, en particular, mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas. Este segundo aspecto tiene que ver muy ajustadamente con la Informática Educativa.⁴

Las TIC han llegado a ser uno de los pilares fundamentales de la educación y hoy es necesario proporcionar al docente y al estudiante estas herramientas para beneficiar el proceso enseñanza aprendizaje.

3.1.3. Herramientas Web 2.0

La Web 2.0 es la siguiente generación Web en donde las aplicaciones son más interactivas. La Web 2.0 provee una plataforma para crear aplicaciones dinámicas, ricas e interactivas. El término Web 2.0 fue acuñado por O'Reilly Media y se refiere a una nueva generación de aplicaciones Web que provee participación, colaboración e interacción en línea a los usuarios. En general, estas aplicaciones actuales intentan ser más dinámicas y se caracterizan como "comunidades sociales" donde el mayor énfasis se da a la contribución y participación de los usuarios. En contraste con la Web tradicional, Web 2.0 ofrece más que interacción básica y participación de usuarios. En estas aplicaciones los participantes de las comunidades desarrollan una reputación en base a la cantidad y calidad de sus contribuciones, se comparten documentos en los que varias personas pueden trabajar al mismo tiempo, se utilizan interfaces dinámicas y atractivas que se acercan a las

³ Unesco (2014). Las TIC en la educación: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>

⁴ Eugenia (2005). Las TIC en la educación: <http://educatics.blogspot.com/>

aplicaciones de escritorio, se comparte información, en ocasiones en tiempo real, por medio de interfaces de programación y comunicación que permite el desarrollo rápido de nuevas aplicaciones y permiten la participación de la comunidad en el etiquetamiento, clasificación y toma de decisiones.⁵

En conclusión podemos decir que todas las herramientas que permiten resolver problemas y éstas se encuentran disponibles en la web sin necesidad de tenerlas instaladas en nuestra PC son consideradas herramientas web, y al hablar de 2.0 estas herramientas a más de estar en la web deben tener como característica primordial una interfaz agradable y que permitan la interacción del usuario.

3.1.4. Blogs

Un blog es considerado como una bitácora digital ya que este permite ir publicando noticias y éstas se van mostrando en orden de fecha de publicación desde la más reciente a la más antigua, esta herramienta web es considerada como herramienta web 2.0 ya que permite que tanto el administrador como el usuario puedan interactuar y compartir información.

Esta bitácora digital está siendo incorporada dentro de algunas actividades como herramienta de comunicación y participación es así que varios periódicos realizan sus publicaciones a través de blogs, es utilizado también por expertos de diferentes áreas para intercambiar información, es una herramienta muy versátil que puede ser pagada o gratuita.

3.1.5. Ventajas de los Blogs

A nivel empresarial se puede determinar las siguientes ventajas que pueden ser relacionadas dentro del ámbito educativo:

Co creación.- A través de los Blogs se puede conseguir captar talento e ideas, llamar la atención del estudiante y propender su participación activa.

Innovación colaborativa.- Los blogs pueden ayudar dentro de una asignatura determinada a resolver problemas que se pueden presentar en las clases presenciales, esto a través de comentarios e interactuando con sus pares.

Blogs como plataforma de proyectos de innovación.- Una tendencia en alza es el uso de los blogs como herramienta de trabajo colaborativo, en el marco de un equipo para un proyecto. En estos casos, es frecuente usar el blog para la gestión de la información y la comunicación entre sus miembros, siempre acompañado de un conjunto más versátil de herramientas.

⁵Mohammed (2009). Herramientas Web 2.0 para el aprendizaje colaborativo: http://remo.det.uvigo.es/solite/attachments/038_Web%202.0.pdf

Feedback.- Permiten recuperar fácilmente valiosas opiniones que los usuarios han publicado sobre las actividades y propuestas planteadas, posibilitan además el tratamiento masivo de la información y la obtención de estadísticas.⁶

3.1.6. Tipos de Blogs

No existe una clasificación estándar de los blogs muchos expertos en el tema han clasificado según diferentes perspectivas una de las cuales se asemeja a la utilización del mismo podría ser la siguiente:

Blog Educativo.- Este tipo de blogs son utilizados por docentes y estudiantes y contienen temas referentes a signaturas específicas o por nivel de estudio, permite la interacción entre pares y tiene como objetivo la construcción del conocimiento.

Blog Informativo.- Utilizado por pequeñas empresas para difundir sus productos, publicitar sus marcas, mostrar anuncios y establecer periódicos digitales en línea.

Blog Personal.- Este es el más utilizado permite que cualquier usuario pueda publicar su vida, sus acciones, en la web tomando la característica de una página web personal.

Blog Temático.- Contiene temas de interés social, solo se publican noticias referentes al tema seleccionado, no puede publicar noticias que no correspondan a dichos temas.

3.1.7. Herramientas para diseñar Blogs

Existe diferentes herramientas para el diseño y creación de blogs estas pueden ser gratuitas como pagadas:

Entre las más populares se puede destacar:

- Wordpress
- Weblogger
- LiveJournal
- BigBlogTool
- Movable Type
- Bligoo
- Blogger

⁶ Cea (2015). Herramientas 2.0 para la empresa: <http://www.cea.es/Herramientas/post/Ventajas-de-los-Blogs.aspx>

3.1.8. Diseño de Blogs en Blogger

Blogger es una herramienta que permite crear blogs de una manera ágil y sencilla no se necesita de conocimientos profundos de programación si de mostrar información básica se refiere, pero puede ser utilizada de forma profesional al involucrar herramientas adicionales que permitan que el blog se vuelva interactivo.

Para poder diseñar un blog como herramienta simplemente basta con crear una cuenta en el sitio www.blogger.com y llenar los datos necesarios si poseen una cuenta de correo electrónico en gmail esos datos serán válidos para ingresar a blogger y empezar a diseñar tu blog.

3.1.9. Entradas

En un blog se denominan entradas a todas las publicaciones que se realizan en el mismo, estas se presentan en orden cronológico y pueden incluir otras herramientas web 2.0 como videos, libros digitales, imágenes, sonido, animaciones web, texto animado, entre otras.

3.1.10. Páginas

Las páginas en un blog tienen características similares a una entrada, es decir se puede publicar cualquier tipo de herramientas de la web, la diferencia es que la información publicada en esta página siempre esta visible o disponible, no se publica en orden cronológico.

3.1.11. Comentarios

Los comentarios permiten a los usuarios interactuar dentro de las herramientas de la web, es así también que dentro de los blogs esta herramienta es de gran importancia porque permite añadir sugerencias, recomendaciones sobre los contenidos presentados en el blog, estos comentarios estarán habilitados para cualquier usuario, solo usuarios específicos, esto dependerá de la configuración del administrador.

3.1.12. Enlaces

Un enlace en informática es una expresión que conecta una cierta información con otra. Aunque sea un concepto muy sencillo, lo cierto es que hay cientos de enlaces distintos. El enlace puede ser una imagen, una palabra, un hipertexto, una dirección web, una línea de programación, una referencia directa... que te redirige a otra información relacionada. Y al pinchar sobre el enlace se

desencadena una acción que dependerá del tipo de este. Así, el enlace puede ser de ayuda, o bien redirigirte a otra página web, lanzar una aplicación, descargar un archivo, ejecutar una acción, etc.

En la web, las palabras 'enlace' suelen mostrarse subrayadas o marcadas de cualquier otro modo, para diferenciarlas del resto, llamándose también hiperlinks o hipertexto. Si el enlace dirigiese a una página o lugar que no tiene ninguna información, o diese un error, diríamos que ese enlace está roto, algo bastante común en internet debido a la corta vida de muchas de las páginas que existen.⁷

3.1.13. Pedagogía

La palabra pedagogía deriva del griego paidos que significa niño y agein que significa guiar, conducir. El que conduce niños (Del gr. pedagogo παιδαγωγός) y pedagogía παιδαγωγική. La idea que se tiene de pedagogía ha sido modificada porque la pedagogía misma ha experimentado desde principios de siglo cambios favorables. Cada época histórica le ha impregnado ciertas características para llegar a ser lo que en nuestros días se conoce como: Ciencia multidisciplinaria que se encarga de estudiar y analizar los fenómenos educativos y brindar soluciones de forma sistemática e intencional, con la finalidad de apoyar a la educación en todos sus aspectos para el perfeccionamiento del ser humano. Es una actividad humana sistemática, que orienta las acciones educativas y de formación, en donde se plantean los principios, métodos, prácticas, maneras de pensar y modelos, los cuales son sus elementos constitutivos. Es una aplicación constante en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por su carácter interdisciplinario, fusiona áreas como Filosofía, Psicología, Medicina, Antropología, Historia, Sociología y Economía. El aporte que hace cada una de ellas a la pedagogía es lo que enriquece y favorece el quehacer pedagógico, además de proveer las bases científicas que dan el carácter de ciencia a la pedagogía. Por un lado permite explicar y plantear de manera eficaz los fenómenos educativos y sus procesos desde todas sus vertientes, culturales, filosóficas, psicológicas, biológicas, históricas y sociales.⁸

La pedagogía trata de garantizar la objetividad de los conocimientos que acontecen en un contexto determinado.

3.1.14. Constructivismo

El constructivismo tiene como filosofía principal que el estudiante construya su propio aprendizaje a partir de técnicas, métodos y materiales en el cual el docente es solo un guía, en donde el estudiante es el principal actor de la clase, Ausubel uno de los mentores de la pedagogía constructivista introdujo el término aprendizaje significativo, que no era más que aprender

⁷ Anónimo (2015). Mastermagazine: <http://www.mastermagazine.info/termino/4888.php>

⁸ Anónimo (2015). Pedagogía: <http://pedagogia.mx/concepto/>

tomando como base lo ya aprendido, mientras que J. Bruner adoptó la metodología constructivista para crear el aprendizaje por descubrimiento en donde el estudiante descubre por sí mismo las cosas ayudado por las herramientas.

3.1.15. Didáctica

La didáctica es el arte de enseñar o dirección técnica del aprendizaje. Es parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación. La didáctica es la acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación. Este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje. (Cecilia A. Morgado Pérez.)

3.1.16. Estrategias

El agente educativo tiene el reto de acompañar, guiar y orientar a los estudiantes promoviendo, a través de sus acciones, un cambio cultural que abandone modelos tradicionales de educación donde el aprendizaje se entendía como una acumulación de conocimientos y la enseñanza, como la instrucción para memorizar o repetir ciertas cosas que se le debían dar al alumno.

Se entiende por estrategias educativas las formas de trabajo que tienen una clara intencionalidad de movilizar recursos de los estudiantes sean estos emocionales, sociales, afectivos, cognitivos; para promover el desarrollo de sus competencias.

3.1.17. Actividades Formativas

Este tipo de actividades están diseñadas para mejorar las competencias educativas de los participantes, incidiendo en los procesos de integración de los mismos, a través de actividades lúdico-educativas, que fomente la participación en la construcción del conocimiento de todos los actores.

3.1.18. Actividades Evaluativas

Las actividades evaluativas permitirán al estudiante conocer su nivel de logro y al docente permitirá evaluar la estrategia utilizada ya que si existe un gran número de estudiantes con rendimientos bajos se debe plantear estrategias diferentes que permitan que todos logren alcanzar los conocimientos esperados.

3.1.19. Metodología ADDIE

El modelo ADDIE es un modelo comúnmente utilizado en el diseño de la instrucción tradicional, aunque más en el medio electrónico. Es un modelo genérico que se compone de las fases Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación, en las que serán ejecutadas las siguientes acciones:

Análisis.- La fase de Análisis es la base para el resto de las fases de diseño instruccional. Durante esta fase se debe definir el problema, identificar el origen del problema y determinar las posibles soluciones. La fase puede incluir técnicas de investigación específicas tales como análisis de necesidades, análisis de trabajos y análisis de tareas. Los resultados de esta fase a menudo incluyen las metas educativas y una lista de tareas a realizar. Estos resultados (salidas) serán las entradas para la fase de diseño.

Diseño.- La fase de Diseño implica la utilización de los resultados de la fase de Análisis para planear una estrategia para el desarrollo de la instrucción. Durante esta fase, se debe delinear cómo alcanzar las metas educativas determinadas durante la fase de Análisis y ampliar los fundamentos educativos.

Algunos de los elementos de la fase de Diseño pueden incluir escribir una descripción de la población meta, conducir el análisis de aprendizaje, escribir los objetivos y temas a evaluar, selección del sistema de entrega y ordenar la instrucción. Los resultados (salidas) de la fase de Diseño serán las entradas de la fase de Desarrollo.

Desarrollo.- La fase de Desarrollo se estructura sobre las bases de las fases de Análisis y Diseño. El propósito de esta fase es generar los planes de las lecciones y los materiales de las mismas. Durante esta fase se desarrollará la instrucción, todos los medios que serán usados en la instrucción y cualquier documento de apoyo. Esto puede incluir hardware (por ejemplo, equipo de simulación) y software (por ejemplo, instrucción basada en la computadora).

Implementación.- La fase de Implementación se refiere a la entrega real de la instrucción, ya sea basado en el salón de clases, basado en laboratorios o basado en computadora. El propósito de esta fase es la entrega eficaz y eficiente de la instrucción. Esta fase debe promover la comprensión del material por parte de los estudiantes, apoyar el dominio de objetivos por parte de los estudiantes y asegurar la transferencia del conocimiento de los estudiantes del contexto educativo al trabajo.

Evaluación.- Esta fase mide la eficacia y eficiencia de la instrucción. La Evaluación debe estar presente durante todo proceso de diseño instruccional – dentro de las fases, entre las fases, y después de la implementación. La Evaluación puede ser Formativa o Sumativa.⁹

⁹ McGriff (2000). Instructional Systems, College of Education, Penn State University

3.1.20. Gadgets

Dentro de un blog los gadgets se utilizan para mejorar la interfaz del mismo, estos gadgets o también conocidos como widgets son pequeños programas que se ejecutan en base un motor que pueden ser enlaces propios de la web a través de códigos html.

Entre los gadgets más utilizados en los sitios web podemos destacar:

- Contador de Visitas
- Encuestas
- Tira de Imágenes
- Visor de Videos
- Enlaces a páginas
- Radios

Los gadgets proporcionan información visual dentro de un sitio web.

3.1.21. Voki

El voki es una aplicación de la web 2.0 que permite crear personajes denominados avatares que logra la interacción con los usuarios de la web, se utilizan para diseñar saludos de bienvenidas, o explicaciones básicas basadas en texto y audio. Dentro de la página www.voki.org se puede crear estos personajes de una manera gratuita y fácil, la inserción de estos personajes dentro de los sitios web son interesantes ya que llaman la atención de los usuarios de la red.

3.1.22. SlideShare

Es un sitio de la web 2.0 que permite almacenar documentos de presentación, diapositivas que pueden ser diseñados con programas externas y luego alojado en la red, ofrece a los usuarios la posibilidad de compartir sus documentos con todos los usuarios de la web, estos documentos pueden ser compartidos de forma privada o público.

La mayoría de personas anclan sus trabajos de forma gratuita y está disponible dentro de la red en forma de presentación.

3.2. Estado del Arte

La estrategia planteada para impartir ofimática a los estudiantes del bachillerato técnico se basó en investigaciones realizada por parte de estudiantes de la Universidad Autónoma de Tlaxcala quienes propusieron el desarrollar un sitio en la web que contenga todos los contenidos teóricos sobre la ofimática, además se fundamenta en la parte práctica en las temáticas ofertadas por parte

del proyecto AulaCLic empresa Española que se dedica a brindar cursos en línea sobre diversidad de programas de forma gratuita.

La estrategia planteada se fundamentó en las investigaciones detalladas anteriormente cuyo propósito no era simplemente el tener cursos en línea sino también adecuar un espacio destinado solo para la enseñanza de la ofimática basada en sus tres programas fundamentales como son: Procesador de texto, hoja de cálculo y presentador de ideas. Se consideró realizar un blog como estrategia para la enseñanza de ofimática pero este blog contendría recursos propios de la web 2.0 que permitiría mejor la interfaz y que este espacio sea más atractivo.

Es así que Ofimática Interactiva contiene temáticas relacionadas a los cursos que imparte AulaClic y además se añadió la parte teórica que motiva a la participación del estudiante como plantearon los estudiantes de Comunicación e Innovación Educativa de la Universidad Autónoma de Tlaxcala.

Capítulo 4

Metodología

4.1. Diagnóstico

Para establecer el problema se realizó encuestas a los estudiantes que conforman el Tercer Año de Bachillerato Técnico con un grupo de 30 estudiantes, esta encuesta sirvió como referencia para justificar la realización del proyecto.

Para una correcta elaboración de la encuesta se elaboró una matriz de variables especificando el indicador a obtener en las respuestas de cada una de las preguntas: (Apéndice A).

4.2. Análisis Estadístico

Encuesta realizada a los estudiantes:

1.- Conoces el funcionamiento básico de Word?

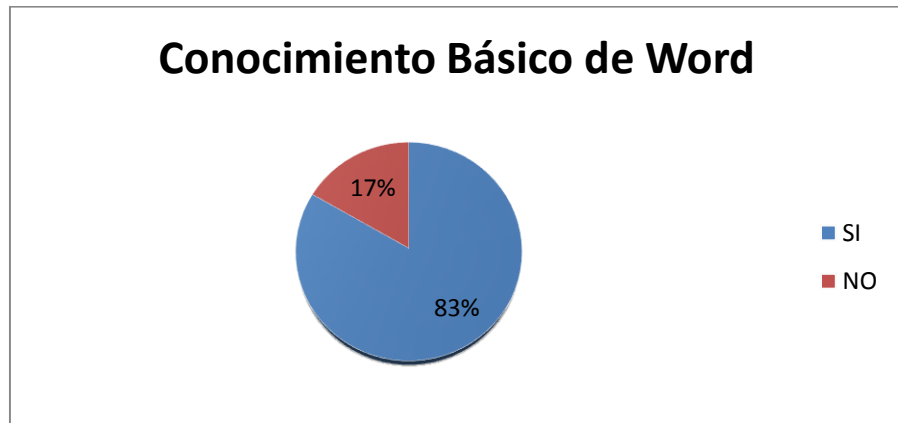
- a) Si
- b) No

Tabla 1. Funcionamiento de Word

FUNCIONAMIENTO BÁSICO DE WORD		
SI	25	83%
NO	5	17%
TOTAL	30	100%

Fuente: Propia del Autor

Figura 1. Conocimiento Básico de Word



Estadística Pregunta 1

Fuente: Propia del Autor

Del 100% de los encuestados el 83% manifiesta que si conoce los aspectos básicos de Word, mientras que el restante 17% dice que no conoce.

Se puede afirmar que la mayoría conoce el manejo básico del programa.

2.- Haz Diseñado una presentación en Power Point?

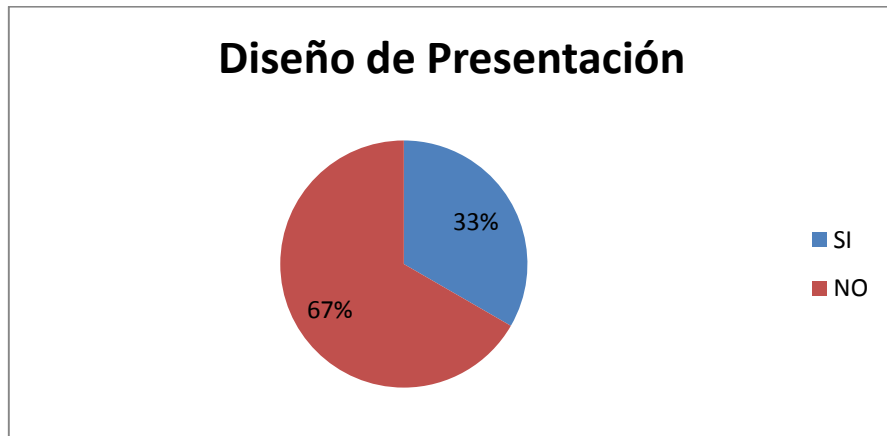
- a) Si
- b) No

Tabla .2. Diseño de Presentación

DISEÑO DE PRESENTACIÓN		
SI	10	33%
NO	20	67%
TOTAL	30	100%

Fuente: Propia del Autor

Figura 2. Diseño de Presentación



Estadística Pregunat2

Fuente: Propia del Autor

Se puede observar que de los 30 estudiantes un 67% manifiesta que no ha realizado una presentación, mientras que solamente un 33% afirma a ver realizado una presentación.

Se puede concluir que la mayor parte del curso no ha realizado presentaciones.

3- Sabes cómo realizar tablas dinámicas en Excel?

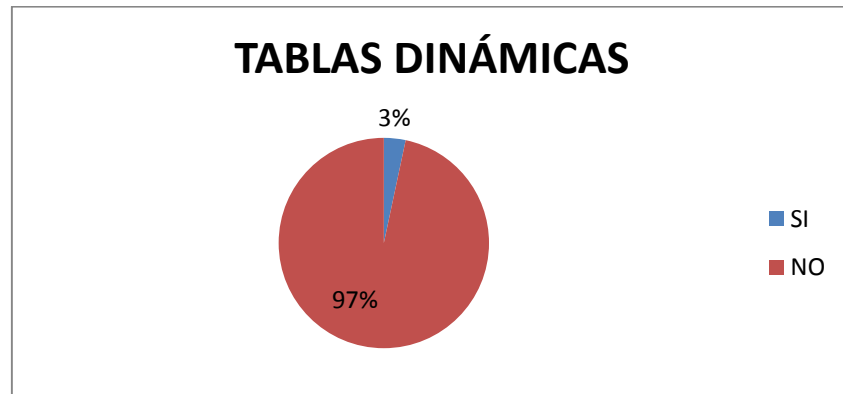
- a) Si
- b) No

Tabla 3. Tablas Dinámicas

TABLAS DINÁMICAS		
SI	1	3%
NO	29	97%
TOTAL	30	100%

Fuente: Propia del Autor

Figura 3. Tablas Dinámicas



Estadística Pregunta 3

Fuente: Propia del Autor

De los 30 estudiantes encuestados solamente 1 estudiante que representa el 3% manifiesta que sabe cómo realizar tablas dinámicas, mientras que el 97% dice que no conoce cómo utilizar tablas dinámicas.

En conclusión la mayoría no conoce cómo utilizar tablas dinámicas porque sería necesario trabajar sobre este tema.

4.- Conoces como realizar índices automáticos en Word?

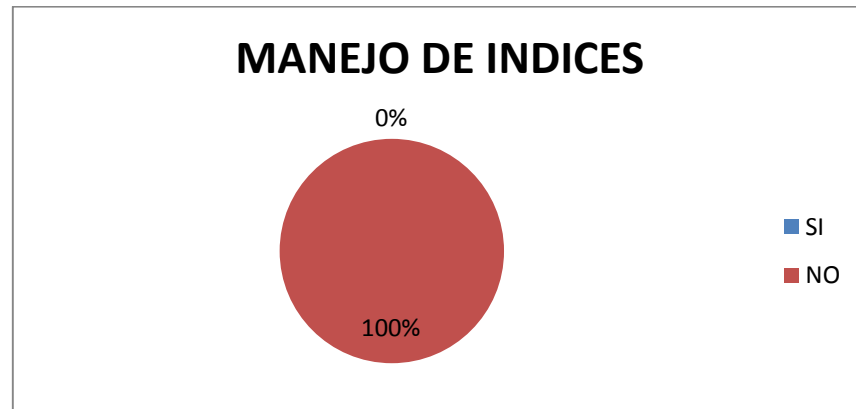
- a) Si
- b) No

Tabla 4. Manejo de Índices

MANEJO DE INDICES		
SI	0	0%
NO	30	100%
TOTAL	30	100%

Fuente: Propia del Autor

Figura 4. Manejo de Índices



Estadística Pregunta 4

Fuente: Propia del Autor

De los 30 encuestados el 100% manifiesta que no saben cómo realizar índices automáticos. En conclusión se debe buscar estrategias para que el estudiante tenga la oportunidad de conseguir estos conocimientos.

5.- Utilizas fórmulas en Excel?

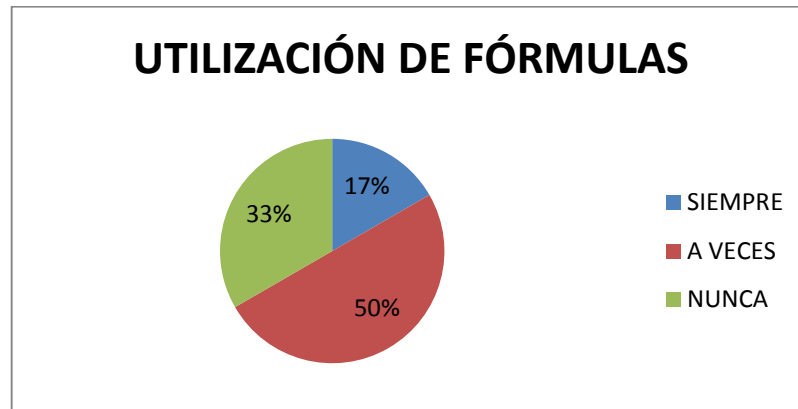
- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

Tabla 5. Utilización de Fórmulas

UTILIZACION DE FORMULAS		
SIEMPRE	5	17%
A VECES	15	50%
NUNCA	10	33%
TOTAL	30	100%

Fuente: Propia del Autor

Figura 5. Utilización de Fórmulas



Estadística Pregunta 5

Fuente: Propia del Autor

De acuerdo a las encuestas realizadas un 50% ha utilizado fórmulas en Excel mientras que el otro 50% manifiesta que a veces o nunca han utilizado fórmulas.

En conclusión se debe buscar estrategias para la enseñanza de estas temáticas a los estudiantes de este curso.

6.- Te gustaría conocer más a fondo los programas básicos de la ofimática?

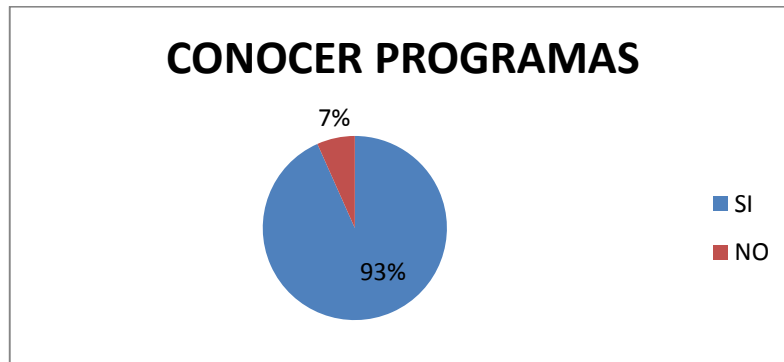
- a) Si
- b) No

Tabla 6. Conocer Programas

CONOCER PROGRAMAS		
SI	28	93%
NO	2	7%
TOTAL	30	100%

Fuente: Propia del Autor

Figura 6. Conocer Programas



Estadística Pregunta 6

Fuente: Propia del Autor

Del 100% de los encuestados, el 93% manifiesta que si desean conocer un poco más de los programas básicos de ofimática como son el Word, Excel y Power Point y un 7% manifiesta que no es necesario.

Por lo que se recomienda buscar la estrategia necesaria para impartir estos conocimientos.

7.- Grado de conocimiento de los programas básicos de ofimática?

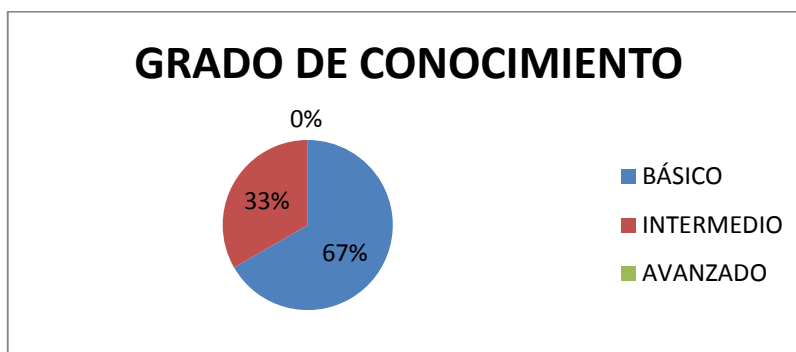
- 1) Básico
- 2) Intermedio
- 3) Avanzado

Tabla 7. Grado de Conocimiento

GRADO DE CONOCIMIENTO		
BÁSICO	20	67%
INTERMEDIO	10	33%
AVANZADO	0	0%
TOTAL	30	100%

Fuente: Propia del Autor

Figura 7. Grado de Conocimiento



Estadística Pregunta 7

Fuente: Propia del Autor

De los 30 estudiantes encuestados, el 67% manifiesta que tiene conocimientos básicos de ofimática, mientras que el 33% manifiesta que tiene un conocimiento intermedio.

En conclusión ninguno tiene un conocimiento avanzado, y la mayoría solo conoce los aspectos básicos, por lo que es necesaria una estrategia para impartir estos conocimientos.

8.- Te gustaría recibir clases avanzadas sobre Word, Excel y Power Point?

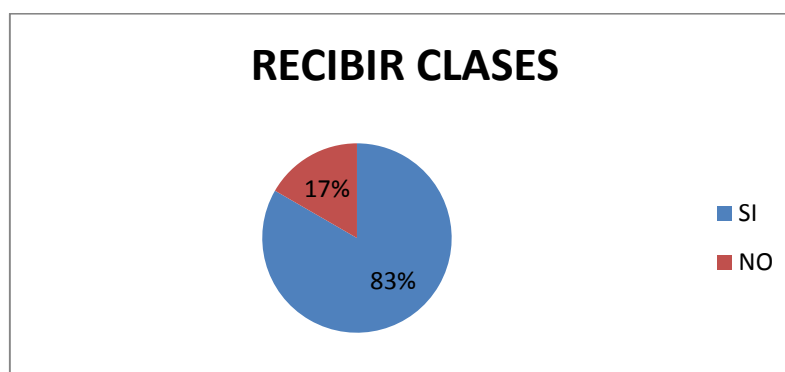
- a) Si
- b) No

Tabla 8. Recibir Clases

RICIBIR CLASE		
SI	25	93%
NO	5	7%
TOTAL	30	100%

Fuente: Propia del Autor

Figura 8. Recibir Clases



Estadística Pregunta 8

Fuente: Propia del Autor

De los 30 encuestados un 83% manifiesta que desea recibir clases avanzadas de ofimática, mientras que un 17% manifiesta que no desea.

Por lo tanto se debe buscar una estrategia que permita llegar con estos conocimientos a los estudiantes, ya que dentro de la malla curricular no contempla una asignatura para impartir estas temáticas.

Una vez analizado los resultados obtenidos en la encuesta se llega a la conclusión de que se necesita una estrategia para impartir conocimientos de ofimática a los estudiantes del bachillerato Técnico ya que dentro de la malla curricular no reciben asignatura en donde impartan de manera presencial estos conocimientos, como alternativa se plantea el DESARROLLO DE UNA ESTRATEGIA BASADA EN HERRAMIENTAS WEB 2.0 PARA LA ENSEÑANZA DE LA OFIMÁTICA EN BACHILLERATO TÉCNICO.

4.2. Método ADDIE

Para el desarrollo de la estrategia web al utilizar actividades que contemplan objetos de aprendizaje se utiliza la metodología ADDIE cuyas etapas se desarrollaron de la siguiente manera: **Análisis:** Se identificó el problema en los estudiantes del tercer año de bachillerato técnico cuyas tareas eran presentadas de forma impresa o digital dependiendo la asignatura con una calidad mínima en la utilización de las herramientas básicas, por tal razón se realizó una encuesta cuyos resultados arrojaron que es necesario desarrollar una estrategias para la enseñanza de ofimática a los estudiantes del bachillerato técnico ya que estos no reciben dentro de sus asignaturas computación en donde anteriormente eran tratados estos temas.

Diseño: Para el desarrollo de esta estrategia en vista de que no existe un espacio dentro de las horas pedagógicas para incluir estas temáticas se Desarrolla una estrategia basada en recursos web 2.0, creando objetos de aprendizaje mismos que estarán alojados en un blog educativo para que el

estudiante desde su casa pueda revisar las temáticas, interactúe dentro del mismo y construya su conocimiento.

Desarrollo: El blog estará repartido en páginas en donde estarán a disposición el programa del curso, las temáticas que se van a impartir y otros recursos de ayuda:

- Inicio
- Procesador de texto
- Hoja de cálculo
- Presentador de Ideas

Dentro de la página de inicio se presentan las actividades y temáticas de la clase, estas estarán en constante actualización dependiendo el tema tratado, además se añadirán links a evaluaciones para medir el avance de los participantes.

Implementación: Este blog será implementado en el presente año lectivo 2014 – 2015, iniciando con los estudiantes del segundo año de bachillerato técnico durante el primer quimestre y posteriormente durante el segundo quimestre a los estudiantes del tercer año de bachillerato.

Evaluación: La evaluación se realizará al final de cada evento y se obtendrá las estadísticas referentes a los puntajes obtenidos sobre las calificaciones y sobre la mejora en la presentación de los trabajos, exposiciones presentadas en las diferentes asignaturas.

A continuación se presenta un bosquejo de la aplicación de la metodología ADDIE.

Tabla 9. Fases Metodología ADDIE

Fases	Tareas	Resultados
Análisis Estudiantes del Bachillerato Técnico con necesidades de aprendizaje en ofimática.	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de necesidades • Identificación del Problema • Análisis de tareas 	<ul style="list-style-type: none"> • Perfil del estudiante • Descripción de obstáculos • Necesidades, definición de problemas
Diseño El proceso de especificar cómo debe ser aprendido	<ul style="list-style-type: none"> • Escribir los objetivos • Desarrollar los bloques temáticos • Planear la instrucción 	<ul style="list-style-type: none"> • Objetivos medibles • Estrategia Instruccional • Especificaciones del prototipo

	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los recursos 	
<p>Desarrollo</p> <p>El proceso de autorización y producción de los materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar con recursos web 2.0 • Diseñar un blog educativo con una interfaz atractiva • Desarrollar actividades propuestas utilizando recursos web 2.0 • Crear el ambiente de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • http://ofimaticainteractiva.blogspot.com • Recurso web de interacción y construcción del conocimiento • Actividades de aprendizaje • Actividades de evaluación • Aprendizaje colaborativo • Entrenamiento basado en el Web
<p>Implementación</p> <p>El proceso de instalar el proyecto en el contexto del mundo real</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización docentes • Socialización estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Comentarios del estudiante • Datos de la evaluación
<p>Evaluación</p> <p>El proceso de determinar la adecuación de la instrucción</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encuestas a usuarios • Revisión de actividades • Estadística de logros • Número de visitas 	<ul style="list-style-type: none"> • Recomendaciones • Revisión de los materiales • Revisión del prototipo

	<ul style="list-style-type: none">• Estadísticas de comentarios favorables	
--	--	--

Fuente: Propia del Autor

Capítulo 5

Resultados

5.1. Producto final del proyecto de titulación

Para dar solución al problema planteado se diseñó un blog el mismo que tiene como título OFIMÁTICA INTERACTIVA, cuya dirección es: <http://ofimaticainteractiva.blogspot.com>.

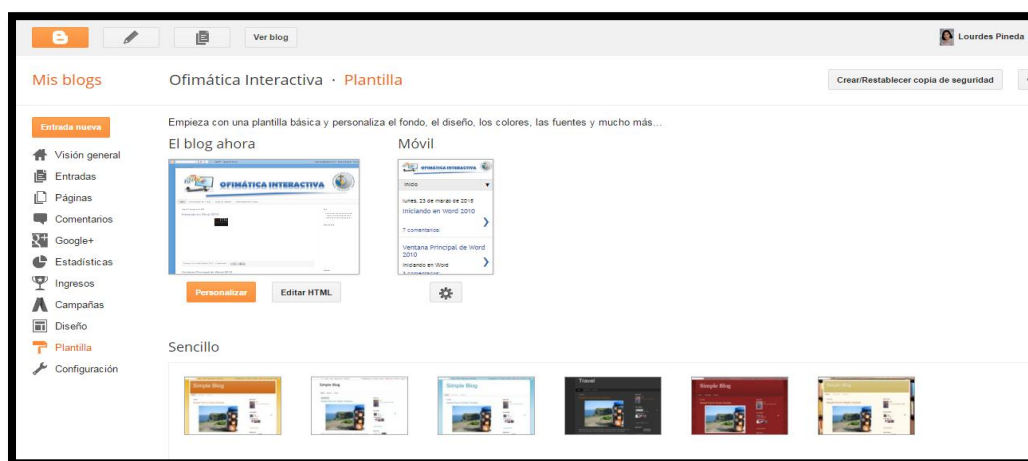
Este recurso web fue diseñado en base a herramientas y recursos web 2.0 generando una interfaz atractiva y fácil de usar para los usuarios.

Están distribuidos en tres bloques académicos, en donde se detallan las temáticas a tratarse. Cada temática tiene su documentación respectiva y una evaluación que será realizada terminado cada tema.

5.1.1. Interfaz del Blog

Para diseñar el blog se utilizó la herramienta gratuita blogger que posee múltiples plantillas de fácil manejo y que permite generar un ambiente atractivo de aprendizaje.

Figura 9. Plantilla Blogger



Plantillas Blogger

Fuente: Propia del Autor

Al tener una cuenta de correo electrónico en Gmail no fue necesaria crear una cuenta en Blogger ya que las dos herramientas se relacionan directamente.

Figura 10. Pantalla Principal Blog



Pantalla Principal Blog

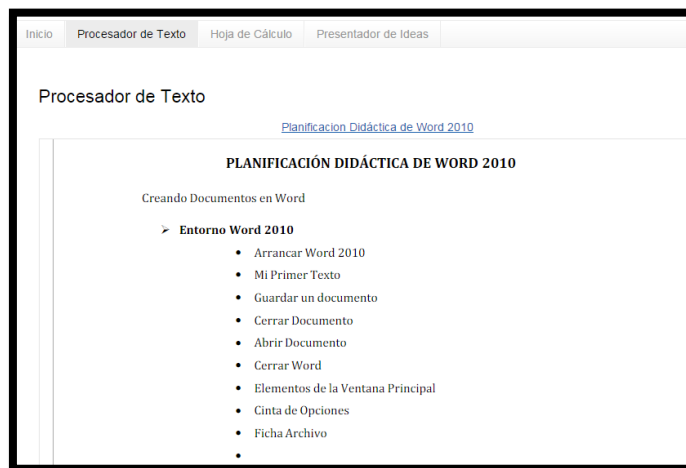
Fuente: Propia del Autor

5.1.2. Bloques de Contenidos

El blog interactivo cuyo objetivo primordial es el de ser una herramienta de adiestramiento en los temas concernientes a ofimática consta de los siguientes bloques:

Procesador de Texto: En el mismo se detalla las temáticas concernientes a la utilización del Word 2010, se planifico en base a esta herramienta ya que la mayoría de los estudiantes dentro de sus computadores tiene acceso al office del 2010.

Figura 11. Guía Didáctica Word 2010

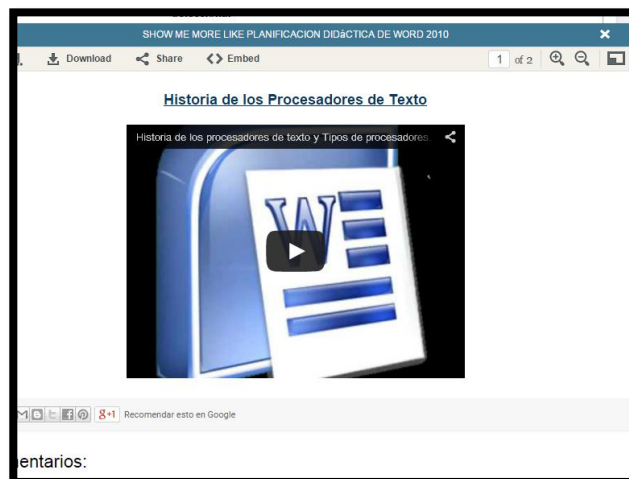


Guía Didáctica Word 2010

Fuente: Propia del Autor

Además de la guía didáctica, el bloque cuenta también con un video que expone lo más esencial sobre el programa en estudio.

Figura 12. Video Instructivo Word 2010

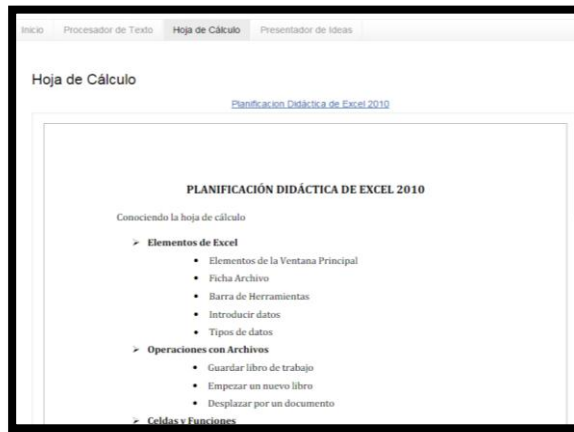


Recursos de la Web 2.0

Fuente: Propia del Autor

Hoja de Cálculo: El programa de estudio de este bloque académico es el Excel 2010, consta de una guía didáctica sobre los temas a tratarse.

Figura 13. Guía Didáctica Excel 2010

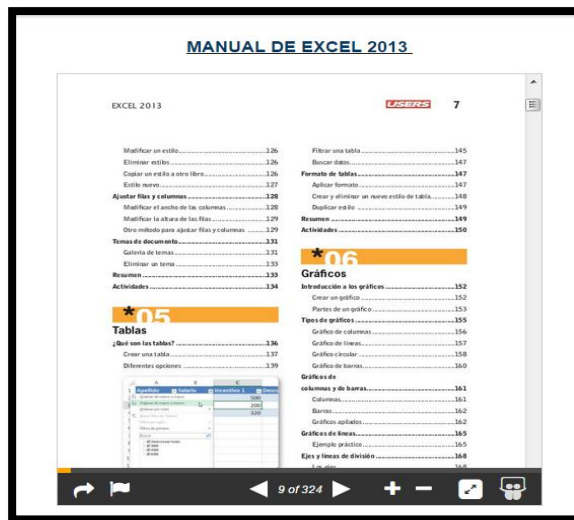


Guía Didáctica Excel

Fuente: Propia del Autor

En este bloque académico también se adjunta un libro digital sobre la utilización del Excel 2013, que sirve como soporte a los conocimientos adquiridos en el transcurso del programa de estudio.

Figura 14. Manual Digital de Excel

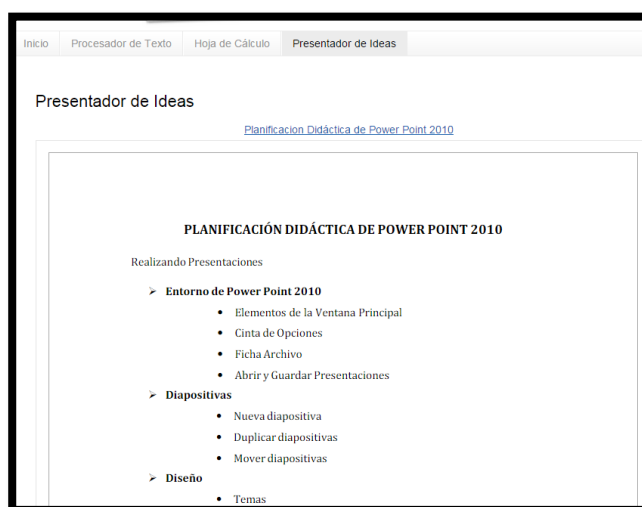


Recursos Web

Fuente: Propia del Autor

Presentador de Ideas: Este bloque académico presenta las temáticas sobre el programa Power Point, el mismo que permite diseñar presentaciones interactivas. Se puede apreciar la planificación didáctica propuesta.

Figura 15. Guía Power Point 2010

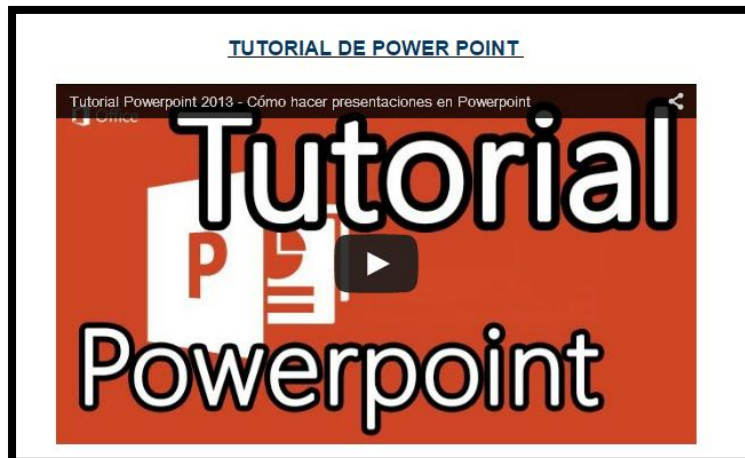


Guía Didáctica Power Point

Fuente: Propia del Autor

Además se facilita el acceso a un video tutorial básico de cómo realizar presentaciones en Power Point, instructivo paso a paso para el diseño de las mismas.

Figura 16. Tutorial Power Point



Guía Didáctica Power Point

Fuente: Propia del Autor

5.1.3. Bloque de Interacción

Uno de los bloques más importantes dentro del blog interactivo es el bloque de inicio en donde se va desarrollando las diferentes temáticas, se publican entradas en forma progresiva de acuerdo

al tema de estudio y los estudiantes verán estas publicaciones en orden cronológico cada tema se finaliza con una evaluación de salida.

Figura 17. Historia Procesador de texto



Recursos Web

Fuente: Propia del Autor

Se puede evidenciar interacción de los estudiantes en base a los comentarios realizados en las diferentes entradas publicadas.

Figura 18. Comentarios de los usuarios

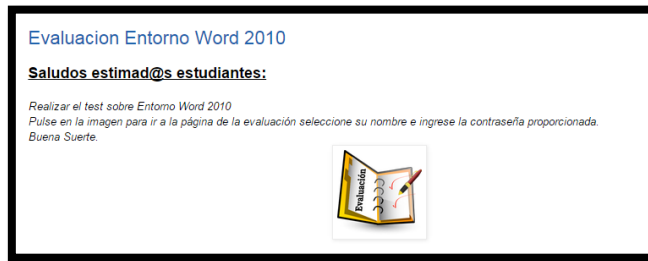


Comentarios a Entradas

Fuente: Propia del Autor

Al final de cada temática se realiza una evaluación de salida, esta evaluación está diseñada en una plataforma externa y los estudiantes tienen acceso a la misma a través de enlaces. Esta evaluación es de carácter cualitativo y todas las calificaciones llegan al administrador del curso, el mismo que hará conocer de forma inmediata y establecer el avance de los estudiantes, cabe recalcar que las calificaciones obtenidas en el blog permiten conocer al estudiante su grado de avance o conocimiento de las temáticas planteadas no intervienen en el promedio de sus calificaciones regulares.

Figura 19. Evaluación de Salida

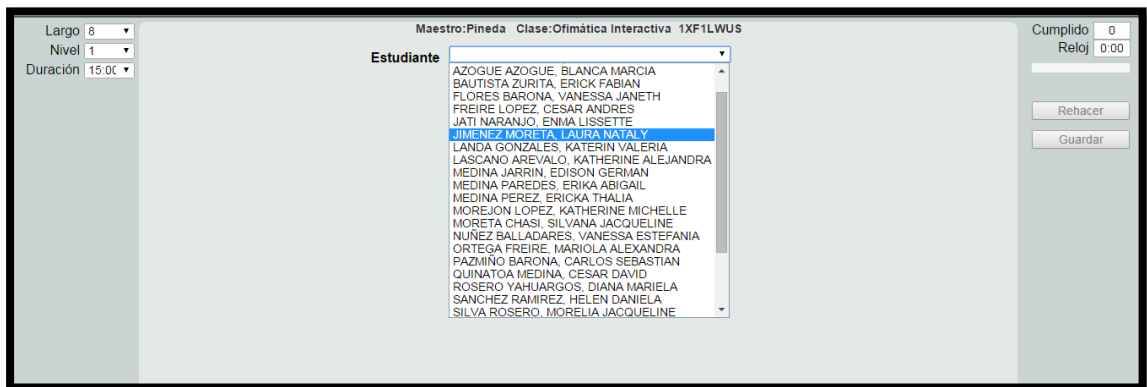


Enlace a evaluación de salida

Fuente: Propia del Autor

Las diferentes evaluaciones de salida fueron diseñadas con la ayuda de una de las herramientas de la web como es ThatQuiz.

Figura 20. Evaluación Online

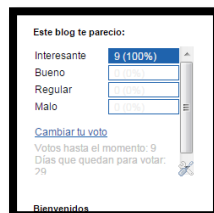


Pantalla Principal Evaluación Online

Fuente: Propia del Autor

Para establecer una interfaz atractiva se utilizó una diversidad de Gadgets, mismos que permiten interactuar al estudiante, o curiosarse dentro del Blog.

Figura 21. Encuesta Opinión sobre el Blog



Encuesta Blog

Fuente: Propia del Autor

Se añadió al blog un avatar realizado en voki.com quien da el saludo de bienvenida a los visitantes del blog, se anexo un contador de visitas para verificar el número de visitantes al mismo, así como también la hora.

Figura 22. Gadgets del Blog



Gadgets Utilizados en el blog

Fuente: Propia del Autor

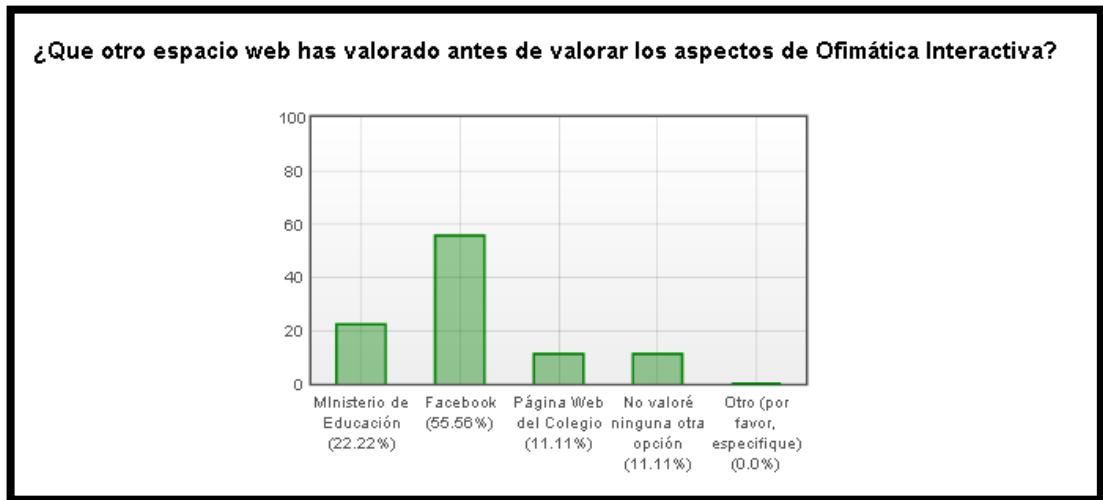
Estos son algunos de los gadgets que fueron incluidos dentro el diseño del blog que son parte importante para llamar la atención de quienes visitan y utilizan el blog.

5.2. Evaluación preliminar

Se ha diseñado una encuesta online la misma que ha sido enviada a estudiantes que son parte del programa y docentes del área de informática.

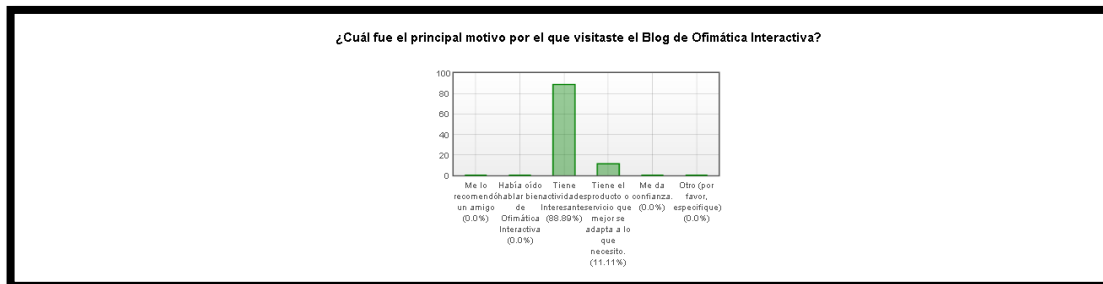
Esta encuesta permite evaluar las actividades planteadas en el blog y como este ha aportado en el aprendizaje de los estudiantes.

Figura 23. Pregunta 1



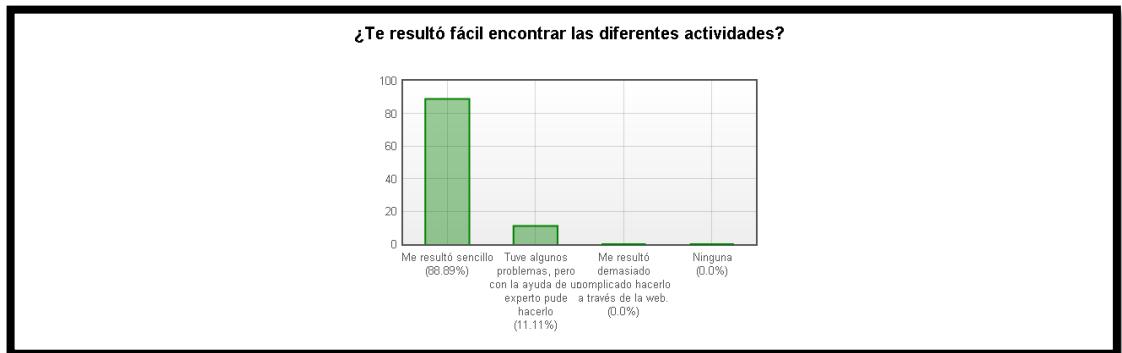
Estadística Pregunta 1
Fuente: Propia del Autor

Figura 24. Pregunta 2



Estadística Pregunta 2
Fuente: Propia del Autor

Figura 25. Pregunta 3



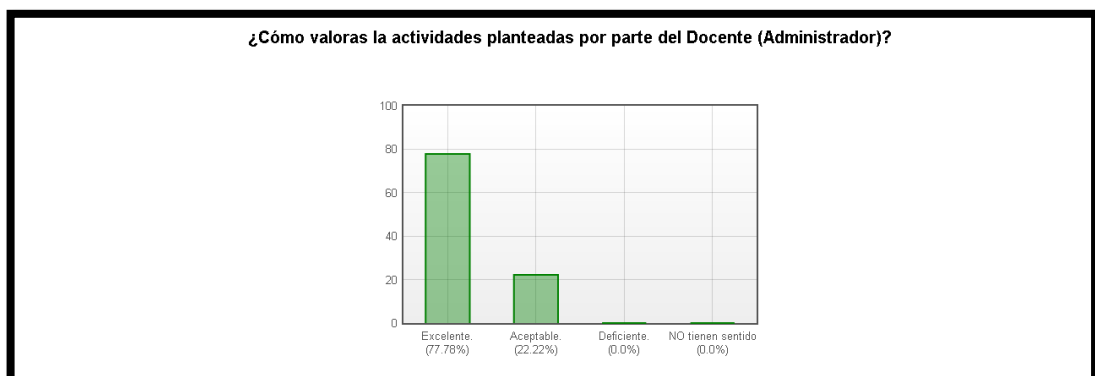
Estadística Pregunta 3
Fuente: Propia del Autor

Figura 26. Pregunta 4



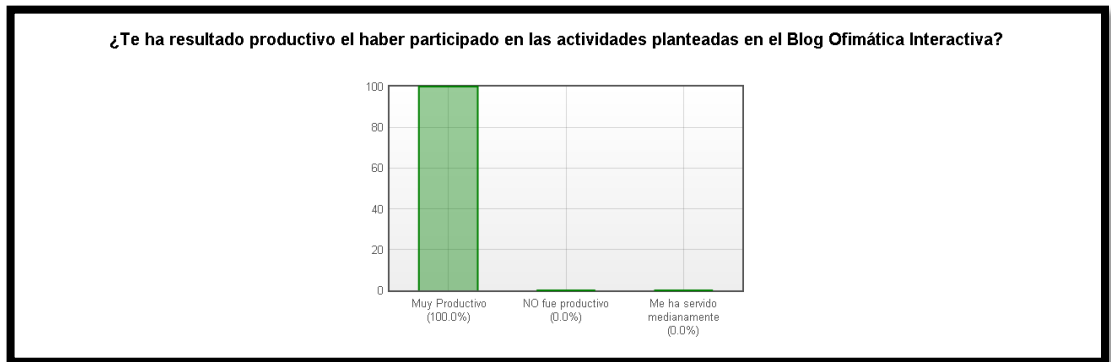
Estadística Pregunta 4
Fuente: Propia del Autor

Figura 27. Pregunta 5



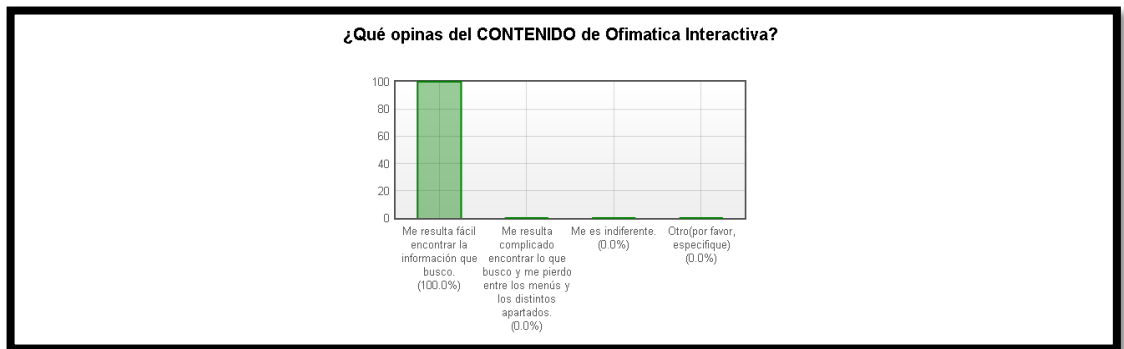
Estadística Pregunta 5
Fuente: Propia del Autor

Figura 28. Pregunta 6



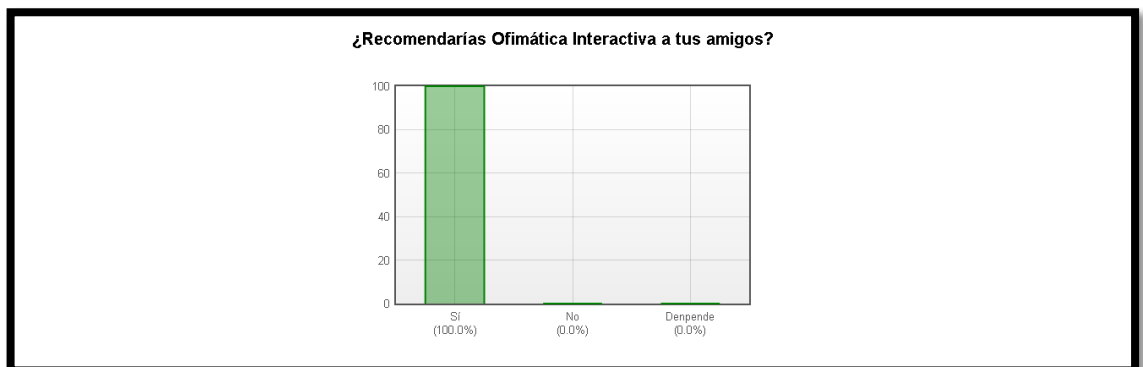
Estadística Pregunta 6
Fuente: Propia del Autor

Figura 29. Pregunta 7



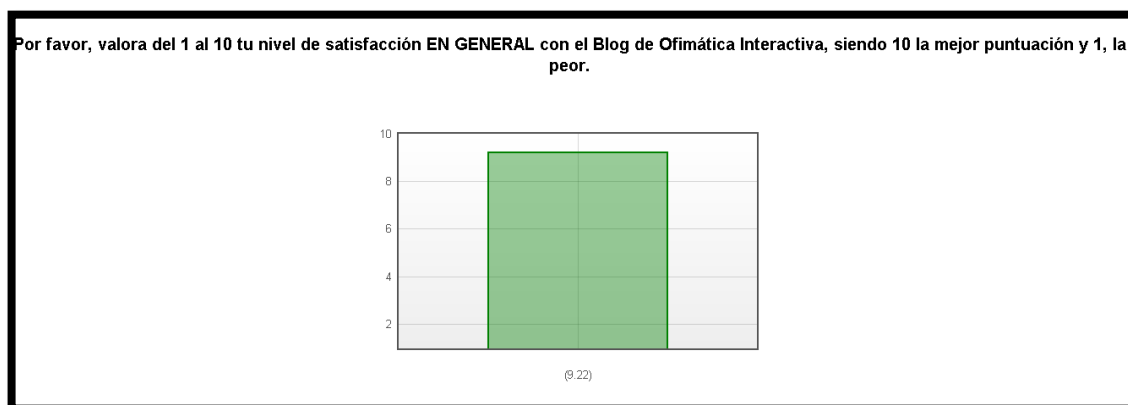
Estadística Pregunta 7
Fuente: Propia del Autor

Figura 30. Pregunta 8



Estadística Pregunta 8
Fuente: Propia del Autor

Figura 31. Pregunta 9



Estadística Pregunta 9
Fuente: Propia del Autor

5.3. Análisis de resultados

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta online sobre la evaluación del blog se puede evidenciar que existe una gran acogida por la aplicación, el interés por parte de los usuarios (estudiantes) y la satisfacción de parte de los mismos por las actividades y contenidos planteados.

Con esta estrategia educativa plasmada a través de un blog se consiguió un espacio destinado a la enseñanza de ofimática que no solo está disponible para los estudiantes de la institución sino que puede ser utilizada por cualquier cibernauta, solamente que los estudiantes de la institución registrados podrán realizar la evaluaciones en línea.

Se ha realizado el diagnóstico previo a la implementación de esta herramienta de aprendizaje, se pudo comprobar que existía la necesidad de crear un espacio destinado para la enseñanza de ofimática, y se desarrolló un blog interactivo espacio virtual de aprendizaje de ofimática basado en los tres componentes básicos; procesador de texto, hoja de cálculo y presentador de ideas.

Este blog incluye actividades interactivas que utilizan recursos de la web 2,0, los mismos que permitieron que este sea más atractivo y despierte el interés por parte de los estudiantes.

Esta estrategia fue basada en investigaciones realizadas por parte de estudiantes de Licenciatura de Comunicación e Innovación Educativa en la Universidad Autónoma de Tlaxcala en el año 2012 en donde se planteó la necesidad de un sitio web destinado a la difusión de las herramientas ofimáticas, así también temáticas basadas en el proyecto aulaClic S.L. creado por Profesionales de la Informática de Valencia (España) en 1999.

Al utilizar la presente estrategia educativa se cumplió a cabalidad con los objetivos planteados, el objetivo general fue diseñar este espacio mismo que está realizado, así como también se logró llegar con estos contenidos y herramientas de aprendizaje a los estudiantes del bachillerato técnico de la Institución.

A continuación se detalla recomendaciones hechas por los usuarios que han visitado el blog.

Figura 32. Sugerencias Usuarios

#	Texto	Repeticiones
1	Tiene contenidos muy interesantes para las personas que lo necesiten.	1
2	No, porque esta bien lo que en esta pagina lo realizan para para que nosotros la comprendamos mejor.	1
3	EXCELENTE	1
4	ME RESULTO MUY INTERESANTE.....DEBIDO A UN CONTENIDO MUY UTIL .	1
5	ESTA MUY INTERESANTE Y MI SUGERENCIA SERIA QUE TENGA UN RINCON EN EL CUAL PODAMOS EVALUAR NUESTROS CONOCIMIENTOS	1
6	es muy interesnte asi qe sigan asiendo estos blog para aprender mas sobre eso	1

Sugerencias Usuarios

Fuente: Propia del Autor

Se puede evidenciar también las calificaciones obtenidas por parte de los estudiantes luego de haber revisado la temática planteada.

Luego de terminado la temática planteada todos los estudiantes proceden a realizar la prueba de salida. Ej.

Figura 33. Enlace a Evaluación

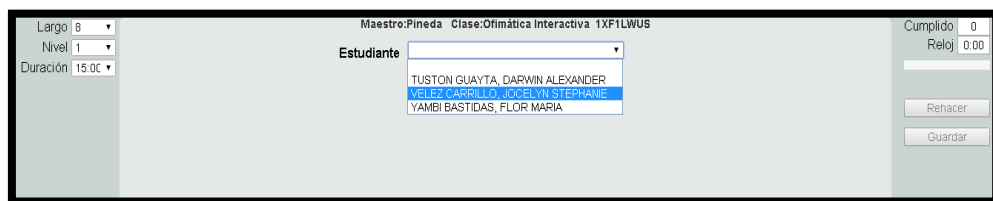


Enlace a Evaluación Online

Fuente: Propia del Autor

Cada estudiante registrado tiene acceso a la plataforma para poder realizar la evaluación se provee de su nombre y una contraseña.

Figura 34. Evaluación Online



Lista de Usuarios

Fuente: Propia del Autor

Se puede evidenciar las calificaciones obtenidas en las evaluaciones.

Figura 35. Calificaciones Evaluación Online

LANDA GONZALES	KATERIN VALERIA	100	100
LASCANO AREVALO	KATHERINE ALEJANDRA	100	100
MEDINA JARRIN	EDISON GERMAN	100	100
MEDINA PAREDES	ERIKA ABIGAIL	63	63
MEDINA PEREZ	ERICKA THALIA	88	88
MOREJON LOPEZ	KATHERINE MICHELLE	63	63
MORETA CHASI	SILVANA JACQUELINE	100	100
NUÑEZ BALLADARES	VANESSA ESTEFANIA	88	88
ORTEGA FREIRE	MARIOLA ALEXANDRA	88	88
PAZMIÑO BARONA	CARLOS SEBASTIAN	63	63
QUINATO MEDINA	CESAR DAVID	75	75
ROSETO YAHUARGOS	DIANA MARIELA	100	100
SANCHEZ RAMIREZ	HELEN DANIELA	100	100
SILVA ROSETO	MORELIA JACQUELINE	100	100
SILVA SILVA	NATALY JOHANNA	100	100
TACURI OJEDA	MAURICIO SALVADOR	100	100
TUSTON GUAYTA	DARWIN ALEXANDER	100	100
VELEZ CARRILLO	JOCELYN STEPHANIE	100	100
YAMBI BASTIDAS	FLOR MARIA	100	100
YUCAILLA TIPAN	JEFFERSON EDUARDO	100	100

Calificaciones Usuarios

Fuente: Propia del Autor

Capítulo 6

Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

- Las estrategias educativas que ofrecen los recursos web 2.0 utilizados dentro del blog educativo permiten interactuar de mejor manera a los estudiantes dentro del aprendizaje significativo, ya que promueve el interés y la praxis de los conocimientos adquiridos en su vida diaria.
- La mayoría de estudiantes correspondientes al bachillerato técnico conocen sobre el manejo de herramientas de la web, pero dentro del aspecto académico presentan falencias al momento de presentar trabajos basados en la utilización de las herramientas básica de la ofimática.
- La utilización de herramientas y recursos de la web permiten la interacción de los estudiantes esto se ha evidenciado mediante la puesta en marcha del blog educativo como estrategia de enseñanza aprendizaje.
- Los recursos didácticos utilizados dentro del proceso educativo en donde están presentes las TIC son aceptadas por lo gran mayoría de estudiantes de este siglo ya que ellos son considerados como nativos digitales.
- El blog educativo para la enseñanza de la ofimática fue realizado con la herramienta blogger misma que permite de manera fácil y sencilla crear ambientes entretenidos que pueden ser utilizados dentro del proceso educativo, más aun cuando se utilizan recursos web 2.0 que mejorar la interfaz del mismo.

6.2. Recomendaciones

- Incentivar a los docentes de las diferentes áreas la utilización de material didáctico interactivo que incluya a las TIC como elemento esencial.
- Motivar a los estudiantes el uso de recursos web para la realización de sus trabajos dentro de las diferentes asignaturas, basándose en el correcto uso del internet.
- Propiciar el uso de herramientas y recursos digitales dentro del proceso educativo facilitado el acceso a los mismos a través de enlaces.
- Fomentar el correcto uso de la tecnología y orientar a su utilización dentro del proceso educativo.

REFERENCIAS

Anónimo. (2015). Informática Aplicada. MasterMagazine. Recuperado de: <http://www.mastermagazine.info/termino/4888.php>

Belloch C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación. Universidad de Valencia. Recuperado de: <http://www.uv.es/~bellohc/pdf/pwtic1.pdf>

María E. (2005). Las TIC en los proceso de enseñanza y aprendizaje. Educatic. Santa Fe. Argentina. Recuperado de: <http://educatic.blogspot.com/>

Mohammed J. (2009). Herramientas Web 2.0 para el aprendizaje colaborativo. CYTED. Recuperado de: http://remo.det.uvigo.es/solite/attachments/038_Web%202.0.pdf

McGriff F. (2000). Instructional Systems, College of Education, Penn State University.

Pere Marquès, G. (2007). La Web 2.0 y sus aplicaciones didácticas. Recuperado de <http://www.pangea.org/peremarques/web20.html>

Solís, D. (2010). *Podcasting Fácil para docentes y alumnos*. Un recurso más para el dominio de las Tic's en la educación. México: Grupo Cultural Argon.

Spirito, C.; Cuenca, A.; García, J.; González, J. y Rumayor, L. (2012). *Materiales curriculares, integración de las TIC y atención a la diversidad*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España.

Unesco. (2015). Las TIC en la Educación. Organización para las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>

Vignay J. (2015). La Pedagogía. Práctica profesional del Pedagogo. Recuperado de: <http://pedagogia.mx/concepto/>

Willoughby S. (2015). Herramientas 2.0 para la empresa. CEA. Recuperado de:
<http://www.cea.es/Herramientas/post/Ventajas-de-los-Blogs.aspx>

APENDICES

APENDICE A

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	INDICADORES (DEFINICIÓN OPERACIONAL)	ITEMS DEL CUESTIONARIO
<p>Independiente</p> <p>Estrategia Basada en herramientas web 2.0</p>	<p>Se denominan estrategias en herramientas web 2.0 a la interrelación entre personas porque permite compartir con otros su propio proyecto de clase, de actividades, etc. ahorrando</p>	<p>Estudiantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoces los programas básicos de la ofimática.? • Qué conoces de los programas básicos de la ofimática?. • Cuál es el número de estudiantes que desean recibir 	<ul style="list-style-type: none"> • Te gustaría conocer más a fondo los programas básicos de la ofimática? • Grado de conocimiento de los programas básicos de ofimática? • Te gustaría recibir clases avanzadas sobre Word, Excel y Power Point?

	costos de impresión.		clases avanzadas de Excel, Word y Power Point.?	
Dependiente Enseñanza de la ofimática	Brinda a los docentes la posibilidad de invitar a realizar y aplicar el proceso de síntesis, sin tener que limitar su interacción exclusivamente en el aula, permitiendo el acceso a la información en el momento que desee.	Estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> • Usaste Word alguna vez? • Has trabajado con Power Point.? • Has usado tablas dinámicas en Word.? • Realizaste índices automáticos en Word. • Has usado fórmulas en Excel.? 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoces el funcionamiento básico de Word? • Haz Diseñado una presentación en Power Point? • Sabes cómo realizar tablas dinámicas en Excel? • Conoces como realizar índices automáticos en Word? • Utilizas fórmulas en Excel?