

REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGOGICO "LUIS BELTRAN PRIETO FIGUEROA"

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN LA WEB 2.0 DIRIGIDO A LOS
DOCENTES DE 5TO AÑO DE ELECTRICIDAD EN LA E.T.I "GENERALISIMO
FRANCISCO DEMIRNDA"**

Autora: Maria Alastre

Tutor: Román Isea

Barquisimeto, Noviembre de 2017

REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGOGICO "LUIS BELTRAN PRIETO FIGUEROA"

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN LA WEB 2.0 DIRIGIDO A LOS
DOCENTES DE 5TO AÑO DE ELECTRICIDAD EN LA E.T.I "GENERALISIMO
FRANCISCO DEMIRNDA"**

Trabajo de grado para optar al Título de Magister en Educación Técnica.

Autora: Maria Alastre

Tutor: Román Isea

Barquisimeto, Noviembre de 2017

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por la presente hago constar que he leído el proyecto de Trabajo de Grado (Tesis), presentado (a) por el (la) ciudadano (a) **María Alastre**, para optar el Grado de Magister en **Educación Técnica**, cuyo título tentativo es: **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN LA WEB 2.0 DIRIGIDO A LOS DOCENTES DE 5to AÑO DE ELECTRICIDAD EN LA E. T. I GENERALÍSIMO “FRANCISCO DE MIRANDA”**; y que acepto asesorar al estudiante, en calidad de tutor, durante la etapa de desarrollo del Trabajo (Tesis) hasta su presentación y evaluación.

En la Ciudad de Barquisimeto, a los _____ días del mes de _____ del 2018.

Ramón Arena
C. I: 4.066.741

Fanny Osorio
C.I: 4.736.753

Dr. Roman Isea
C.I: 3.862.624





UNIVERSIDAD PEDAGOGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
SECRETARIA


D 017998


ACTA

Nosotros, los abajo firmantes reunidos el día **12 de Julio de 2017**, en la sede de la Subdirección de Investigación y Posgrado del Instituto Pedagógico de Barquisimeto, con el propósito de evaluar el Trabajo de Grado de Maestría titulado: **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN LA WEB 2.0 DIRIGIDAS A LOS DOCENTES DE STO AÑO DE ELECTRICIDAD EN LA E.T.I. GENERALÍSIMO FRANCISCO DE MIRANDA**, presentado por el (la) Ciudadano (a) **ALASTRE ORTÍZ MARÍA ALEJANDRA**, titular de la cédula de identidad número **12.412.922**, como requisito para optar al Título de Magíster en **EDUCACIÓN TÉCNICA**, emitimos el siguiente veredicto: **APROBADO.**


Prof. Lenny Querales
C.I. N° 16.060.316

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
INSTITUTO PEDAGÓGICO LUIS BELTRÁN PRIETO FIGUEROA
 SUB DIRECCIÓN DE
INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO 
SUB PROGRAMA EDUC. TÉCNICA
BARQUISIMETO


Prof. Luis López
C.I. N° 16.090.225


Prof. Prof. Román Isea (T)
C.I. N° 3.862.624

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

INDICE GENERAL

	p.p
LISTA DE CUADROS.....	ix
LISTA DE GRÁFICOS.....	x
RESUMEN.....	xi
INTRODUCCION.....	1

CAPÍTULO

I EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema.....	4
Intencionalidades del estudio.....	8
Objetivos del estudio.....	9
Objetivo General.....	9
Objetivo Específico.....	9
Importancia o Justificación.....	9

II MARCO REFERENCIAL

Antecedentes de la investigación.....	11
Bases Teóricas.....	13
La Web 2.0 como estrategia dentro de la praxis educativa.....	13
Caza del tesoro.....	14
Web 2.0 como tutoría de enseñanza.....	15
Recursos pedagógicos la Web 2.0 como exposiciones orales.....	15
La Web 2.0 como actualización.....	16
Prácticas dentro de los ambientes de aprendizaje.....	16
Ejecución de actividades.....	17
Metodología y nuevos estilos de aprendizaje.....	17
Formación docente.....	18
Cambio de metodología.....	18
Formación permanente.....	19

Actualización.....	19
Comportamiento.....	20
Aceptación.....	20
Propuesta estratégica didácticas.....	21
Bases Legales.....	43

III METODOLOGÍA

Naturaleza de la Investigación.....	45
Diseño de la Investigación.....	45
Tipo de Investigación.....	46
Sistema de variables.....	47
Población y Muestra.....	50
Técnica e Instrumentos de recolección.....	50
Validez y Confiabilidad del Instrumento.....	51
Fases estratégicas de la Investigación.....	52
Análisis e interpretación de los resultados.....	53

IV CONCLUSIONES Y RECOMENACIONES

Conclusiones.....	59
Recomendaciones.....	62

REFERENCIAS

Lista de referencias.....	64
---------------------------	----

ANEXOS

A Instrumento.....	67
B Matriz para la construcción del instrumento.....	70
C Evaluación efectuada.....	72
D Juicio del experto para el instrumento.....	73
E Análisis de los ítems.....	74
F Constancia de validación.....	75

LISTA DE CUADROS

Cuadro	p.p
1 Identificación y definición de las variables.....	48
2.Respuesta dadas al cuestionario aplicado.....	56

LISTA DE GRÁFICOS

Gráficos	p.p
1 Porcentaje de respuestas según cuestionario.....	54
2 Porcentaje de respuestas según cuestionario.....	57

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO “LUIS BELTRAN PRIETO FIGUEROA”
Maestría en Educación, Mención Educación Técnica

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN LA WEB 2.0 DIRIGIDO A LOS
DOCENTES DE 5TO AÑO DE ELECTRICIDAD EN LA E.T.I “GENERALISIMO
FRANCISCO DEMIRNDA**

Autor: María Alastre
Tutor: Ramón Arena
Fecha: Noviembre 2017

RESUMEN

El siguiente estudio tuvo por objetivo Proponer estrategias didácticas basadas en la Web 2.0 dirigida a los estudiantes de 5to año del área de electricidad de la Escuela Técnica Industrial “Generalísimo Francisco de Miranda” Punto Fijo, estado Falcón. La misma estuvo enmarcada bajo un enfoque cuantitativo, bajo un diseño no experimental, de modalidad de proyecto especial. La población conformado de 6 docentes de la institución que fingieron como muestra, a la que se le aplico un cuestionario de preguntas de forma dicotómica (Si o No), relacionado con el tema de investigación. Así mismo, se uso como técnica la observación directa dentro de los espacios de aprendizaje, la encuesta y la entrevista, al mismo tiempo, la información suministrada por los instrumentos fue analizada mediante gráficos tipo barra, cada uno con su interpretación, la cual dio como resultado la necesidad de proponer estrategias didácticas basadas en la Web 2.0, necesarias para que los docentes puedan adquirir un conocimiento mediante la utilización de las nuevas tecnologías en información, y al mismo tiempo su praxis educativa se dinamice hacia cambios significativos, considerándose el apoyo a una nueva estrategia didáctica.

Descriptores: Estrategias didácticas, aprendizaje significativo, docente

INTRODUCCIÓN

Para desarrollar una investigación, se necesita describir una serie de destrezas o conocimientos específicos, por la cual implica manejar situaciones durante un lapso determinado y obtener como resultado final, un informe escrito con determinadas características observadas por la investigadora con respecto a la inquietud que presenta. En virtud de lo expuesto, se deduce que la edificación de la sociedad en la búsqueda del conocimiento, con respecto a las avanzadas tecnológicas, de información y comunicación asumen un rol estelar; por lo que son fuentes para las transformaciones estructurales de una sociedad que cada día necesita de ese cambio tan esperado dentro de la misma, la cual favorezca la transición de las sociedades industrializadas del mundo globalizado a una tecnológicamente hablando.

En este sentido, la globalización surge como consecuencia de dos factores principalmente, el primero, por la libre movilidad de bienes, servicios o personas y el segundo, por los avances tecnológicos que han permitido sistemas de información y comunicación más eficaces. Así pues, en la actualidad, el proceso de globalización se determina por la aparición de nuevos avances que se están llevando a cabo en todos los países subdesarrollados por medio de los nuevos mecanismos tecnológicos con el fin de lograr un mejor funcionamiento de la economía y de la sociedad mundial.

Es por ello, que las tecnologías están contribuyendo a ampliar la brecha existente, desde los inicios de la historia como factor determinante en la evolución del hombre hasta la actualidad; entonces la información y la tecnología para un individuo o sociedad que está en constante cambio y que requiere de un alto poder de adaptación, será un factor que le permitirá acceder a una perspectiva de futuro, a un posicionamiento claro de cuáles son las realidades y cuales serian las mejores decisiones a tomar.

en tal sentido, es necesario acotar, que la cultura de la información, registrada en el principio de globalización cultural y económica, además de los constantes avances científico-tecnológicos, está presionando con fuerza en todas

las categorías universitarias, conjuntamente con las particularidades específicas del contexto más próximo (diferencia de criterios, diversidad de planes). Entonces las TIC's son uno de los principales factores externos de cambio en las universidades, en particular sobre el impacto de las tecnologías en los cuatro ámbitos principales de la actividad universitaria: docencia, investigación, gestión y presencia en el entorno social.

Lo antes explicado, hace ver que los profesionales de la educación tienen múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades de las TIC's para impulsar el cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes. Además, de la necesaria alfabetización digital de los estudiantes y del aprovechamiento de las tecnologías para mejorar la productividad en general, la cual constituyen poderosas razones para la innovación metodológica.

Dentro de este orden de ideas, se agrega que las tecnologías de la información y la comunicación deben ponerse en práctica de modo tal que sean un apoyo para alcanzar los objetivos propuestos. Si bien estas tecnologías tienen un gran potencial para divulgar conocimiento, fomentar un aprendizaje más efectivo y desarrollar servicios educativos más eficientes, este potencial podrá explotarse al máximo con la puesta en marcha de estrategias educativas, y no a la inversa. Así mismo, para ser efectivas, las TIC's deben combinarse con métodos más tradicionales, como el uso de libros, radios, videos y aplicarse en forma más extensiva a la formación docente.

En tal sentido, la tecnología es una parte importante y de repercusión que aparece contemplada en la nueva educación que se quiere implementar dentro de los ambientes de aprendizaje, para lo cual se debe considerar la formación docente de una manera constante y actualizada mediante la utilización de nuevas herramientas, en este caso tecnológicas. Sin embargo, en la mayoría de los casos la perspectiva bajo la cual se enseña, se orienta más hacia su uso instrumental que hacia el desarrollo del pensamiento lógico, y menos aún a mostrarla como un posible campo de investigación. Entonces, para alcanzar estas metas, es necesario asumir el reto de la integración en los ambientes de aprendizaje de las

TICs como nuevas herramientas didácticas apoyadas en las tecnologías de la información y la comunicación.

Ahora bien, se hace necesario el replantear viejas metodologías, para dar cabida a actividades de aprendizaje donde los estudiantes asumen mayores responsabilidades en la gestión de sus conocimientos. Dentro de estas estrategias, el uso de las Web 2.0, estimula la adquisición de nueva información a partir de recursos existentes en la Web, además ayuda a integrarla con la que ya se posee y a coordinarla con la que consiguen los pares con el fin de elaborar conocimiento de forma socio-constructiva.

Sin embargo, se observa que esta herramienta ha sido aún poco explorada en los diferentes ambientes de aprendizaje, específicamente en la Escuela Técnica Industrial, en la cual se hace necesario una investigación cuya finalidad sea dar a conocer dentro del colectivo docente una nueva experiencia de innovación didáctica implementada en el contexto educativo de cada estudiante, en la que mediante el uso de Web 2.0 se beneficiará a cada uno de ellos y ellas ante una situación de aprendizaje novedosa, resultando una experiencia educativa altamente gratificante.

El presente estudio está estructurado mediante capítulos. En el Capítulo I se plantea El problema, compuesto por el planteamiento y formulación del problema, objetivo general y específicos, justificación de la investigación, delimitación del estudio. Seguidamente el Capítulo II: Marco Teórico Conceptual, constituido por los antecedentes de la Investigación, bases teórico conceptuales, bases legales, El capítulo III: Marco Metodológico, compuesto por el tipo de investigación, diseño de la investigación, población y muestra, técnicas e Instrumentos de recolección de datos, validez, confiabilidad y procedimiento de la investigación, sistematización de la variable, definición conceptual de las variables, operacionalización de la variable El capítulo IV: Resultados del estudio, describe el análisis e interpretación de los datos y discusión de resultados, así mismo, se presentan las conclusiones y recomendaciones, finalizando con los anexos y referencia bibliográfica.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

En las últimas décadas la educación se ha visto influenciada a gran escala por el avance en las tecnologías de información y comunicación que en lo adelante se enunciará (TIC), las cuales han venido insertándose en todos los campos de la vida moderna, permitiendo realizar múltiples tareas de forma rápida y sencilla. En tal sentido, la educación es una de las profesiones en las que estas están dando pasos agigantados para el fortalecimiento cognitivo de los estudiantes en todos sus niveles. Por este motivo las instituciones educativas se han visto en la necesidad de cambiar los modelos tradicionales de enseñanza, por las nuevas tecnologías, puesto que, según diversos estudios científicos, estas facilitan el aprendizaje.

Bajo estas perspectivas, las TIC son consideradas por Mejía (2011) como un medio para lograr los objetivos pedagógicos propuestos y para estar a la par con los requerimientos de la sociedad actual, que cada día demanda procesos más interactivos de formación académica. Lo cual es considerado una ayuda para los estudiantes de hoy, quienes exigen cada vez más, nuevas estrategias de enseñanza, basadas en la participación, dinamismo y comunicación, tanto dentro como fuera de los diferentes ambientes de aprendizaje; pues estos, han venido desarrollando habilidades y destrezas en el manejo de la tecnología, que le han ido modificando la forma de aprender.

En este mismo sentido, se tiene a Gedeón (2009), en su artículo sobre la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta innovadora en el aula; considera que las tecnologías como las computadoras, ofrecen a estudiantes y docentes, posibilidades para la búsqueda, organización y adquisición de información para producir nuevos conocimientos, lo

que es fundamental en el proceso educativo, lo que no solo se busca la reproducción de saberes, sino la creación de conocimientos a través de aprendizajes significativos, que puedan ser empleados en su vida cotidiana. La autora, a su vez indica que las TIC permiten la comunicación y el desarrollo de proyectos de intercambios de ideas, con estudiantes de otras instituciones a través de Internet, fomentando así, el trabajo colaborativo, lo que permite la socialización y el intercambio de saberes.

De los anteriores planteamientos cabe afirmar que de estas transformaciones han surgido nuevos modelos educativos, basados en el uso de la tecnología, como mediador entre el estudiante y docente; por esta razón, hoy en día muchas instituciones de diferentes partes del mundo han comenzado a desarrollar estrategias para la formación y capacitación, siendo el aporte las nuevas tecnologías en el campo educativo, facilitando la enseñanza por parte del docente, a través de la presentación del contenido programático en diversos formatos: texto, imágenes, audio, video, simulaciones, juegos, entre otros; ampliando el acceso a la educación e induciendo la participación e interacción entre los pares; todo esto con el fin de construir conocimiento de forma colaborativa, donde no solo se encuentra inmerso quien aprende, sino también quien enseña, pues es el eje impulsador y motivador en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es así como el rol del docente es esencial al momento de incorporar las tecnologías en la educación, ya que depende de sus intereses, actitudes y competencias en el manejo de estas herramientas, el éxito o fracaso, de los nuevos modelos educativos basados en el uso de las TIC; a esto Gedeón (ob. cit) indica; “El uso del computador para mejorar el proceso educativo supone cambiar en buena parte los métodos tradicionales, por otros más ágiles, más dinámicos, para alcanzar los objetivos de la educación del siglo XXI” (p. 15).

Resulta oportuno expresar, que los países latinoamericanos están centrando el uso de las TIC en las instituciones educativas, como medios para desarrollo de la educación. Estas políticas requieren de grandes recursos económicos y humanos. Lo que conlleva a que los centros educativos asuman una gran responsabilidad de utilizar las tecnologías de información y comunicación

mediante la formación permanente con herramientas que permitan la adquisición del conocimiento en forma rápida y amplia en el proceso de enseñanza y aprendizaje a través del uso de las TIC que demanda el avance tecnológico del siglo XXI.

En ese sentido, la UNESCO en el año 2004 señaló, que las (TIC) son un factor de vital importancia en la transformación de la nueva economía global y en los rápidos cambios que están tomando lugar en la sociedad. Es así, que en la última década, las nuevas herramientas tecnológicas de la información y la comunicación han producido un cambio profundo en la manera en que los individuos se comunican e interactúan en el ámbito de los negocios, y han provocado cambios significativos en la industria, la agricultura, la medicina, el comercio, la ingeniería y otros campos. También tienen el potencial de transformar la naturaleza de la educación en cuanto a dónde y cómo se produce el proceso de aprendizaje, así mismo introducir cambios en los roles de profesores y alumnos.

En relación a lo anterior según lo considerado por la UNESCO, revela que el uso de la internet ha transformado la práctica educativa, permitiendo al docente el desarrollar nuevas formas de enseñar y aprender, lo que involucra cambios en el desempeño de la práctica tradicional educativa, por una que involucre estrategias, actividades científicas, tecnológicas, creativas e innovadoras, accediendo a clases más dinámicas, incentivadoras para el estudiante.

Considerando lo anteriormente expuesto, en Venezuela, desde el año 1999 en el cual se promulgo la constitución de la república, se ha venido presentando lograr la actualización del docente mediante una formación continua, lo que haga ver la incorporación en diferentes espacios de la revolución tecnológica que tiene como finalidad informar y comunicar .De este modo el avance en las políticas educativas establecidas puedan dar respuesta a este crecimiento, generando un marco legal que impulsa la modernización del país mediante el uso de las TIC, no escapando el campo educativo.

En el marco de las observaciones anteriores, las Escuelas Técnicas, dentro del sistema educativo, tienen el compromiso de cumplir y dar continuidad a los lineamientos contemplados en el currículo nacional educativo bolivariano,

específicamente en el Subsistema de Educación Secundaria Bolivariana (2007), que corresponde para los (Liceos Bolivarianos, Robinsonianos y Zamoranos) en el uso educativo de las TIC, como medio para facilitar el desarrollo de contenidos programáticos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

En el caso específico de esta investigación referida a proponer estrategias didácticas apoyadas en el uso de la web 2.0 para electricidad profesional, a la cual se le dio importancia como herramienta, considerando caza del tesoro, webquest y blogs educativos a razón de que son sitios de consulta, enseñanza, entre otros en la internet que permiten a los estudiantes de manera creativa, tecnológica, ilustrativa y didáctica la comprensión de los diferentes temas de estudio mediante la utilización de equipos tecnológicos conocidos como Canaima mediante su participación. En este sentido, los docentes deben asumir el compromiso de formación y actualizarse teniendo una mejor disposición en el manejo de esta herramienta tecnológica, creando en el estudiante la motivación hacia el uso y la incorporación de estas en actividades de clases como medio para realizar diversas tareas de investigación.

Considerando lo antes expuesto, se hace mención a lo descrito por Cova (2013) "En función con esta forma de planificar, la clase participativa logra potenciar el desarrollo de las distintas esferas de la personalidad de los estudiantes, en interacción dinámica de los protagonistas del proceso educativo". Así pues, la utilización del Internet mediante estas nuevas estrategias conlleva a que se sustenten los aprendizajes que el docente pueda suministrar a los estudiantes de una forma participativa y dinámica.

Cabe agregar que el cambio rompe con la rutina y se contrapone a lo habitual, por esta razón la resistencia de muchos docentes en asumir este nuevo orden; de ahí la necesidad de proponer estrategias didácticas para el aprendizaje de los estudiantes por parte del docente, apoyado en el uso de la web 2.0 para electricidad profesional del 5to año de la escuela Técnica Industrial Generalísimo Francisco de Miranda Punto Fijo estado Falcón, reconociendo así a la tecnología como apoyo a la labor educativa y como referencia para realizar cualquier proyecto de innovación tecnológica.

Ante la situación planteada y en el contexto específico tomado para el desarrollo de la investigación, referida a la Escuela Técnica Industrial Generalísimo Francisco de Miranda del municipio Carirubana de Punto Fijo estado Falcón, es conveniente describir que la parte académica comprende dos ciclos de formación, uno (1) básico que va desde el 1er al 3er año y otro profesional que comprende el 4to año hasta el 6to año, egresando Técnicos Medios en las diferentes especialidades del área profesional: Instrumentación, Electrónica, Electricidad, Refrigeración, Maquinas -Herramientas, Petroquímica y Construcción Civil. Así mismo cada especialidad en sus diferentes disciplinas maneja un programa de estudio, que se desarrolla de acuerdo al perfil del estudiante y este reúne una serie de contenidos programáticos teóricos, como prácticos que requieren del uso de estrategias didácticas para lograr aprendizaje significativo.

Es de señalar que algunos escenarios se ha observado que los estudiantes en reiteradas situaciones demuestran apatía y dificultades en el desarrollo de contenidos programáticos cuando son abordados didácticamente de manera tradicional, convirtiéndose en clases monótonas, aburridas y poco incentivadoras, evidenciándose la falta de manejos de conceptos, teorías, demostraciones numéricas, lectura e interpretación de planos, teniendo como resultado inasistencia y bajo rendimiento en las actividades prácticas, teniendo presente que esta asignatura desarrolla contenidos numéricos y prácticos que incluyen leyes y teoremas siendo la base para el estudio de la asignatura.

Intencionalidades del estudio

Por las consideraciones anteriores, surgen las siguientes interrogantes: ¿Tienen necesidad los docentes de la Escuela Técnica Industrial Generalísimo de utilizar un programa de aprendizaje apoyado en la Web 2.0 para electricidad profesional.?; ¿Cuáles herramientas de la web 2.0 se ajustan para un programa de aprendizaje para electricidad profesional de la E.T.I “Generalísimo Francisco de Miranda”?, y ¿Que elementos se requieren para el diseño de un programa de aprendizaje apoyado en el uso de la web 2.0 para electricidad profesional de la E.T.I. “Generalísimo Francisco de Miranda”?.

Objetivos del Estudio

Objetivo general

Proponer estrategias didácticas basadas en la Web 2.0 dirigida a los docentes de 5to año del área de electricidad de la E. T. I Generalísimo Francisco de Miranda.

Objetivos específicos

Diagnosticar la necesidad que tienen los docentes de la Escuela Técnica Industrial Generalísimo Francisco de Miranda el uso de la web 2.0 para electricidad.

Determinar cuál de las herramientas pedagógicas de la web 2.0 se ajusta para un programa de aprendizaje para electricidad profesional de la Escuela Técnica Industrial Generalísimo Francisco De Miranda.

Diseñar un programa de aprendizaje apoyado en el uso de la web 2.0 para que los docentes trabajen los contenidos de electricidad profesional de manera creativa.

Importancia o Justificación de la Investigación

Se justifica el presente trabajo de investigación tomando en cuenta que las TIC han abarcado nuevos paradigmas en la enseñanza, y están siendo utilizado con mayor frecuencia en el aula de clases y se centra su justificación desde una perspectiva teórica el cual presenta un análisis legal y su bases teóricas sobre el manejo de la web 2.0 como programa de aprendizaje de electricidad profesional a través de las tecnologías de información y comunicación a partir de fuentes documentales y bibliográficas.

Para las implicaciones prácticas, se presentan aportes a los Docentes de Escuela Técnica Industrial Generalísimo Francisco de Miranda de Punto Fijo, para que reflexionen en la puesta en práctica de las herramientas de la web 2.0 en la enseñanza de electricidad profesional mediante la incorporación de las Tic, a

través de un programa de aprendizaje que les permita desarrollar contenidos programáticos del área.

La relevancia desde el punto de vista Social, esta investigación generó un diseño de un programa de aprendizaje apoyado en el uso de las web 2.0 para abordar el contenido programático de electricidad de profesional y sus posibles recomendaciones como herramienta pedagógica, las cuales le permitirán al estudiante dar buen uso a este recurso y llevar a la práctica haciendo de las actividades de clases más creativas y dinámicas. Al mismo tiempo interactuar con otros grupos de estudio para el intercambio de ideas y saberes.

Desde el punto de vista científico, la investigación de este trabajo busca incentivar al estudiante en el uso didáctico de las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza de la asignatura de electricidad, como apoyo a su práctica diaria. De tal manera le permita estar al margen del desarrollo tecnológico y científico.

En cuanto a la utilidad metodológica, esta investigación se justificó, porque se empleó un instrumento válido y confiable, dentro del cual se verificaron resultados de la investigación planteada, con la intención de que este estudio pueda ser utilizado como antecedentes en futuras investigaciones dentro de las líneas educativas y contribuyen en el desarrollo del proceso de aprendizaje como las Tic. El estudio se inserta en la línea de investigación: Desarrollo de la creatividad en educación técnica, aspecto de suma importancia porque los docentes como promotores de las transformaciones educativas interactúan con el medio para confrontar sus propias suposiciones con los hechos de la realidad.

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

Antecedentes de la investigación

Es importante señalar el apoyo de investigaciones hechas con anterioridad, que se complementan con este estudio y orientan en la investigación del mismo. A continuación se presentan unas series de investigaciones y estudios que constituyeron un precedente investigativo para fundamentar el presente estudio.

Primeramente se tiene a Abad (2012), quien a nivel internacional desarrollo una investigación en la Universidad Complutense de Madrid en la facultad de Bellas Artes sobre la web como herramienta didáctica de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje: aplicación del blogs en los estudios de Bellas Artes. La investigación está orientada en valorar la utilización de esta herramienta en la práctica diaria y estudiar las posibilidades del blogs y otras herramientas interactivas como plataforma para procesos de enseñanza aprendizaje, este estudio está sustentado en el análisis cualitativo en forma de observaciones y cuantitativo obtenidos a partir de entrevistas semiestructuradas, apoyada en un estudio de casos. La recolección de datos se realizó mediante varias encuestas una dirigida a estudiantes sobre el contexto previo, otra sobre la valoración del blog docente y una tercera semiestructurada a profesores.

Esta investigación guarda relación con el presente estudio que se está desarrollando en cuanto al manejo de la web 2.0 en los procesos de enseñanza aprendizajes, mediante el uso del blogs, webquest y caza de tesoro haciendo de las clases más dinámicas, creativas e interactivas.

Por su parte Madrid (2011), realizo una investigación denominada: Las tecnologías de la información y comunicación en la Docencia de Artes Plásticas del Instituto Pedagógico de Caracas de la universidad Central de Venezuela. El diseño de la investigación fue de campo, realizada bajo un enfoque no experimental de tipo descriptivo. La muestra estuvo conformada por los docentes de artes plásticas. La técnica utilizada como recolección de datos fue dos (2)

encuestas, un primer cuestionario estructurado con una escala de Liker y un segundo cuestionario de preguntas abiertas a ambos instrumentos se les aplicó la validación por expertos y la confiabilidad por medio del procedimiento estadístico alpha Crombach. El estudio describe la formación de un perfil profesional docente mediado por el uso didáctico de las TIC en las Artes Plásticas.

Este estudio tiene implicación directa con la investigación que se presenta en virtud que los Docentes en su práctica educativa tratan de motivar a los estudiantes hacia el logro en las diferentes competencias de estudio, despertando interés en los jóvenes a través del manejo de las TIC mediante la aplicación de la web 2.0 en el desarrollo de contenidos de las diversas áreas.

Por su parte Sarmiento (2011), realizó una investigación titulada Webquest, una herramienta en la investigación para las búsquedas guiadas y las búsquedas asistidas en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico Rafael Alberto Escobar Lara en Maracay Estado Aragua. La misma tuvo como objetivo estudiar las implicaciones didácticas de las WebQuest desde la visión de los modelos contextuales del manejo de la información, debido a los nuevos requerimientos de los ambientes de aprendizaje que han permitido proponer métodos de enseñanza, aprendizaje y evaluación acordes a una sociedad tecnológica.

El antecedente en referencia aportó elementos valiosos para la investigación planteada desde el punto de vista de la creatividad, ejerciendo especial dominio de la enseñanza de la electricidad bajo estrategias o técnicas creativas que permitan a los estudiantes hacer operaciones novedosas en este campo de interesante proyección teórico – práctico.

Por consiguiente sus aportes están relacionados con la investigación puesto que la webquest es una estrategia de aprendizaje que será de gran ayuda para los estudiantes para salir de la rutina y encaminarse a dar grandes pasos en la tecnología vanguardista de la informática. Es de destacar la importancia en su enseñanza que tendrá que ser cobijada con el uso de técnicas creativas como también a nivel del conocimiento, como elementos positivos en el amplio marco referencial que exige en los actuales momentos de la ciencia y la tecnología.

Bases Teóricas

La fundamentación teórica, presenta una estructura sobre la cual se sostiene la investigación lo cual permite explicar las implicaciones programa de aprendizaje. De allí se describe que este estudio está estructurado por la web 2.0 como estrategia didáctica dirigido a los docentes del 5to año de la E.T.I. Generalísimo Francisco de Miranda, para lo cual se presentan las teorías que fueron de aceptabilidad para sustentar dicho estudio.

La web 2.0 como estrategia dentro de la praxis educativa

El aprendizaje es un proceso de construcción y de intercambio entre el sujeto y la realidad, lo que conlleva a la creación y aplicación de nuevas estrategias que ayuden a motivar al estudiante dentro de su proceso educativo, lo que conlleva al docente a mejorar su praxis con los nuevos cambios que se han generado en los últimos años. Es así que este intercambio es activo y el sujeto intenta conocer la realidad, que resulta ser descubierta y reinventada por aquel que la investiga. En este modo se tiene las Webquest es un modelo de aprendizaje en extremo simple y rico para propiciar el uso educativo de internet; se basa en el aprendizaje cooperativo y en procesos de investigación para aprender". (p 200)

Esta estrategia resulta de gran utilidad para aquel profesor que desea ir más allá de un salón de clase por medio de su imaginación y creatividad, con el firme propósito de generar nuevas expectativas y emociones a los estudiantes, lo que comporte un amplio abanico de posibilidades dentro del proceso educativo de cada uno de ellos y ellas, ya que permite la participación no solo del colectivo estudiantil sino que genera la inquietud por parte de los demás docentes en querer incurrir las nuevas tecnologías, acercándose de esta forma al verdadero cambio de paradigma y por consiguiente al de los conocimientos, convirtiéndolo en una parte muy activa de su formación, e incluso en la formación de un pensamiento creativo y didáctico por parte de cada docente.

Por ello, se debe tener presente a la hora de aplicar este término en el proceso educativo de los estudiantes que la Interactividad, es fundamental que la web permita un contacto interactivo entre dos o más sujetos. Así mismo, la Conectividad. Sin el acceso a internet los usuarios no pueden participar, por otro lado, las Aplicaciones dinámicas y de estándares abiertos, donde el contenido sea modificable continuamente por la participación de los distintos usuarios que accedan a una determinada web, entre otras.

Caza del tesoro

La necesidad de incorporar las TIC en el currículo escolar desde sus primeros niveles hasta el universitario, trae como consecuencia la necesidad de actualizar al personal docente que le permita redimensionar su rol y reacondicionar la manera en que pueden y deben gestionar el proceso de enseñanza. Así pues, es necesario el diseño de cursos dirigidos a los docentes que les permitan aplicar las TIC en su praxis educativa, así como en la producción, y uso de las mismas desde su formación inicial (estudios de pregrado) como para quienes ya ejercen dicha carrera.

Bajo este mismo pensamiento, muchas discusiones se han centrado alrededor de intentos por determinar las aplicaciones más eficaces de la tecnología en la programación de aula, considerándose estrategias tales como la Webquest y la casa del tesoro, las cuales serian de gran ayuda para el docente, en la que se destaca a la casa del tesoro como una actividad didáctica y sencilla, como lo destaca Abell (2003);

Se trata de algo tan sencillo como una hoja de trabajo o una página web con una serie de preguntas y un listado de direcciones de Internet en las que los alumnos han de buscar las respuestas. Al final se debe incluir la “gran pregunta”, cuya respuesta no aparece directamente en las páginas web visitadas la cual exige integrar y valorar lo aprendido durante la búsqueda.

Adicionalmente a lo expuesto, educadores de todos los niveles y especialistas en Tecnologías de la Información y la Comunicación han estado experimentando con nuevos programas y los métodos que tienen como objetivo

integrar dichas tecnologías en el currículo escolar, lo que implica innovar para desarrollar las habilidades y destrezas del estudiante, en la que la casa del tesoro es una práctica accesible para lograrlo. Es por esto que Abell (ob. cit), señala;

Las casas de tesoros son estrategias útiles para adquirir información sobre un tema determinado y practicar habilidades y procedimientos relacionados con las T.I.C. y con el acceso a la información a través de Internet. Entre otras cosas nos permiten mejorar la comprensión lectora de los alumnos y enseñarles a buscar información en Internet

Web 2.0 como tutorías de enseñanza

Bajo este mismo contexto, se debe generar la curiosidad del estudiante de indagar, investigar y organizar así su propio aprendizaje, por medio de objetivos establecidos y con la ayuda del profesor. Al mismo tiempo la Webquest incluye una gran variedad de oportunidades educativas y temas que pueden lograr despertar el interés de este por la investigación y análisis,

En este sentido, la Web 2.0 se lleva implantando desde hace varios años en el proceso formativo, más concretamente, a través de las escuelas, en las cuales no está siendo bien aplicado en la mayoría de los casos por los docentes, que trabajan allí. Lo cual está siendo entendido por estos como una serie de hardware y de software que se introduce en la escuela y que se le ponen a los alumnos sin una recomendación o explicación de su utilidad de una manera entendible, lo que se considera un atraso en la enseñanza de los diferentes pasos que se deben seguir.

Recursos pedagógicos de la Web 2.0 como exposiciones orales

Son muchos los recursos que se pueden encontrar mediante la utilización de Web 2.0 que podemos encontrarnos para fines pedagógicos, los cuales pueden ser de gran utilidad, tal es el caso como exposiciones orales, en las que el docente pueda visualizar el desempeño de cada estudiante mediante su participación y poder ampliar sus conocimientos sobre la aplicación de esta nueva herramienta. Así pues, todos estos recursos deben tener presente una serie de aspectos que

son fundamentales para ser considerados como herramientas Web 2.0, permitiendo en todos ellos publicar, mezclar, compartir, relacionarse y cooperar.

En este sentido, esta herramienta para la generación de conocimiento debe ser aplicada mediante contenidos didácticos que quedan expuestos al comentario de los estudiantes, lo que a nivel docente se puede utilizar para reflejar la evolución de su pensamiento y conocimientos durante un determinado periodo de tiempo, o para publicar sus trabajos a la manera de un portafolio y recibir comentarios al respecto.

La Web 2.0 como actualización

Los mundos virtuales tienen un enorme potencial educativo al ser utilizadas como herramientas para un aprendizaje significativo, lo que asegure una instrucción activa y espacios para la simulación y el ensayo mediante cursos de actualización a los docentes y una formación permanente sobre los nuevos cambios a que a nivel tecnológico se están dando en la actualidad, lo que corresponde a desarrollar esas habilidades y potencialidades en los docentes mediante el aprender haciendo.

En relación con lo anterior, existen cientos de aplicaciones en la web, entre las que destacan el compartir archivos de texto, presentaciones o crear mapas conceptuales, que luego podrán ser contrastados con otras personas dentro o fuera de los ambientes de aprendizaje, lo cual el docente debe estar a la vanguardia de todo eso para poder diseñar estrategias que sean de fácil utilización por el estudiante y poder así salir de la rutina diaria.

Prácticas dentro de los ambientes de aprendizaje

Son muchas las herramientas para compartir información, lo que favorece el aprendizaje de los estudiantes, pero se podría aprovechar esta dinámica actual mediante prácticas que vayan acorde a la necesidad de aprender nuevas formas de crear un conocimiento crítico y acorde a las necesidades de cada estudiante, en el que cada docente pueda utilizar estas plataformas para compartir un conocimiento nuevo a través de comentarios, así como buscar información sobre

lo que se ha visitado. Esta estrategia como es la práctica permite llevar a cabo un aprendizaje significativo.

Ejecución de actividades

Hay una gran diversidad de actividades que pueden ser ejecutadas por el docente, el cual es la pieza fundamental en la enseñanza de un nuevo aprendizaje, lo cual involucra la innovación y el dinamismo como recurso didáctico que permita el desarrollo de habilidades, así como de manejo de información, recepción, transformación y producción. De acuerdo a esto, la webquest es una actividad orientada a la investigación donde o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la web, lo cual se construye alrededor de una tarea atractiva que provoca procesos de pensamiento superior, tratando de hacer algo con la información suministrada.

En relación a lo expuesto, el pensamiento puede ser creativo o crítico e implicar la resolución de problemas, enunciación de juicios, análisis o síntesis. La tarea debe consistir en algo más que en contestar a simples preguntas o reproducir lo que hay en la pantalla. Idealmente, se debe corresponder con algo que en la vida normal hacen los adultos fuera de la escuela. Con este objeto, todos estos recursos, y otros que irán surgiendo a medida que avancen los años son herramientas muy útiles dentro del proceso formativo, pero por sí solos no son útiles. Lo que implica la adquisición de nuevas estrategias que complementen la una metodología adecuada, adaptada a las características fundamentales que marca la Web 2.0.

Metodología y nuevos estilos de aprendizaje.

Es fundamental a la hora de implantar la Web 2.0 en el proceso de enseñanza y aprendizaje que se cambie la metodología y se genere nuevos estilos de aprendizaje. En este caso, la computadora asume el rol del maestro, el cual es un tutor, encargado de transmitir la información al estudiante. El mismo modo, la computadora asume el papel del estudiante que necesita ser enseñado de algo, aquí este puede probar sus conocimientos y aplicarlos sobre los

programas de la computadora, es decir, la computadora realizará lo que el usuario le ordene, a través de una serie de instrucciones.

Por otro lado, la computadora se emplea para resolver problemas y necesidades relacionadas con manejo y almacenamiento de información. En este caso, ayuda al estudiante, hacer actividades que él ya sabe, por ejemplo: pasar un trabajo utilizando un procesador de palabra como Word, cálculos y gráficos mediante Excel, entre otros, lo que genera una nueva metodología que serán de gran provecho en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Formación docente.

De nada sirve tener muchos recursos tecnológicos si el profesorado sigue actuando como profesor tradicional. Se debe de formar al docente en el uso de las herramientas y en nuevas metodologías de aprendizaje. Lo que lleva a la utilización de la Web 2.0 en el sistema educativo, ya que no basta única y exclusivamente con dotar de recursos tecnológicos a las escuelas ni formar al profesorado en su uso, sino que se tiene que fomentar un cambio en la filosofía de la enseñanza y formarlo en los principios ya vistos de la Web 2.0 (compartir, participar), aspectos todos ellos positivos y que pueden permitir a toda la comunidad educativa adaptarse a la nueva sociedad del conocimiento.

Cambio de metodología

En este aspecto, permite centrarse en una estrategia que haga un cambio absoluto dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, que sea adaptado a los nuevos cambios que hoy en día la sociedad reclama que se den de inmediato para completar un nivel educativo acorde a la verdadera realidad que se vive con respecto a la tecnología permitiendo llevar a cabo cualquier modalidad formativa (e-learning, b-learning, m-learning,...) y utilizar cualquiera de los recursos nombrados anteriormente.

Por consiguiente, la informática educativa representa en la actualidad una nueva forma de adquirir el conocimiento, permitiendo crear procesos que lleven al estudiante a la construcción de significados a partir de una serie de experiencias

reales o virtuales. Es una disciplina que implica el uso con intencionalidad pedagógica de las tecnologías de la información y la comunicación, integrándolas como recursos dentro de la planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Formación permanente

La formación de cada docente, es base fundamental dentro de cada cambio de paradigma, los cuáles son los protagonistas del cambio, un cambio que ha de transformar el pensamiento de toda persona, en el que se de un espacio de integración lo tecnológico y las viejas estrategias utilizadas por el docente, por lo que la aplicación de nuevas estrategias proporcionen un aprendizaje significativo en cada estudiante, los cuales deben generar contenidos, información y comunicación.

En este sentido, se debe de fomentar la colaboración y participación entre los docentes a la hora de elaborar contenidos o de aclarar informaciones ofrecidas o solicitadas para empezar a realizar un verdadero cambio todo esto con la aplicación de la web 2.0, que debe estar adaptada a todo tipo de enseñanza, desde los más experimentados en temas informáticos hasta aquellos que presentan un nivel básico.

Actualización

La actualización es parte de la formación del docente, por consiguiente se debe considerar que son muchos los recursos de la Web 2.0 que pueden buscar para fines pedagógicos. Todos estos recursos deben tener presente una serie de aspectos que son fundamentales para ser considerados como herramientas actualizadas, permitiendo en todos los docentes conocer un nuevo camino de enseñanza, en el que se puede compartir información, mediante una serie de recursos que son considerados como parte de la Web 2.0 y que pueden servir para integrarlos dentro del proceso educativo

Comportamiento

La inclusión de nuevas estrategias basadas en las tecnologías está influenciada mediante el énfasis de los comportamientos observables y el predecible papel del entorno educativo que pueden adaptar los estudiantes una vez aplicadas por los docentes, es decir, un cambio de comportamiento, que se debe considerar un aprendizaje determinado por una enseñanza acorde a las necesidades y estímulo por una nueva forma de aprender un contenido programático dando respuestas que satisfagan sus necesidades o el logro de objetivos, las cuales son reforzadas.

Las estrategias didácticas son para proporcionar información al estudiante, las cuales generan una respuesta satisfactoria, la cual será reforzada; utilizando los principios de: proporcionar la información en el momento justo cuando se necesite dar, en los cuales no quede duda alguna por el aprendizaje adquirido.

Aceptación

Es aquí donde interviene el profesor por aceptar los nuevos cambios de paradigmas que hoy en día se están dando con respecto a la informática, lo que servirá de material significativo para el estudiante, contextualizado a su realidad inmediata; y relacionando con esta concepción del aprendizaje un proceso social mediante la integridad de la inteligencia humana mediante la interacción con otras ideas y pensamientos. En este sentido, el verdadero aprendizaje es el que se debe dar mediante la adaptación del docente a lograr efectivos cambios, es decir, que lo ayudan para el desarrollo de sus habilidades o tareas. Para esto, deberían crear situaciones y ofrecer estrategias que estimulen a los estudiantes a utilizar su potencial cognitivo.

**Propuesta Estrategias didácticas basadas en la webquest y la caza del tesoro
dirigido a los docentes de 5to año de electricidad de la E.T.I “Generalísimo
Francisco de Miranda” Punto Fijo estado Falcón.**

María Alastre

INDICE DE CONTENIDO



Introducción

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) tienen una riqueza y un valor pedagógico, por lo que hace necesario atender al dominio del soporte técnico que éstas emplean en su funcionamiento. De esta manera los profesores en las escuelas técnicas industriales adquieran habilidades de las tecnologías y así mismo estén dispuestos a innovar permanentemente las metodologías de enseñanza, lo cual implica realizar investigaciones que contribuyan a los cambios continuos de la ciencia, la tecnología y la educación.

La aplicación de las TICs al proceso de enseñanza aprendizaje, en la actualidad constituye una tendencia que está invadida con la monotonía del desempeño profesional de los docentes en las aulas en los diferentes niveles educativos, especialmente en la Educación Técnica, los docentes deben dominar las TICs, con el propósito de incorporarlas al desarrollo de sus actividades docentes y de investigación.

Por lo tanto, el uso de las TICs en la docencia se basa en la importancia que éstas tienen en la vida cotidiana, tanto en profesores como en estudiantes. Son varias las competencias que se pueden trabajar con las TICs, entre éstas tenemos: la búsqueda y la selección de información, el análisis crítico y la resolución de problemas, el trabajo en equipo, la capacidad de auto aprendizaje y de adaptación al cambio, entre otras.

De acuerdo a lo planteado anteriormente, se deduce que trabajar con los estudiantes con medios como la Web 2.0 (caza de tesoro y la Webquest) permite centrarse en la búsqueda de información, en el procesamiento y posterior aplicación de los datos. En este sentido, las TICs son muy útiles para la labor docente, en particular, la Internet permite obtener información y datos casi velozmente. Es decir, las actividades realizadas con Internet suelen motivar a los estudiantes para que utilicen tanto dentro como fuera del centro de enseñanza.



Estrategias didácticas basadas en la webquest y la caza del tesoro

Objetivos de la propuesta

Objetivo general

Diseñar Estrategias didácticas basadas en la Web 2.0 dirigidas a los docentes de 5to año de Electricidad de la E.T.I “Generalísimo Francisco de Miranda”

Objetivos específicos

Aplicar herramientas de la Web 2.0 como Webquest y Casa del tesoro dirigidas a los docentes de 5to año de Electricidad de la ETI “Generalísimo Francisco de Miranda”

Planificar actividades basadas en la Web 2.0 dirigidas a los docentes de 5to año de Electricidad de la E.T.I “Generalísimo Francisco de Miranda”

Desarrollar actividades basadas en la Web 2.0 dirigidas a los estudiantes de electricidad de 5to año de Electricidad de la E.T.I “Generalísimo Francisco de Miranda”

Justificación de la propuesta

La educación es uno de los pilares esenciales para el desarrollo y progreso de toda sociedad, en este sentido, la que se vive en la actualidad no es la excepción, así pues, en las últimas décadas se ha seguido un camino sin reunir esa parte tan importante dentro de su aprendizaje cognitivo, es así que el Sistema Educativo se puntualizan como principales fallas estructurales, la aplicación de una pedagogía no cónsona con la realidad, lo que implica que la práctica didáctica está en la misma situación, no se puede pretender que los estudiantes puedan estar actualizados tecnológicamente, si el docente no lo está dificultando cualquier otro aprendizaje en grados posteriores.

En el caso, atañe a muchas investigaciones, el conocer que es lo sucedido hasta ahora sobre la verdadera realidad en el aprendizaje del estudiante en lo concerniente a las nuevas tecnologías que cada día crecen a pasos agigantados, la cual se visualiza dentro de los diferentes espacios de aprendizaje en las instituciones educativas, a nivel nacional, lo que se concibe como una necesidad de una formación permanente por parte del docente, el cual es parte fundamental y para quien está dirigido el presente estudio, que se justifica por ser parte de un aprendizaje de nuevas estrategias tecnológicos para el enriquecimiento de la praxis educativa de cada uno de ellos y ellas.

En tal caso, el presente estudio fue realizado con el firme propósito de iniciar por parte de los docentes la aplicación de nuevas estrategias, en este caso tecnológicos como la Webquest y la casa del tesoro, considerando, como punto referencial en el estudio la deficiencia en el uso de nuevas herramientas tecnológicas. Por consiguiente la caza de tesoro se entiende que son estrategias útiles para adquirir información sobre un tema determinado y practicar habilidades y procedimientos relacionados con las T.I.C. y con el acceso a la información a través de Internet. Entre otras cosas nos permiten mejorar la comprensión lectora de los alumnos y enseñarles a buscar información en Internet

La Webquest se entiende cualquier actividad de investigación basada en el uso de la información existente en Internet y que está estructurada y guiada con el

fin de evitar los obstáculos subyacentes a toda búsqueda de información contrastada en la red. De este modo, se le proporciona al estudiante una tarea bien definida, así como los recursos y las consignas necesarias para poder llevar a cabo dicha tarea. Así pues, se deduce entonces que mediante la caza del tesoro y la Webquest, el docente favorece y estimula la búsqueda, procesamiento y comunicación de la información obtenida por el estudiante. Una forma de hacer todo esto es creando un escenario de conocimiento grupal, en el que cada miembro del grupo tiene asignado un papel.

En este sentido, el empleo de ambas herramientas conllevan a planificar completamente la actividad por parte del docente, su obligación será la de ayudar e, incluso, dirigir a sus estudiantes en la búsqueda de información, indicando sitios web de calidad para realizar dicha búsqueda o comenzar la misma. Las conclusiones de cada grupo de estudiantes sobre la actividad pueden entregarse mediante diversas modalidades: trabajo, exposición, debate. En cualquier caso, debe estimularse tanto la colaboración como la discusión entre el estudiante, buscando fomentar el aprendizaje cooperativo.

TEMA N°1

TEMA: La Web 2.0

ESTRATEGIA: Recurso didáctico



La Web 2.0 como estrategia didáctica para un aprendizaje significativo.

La Wb 2. 0 como estrategia didáctica para un aprendizaje significativo

Objetivo: Identificar la Web 2.0 como estrategia didáctica dirigida a los docentes de 5to año de Electricidad de la ETI “Generalísimo Francisco de Miranda”

Contenidos:	<ul style="list-style-type: none">• Conceptualización de la Web 2.0• Formato html
Contenidos a	<ul style="list-style-type: none">• Características de la Web 2.0

desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> • Necesidades para la aplicación de las herramientas tecnológicas • Consideraciones necesarias basadas en la Web 2.0 • Estrategias para la aplicación de la Web 2.0 • Identificación de la estructura de la Web 2.0. 	
Actividades		
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar una idea/concepto que queremos reforzar o introducir • Buscar en la Web sitios que introduzcan y/o refuercen el concepto. • Elaborar cuestiones cuya respuesta el alumno encontrará en dichos sitios. • Elaborar una hoja de trabajo en formato html y ponerla en un servidor, en el disco duro de los PCs del aula o bien entregarles una hoja impresa. • Dicha hoja, la estructuraremos en 6 apartados: 		
Recursos Materiales	Recursos Humanos	
<ul style="list-style-type: none"> • Textos • Cuadernos • Marcadores • Laptop • Material complementario 	<ul style="list-style-type: none"> • Docente investigador • Docente especialista en informática • Estudiantes 	
Evaluación:	Se trata de hacer una descripción clara de qué y cómo se evaluará lo aprendido.	

Material complementario para el estudiante



Pulsa en la imagen para jugar

La web 2.0 como estrategia dentro de la praxis educativa

El aprendizaje es un proceso de construcción y de intercambio entre el sujeto y la realidad, lo que conlleva a la creación y aplicación de nuevas estrategias que ayuden a motivar al estudiante dentro de su proceso educativo, lo que conlleva al docente a mejorar su praxis con los nuevos cambios que se han generado en los últimos años. Es así que este intercambio es activo y el sujeto intenta conocer la realidad, que resulta ser descubierta y reinventada por aquel que la investiga. En este modo se tiene la Webquest es un modelo de aprendizaje en extremo simple y rico para propiciar el uso educativo de internet; se basa en el aprendizaje cooperativo y en procesos de investigación para aprender”Los pasos a seguir por parte del profesor/a se pueden resumir así:

Propósitos de la Web 2.0



Generar la curiosidad del estudiante de indagar, investigar y organizar así su propio aprendizaje, por medio de objetivos establecidos y con la ayuda del profesor. Al mismo tiempo, incluye una gran variedad de oportunidades educativas y temas que pueden lograr despertar el interés de este por la investigación y análisis.

La Web 2.0 como estrategia pedagógica

Esta herramienta para la generación de conocimiento debe ser aplicada mediante contenidos didácticos que quedan expuestos al comentario de los estudiantes, lo que a nivel docente se puede utilizar para reflejar la evolución de su pensamiento y conocimientos durante un determinado periodo de tiempo, o para publicar sus trabajos a la manera de un portafolio y recibir comentarios al respecto.

La transformación educativa mediante la tecnología



Se debe de fomentar la colaboración y participación entre los docentes a la hora de elaborar contenidos o de aclarar informaciones ofrecidas o solicitadas para empezar a realizar un verdadero cambio todo esto con la aplicación de la web 2.0, que debe estar

adaptada a todo tipo de enseñanza, desde los más experimentados en temas informáticos hasta aquellos que presentan un nivel básico.

La actualización mediante la transformación es parte de la formación del docente, por consiguiente se debe considerar que son muchos los recursos de la Web 2.0 que pueden buscar para fines pedagógicos. Todos estos recursos deben tener presente una serie de aspectos que son fundamentales para ser considerados como herramientas actualizadas, permitiendo en todos los docentes conocer un nuevo camino de enseñanza.

TEMA Nº2

TEMA: La caza del tesoro

ESTRATEGIA: Recurso didáctico



**La caza del tesoro como actividad más popular
entre los docentes que utilizan el internet**

La caza del tesoro como actividad más popular entre los docentes que utilizan el internet

Objetivo: Analizar las estrategias didácticas basadas en la Web 2.0 como la caza del tesoro dirigidas a los docentes de 5to año de Electricidad de la ETI “Generalísimo Francisco de Miranda”	
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de la caza del tesoro como estrategia didáctica • Análisis de la caza del tesoro como estrategia didáctica.
Contenidos a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualizar la caza del tesoro de forma propia • Características esenciales de la caza del tesoro • Pasos que se deben dar para realizar la caza del tesoro • Describir de forma sencilla como se puede desarrollar la caza del tesoro dentro de los espacios de aprendizaje.
Actividades	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar la caza del tesoro como estrategia didáctica. • Planificación de acciones para analizar los beneficios educativos de la caza del tesoro. • Elaborar estrategias que ayuden a contextualizar la enseñanza de la caza del tesoro. 	
Recursos Materiales	Recursos Humanos
<ul style="list-style-type: none"> • Textos • Cuadernos • Marcadores • Laptop • Material complementario 	<ul style="list-style-type: none"> • Docente investigador • Docente especialista en informática • Estudiantes
Evaluación:	Se destaca la evaluación y el análisis de la caza del tesoro como estrategia didáctica para un aprendizaje significativo..

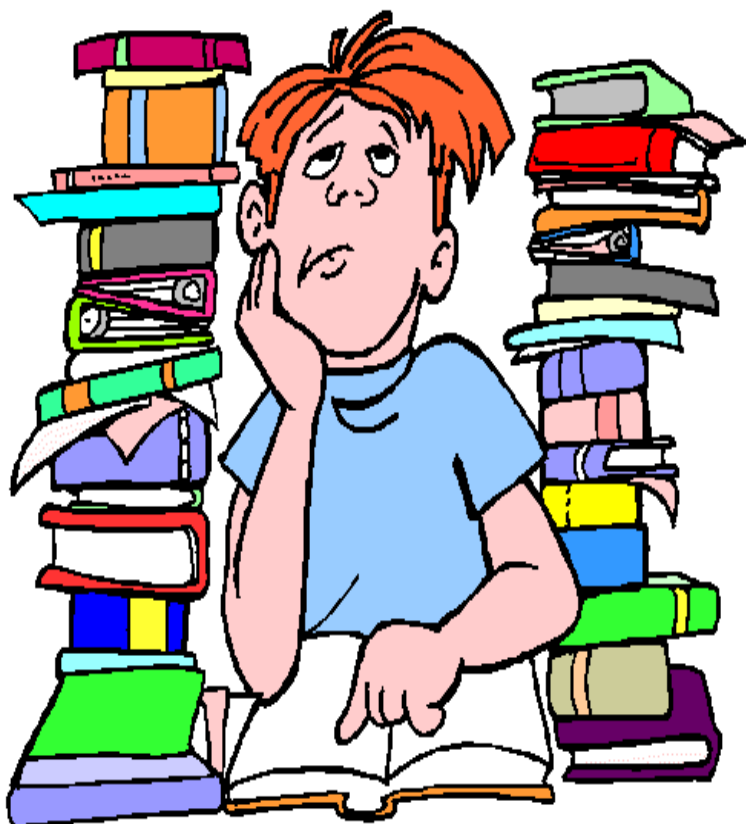
Material complementario para el estudiante



Caza del Tesoro

Es una de las estructuras de actividad didáctica más popular entre los docentes que utilizan internet en sus clases. Se trata de algo tan sencillo como una hoja de trabajo o una página web con una serie de preguntas y un listado de direcciones de Internet en las que los alumnos han de buscar las respuestas. Al final se debe incluir la “gran pregunta”, cuya respuesta no aparece directamente en las páginas web visitadas la cual exige integrar y valorar lo aprendido durante la búsqueda.

Los pasos a seguir por parte del profesor/a se pueden resumir así:



Introducción:

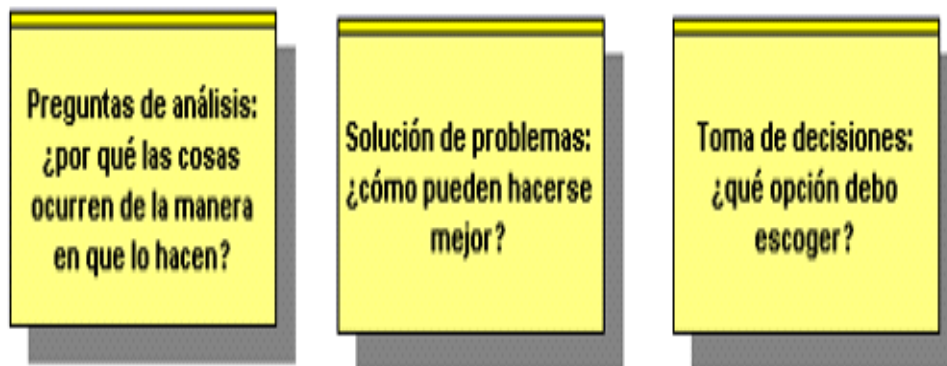
Donde se provee al alumno la información inicial de la actividad, en ella describiremos la tarea y las instrucciones para llevarla a cabo. Hemos de procurar motivarlo y despertar su interés mostrándola atractiva y divertida.

Preguntas: Haremos un listado numerado de preguntas a contestar. Según la edad de nuestros alumnos pueden ser:

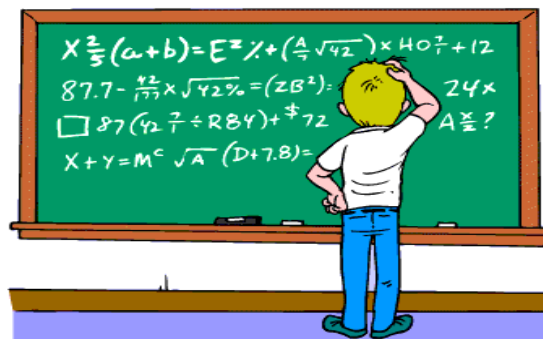
- **Preguntas directas** en el caso de alumnos más pequeños. Para formularlas, deberíamos copiar y pegar las frases exactas que contienen la información relevante que queremos que encuentren (una de cada página web de la lista de recursos) y luego transformarlas en preguntas directas).

- **Preguntas que impliquen actividades más complejas** para alumnos más mayores. Formularemos preguntas que impliquen actividades más complejas, relacionadas con la lectura comprensiva, la inferencia, la reunión y organización de información, la comparación, etc. Si planteamos pequeñas actividades, deben poderse realizar con cierta rapidez: leer un mapa, efectuar un cálculo, averiguar el resultado de una pequeña simulación, etc.

Las preguntas pueden ser:



Como evaluar la caza del tesoro



Recursos:

Consisten en una lista

de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudar al estudiante a responder a las preguntas o realizar las actividades. Estos son seleccionados previamente para que el

estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. Se pueden utilizar buscadores especializados o genéricos. También podemos utilizar o adaptar una “caza del tesoro” de las que existen en Internet elaboradas y probadas por otros profesores.



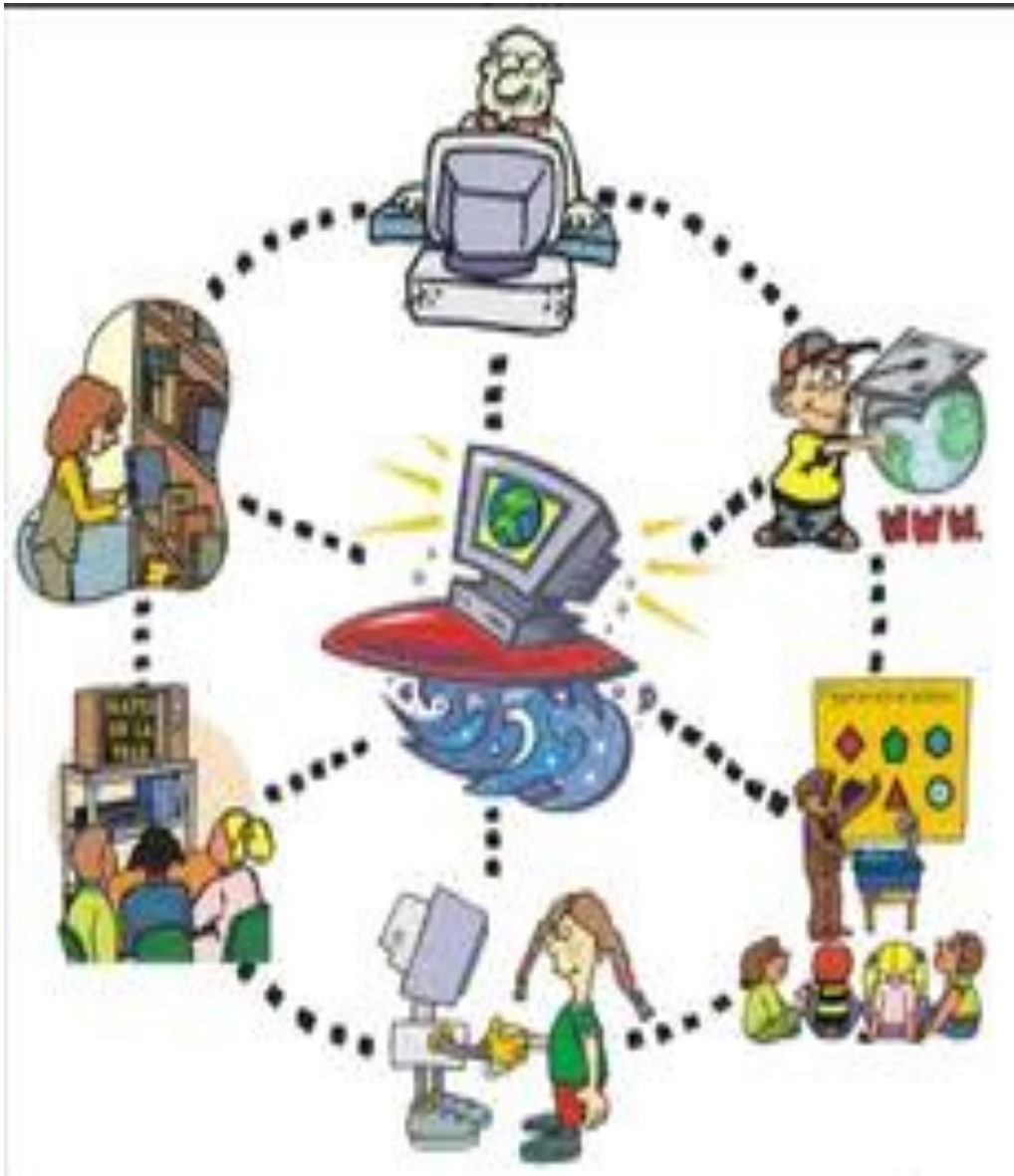
A los alumnos más pequeños es conveniente poner el vínculo necesario para resolver cada pregunta a continuación de la misma. Hemos de procurar poner el enlace directo a la página donde se encuentra la información, no pongamos a los más pequeños un enlace a la página de inicio de un sitio Web muy amplio.

La gran pregunta: Es recomendable su inclusión con alumnos más mayores. Se trata de incluir una pregunta final, global, cuya respuesta no se encuentre directamente en ninguna página de la lista de recursos, sino que dependa de las respuestas a las preguntas anteriores y de lo aprendido buscando las respuestas. Idealmente, debería coincidir con un objetivo curricular y puede incluir aspectos valorativos y de opinión personal sobre el tema buscado. Aquí podríamos trabajar normas, actitudes y valores pidiendo que los alumnos reflexionaran sobre las implicaciones personales, sociales, políticas, etc. del tema de la caza (si se presta a ello).

TEMA N°3

TEMA: La Webquest

ESTRATEGIA: Aprendizaje cognitivo



La Webquest orientada hacia la investigación por parte del docente

La Webquest orientada hacia la investigación por parte del estudiante

Objetivo: Analizar la Webquest como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje dirigidas a los docentes de 5to año de Electricidad de la ETI “Generalísimo Francisco de Miranda”	
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • La Webquest dentro del ámbito educativo • Estrategia innovadora para el desempeño docente
Contenidos a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> • La Webquest como estrategia para el aprendizaje de la Web 2.0 • Las herramientas tecnológicas para un aprendizaje significativo • Características de la wequest como herramienta tecnológica • Conceptualización en la que se pueda visualizar la importancia de la Webquest
Actividades	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar una idea/concepto que queremos reforzar o introducir. • Buscar en la Web sitios que refuercen/introduzcan el concepto. • Elaborar cuestiones cuya respuesta el alumno encontrará en dichos sitios. • Elaborar una hoja de trabajo en formato HTML y ponerla en un servidor, en el disco duro de los ordenadores del aula o bien entregarles una hoja impresa. 	
Recursos Materiales	Recursos Humanos
<ul style="list-style-type: none"> • Textos • Cuadernos • Marcadores • Laptop • Material complementario 	<ul style="list-style-type: none"> • Docente investigador • Docente especialista en informática • Estudiantes
Evaluación:	Se analizara la necesidad de estrategias didácticas basadas en la Web 2.0, específicamente la Webquest.

Material complementario para el estudiante



Webquest

De acuerdo a Bernie Dodge (1995), la definió como una “actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web”, además constituido en una de las técnicas principales de uso e integración de Internet en las instituciones. Siendo esta una actividad de indagación/investigación enfocada a que los estudiantes obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de recursos existentes en Internet.

Componentes de la Webquest



Una WebQuest, según B. Dodge y T. March, se compone de seis partes esenciales: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión. Como se presenta a continuación:

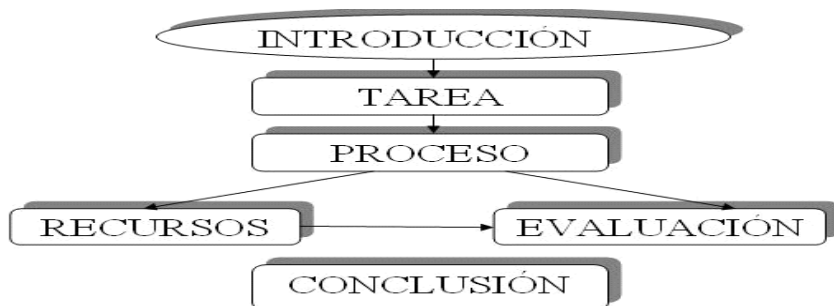
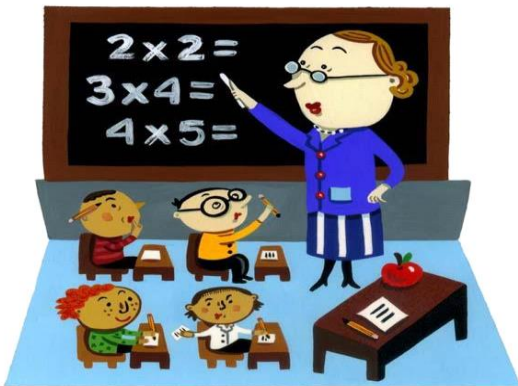


Figura 1. Componentes de la Webquest. Tomado de: Some thoughts about Webquests por Dodge, (1995).

Introducción. En esta fase se orienta a los alumnos sobre lo que se espera de ellos y se suscita su interés por el tema haciendo uso de cualquier estrategia: generándoles expectativas, basándose en sus vivencias y experiencias, dar la impresión de que son ellos los únicos que pueden resolver el tema por la dejadez de instancias oficiales, la necesidad de una rápida solución a un problema, el hecho de desempeñar un papel motivado.

Tarea. Consiste en la descripción de lo que deberán haber realizado al final del proceso, que puede ser tan diverso como: la redacción de un informe por escrito, una presentación multimedia, la realización de una página Web, hacer una excursión, llevar a la práctica unas jornadas específicas.



Proceso. Aquí se describen los pasos que deben seguir los alumnos para llevar a cabo el trabajo, descripción que debe ser relativamente concisa y clara. Puede ser conveniente la división de la tarea en subtareas que ayuden a la planificación de la actividad.

Recursos. Consiste en una relación de sitios Web localizados por el profesor con objeto de evitar esfuerzos y tiempo en su localización. Así, los alumnos se dedican al tratamiento de los datos en lugar de a su búsqueda. No necesariamente los recursos necesarios tienen que ser páginas Web, sino que

pueden ser de otro tipo: libros y enciclopedias, folletos, vídeos, aplicaciones informáticas educativas.

Evaluación. Aquí se especifica claramente cuáles son los criterios de valoración y los criterios con los que se van a calificar el trabajo encomendado.

Conclusión. Sirve para resumir la experiencia, animar a la reflexión sobre el proceso y generalizar lo aprendido⁶. Puede ser interesante en este apartado aportar sugerencias sobre la actividad, preguntas que induzcan a otras tareas futuras, porque se aprende haciendo, pero también se aprende hablando sobre lo que se ha hecho.

Bases Legales

Las bases legales son el argumento que ayuda de una forma objetiva que se sustente la investigación, por lo cual cada ley, circular, gaceta pueda ser parte interpretativa y constitucional. Esta investigación tiene sustento jurídico en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), en los artículos 108 y 110, los cuales establecen que

El Estado venezolano es responsable de garantizar servicios de informática y que los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías y sus innovaciones, por ser instrumento fundamental para el desarrollo económico, social y político del país; así como, para la Seguridad y Soberanía Nacional.

Igualmente, el Plan de Desarrollo Económico y Social de la Nación (2007-2013)

Establece entre los objetivos específicos, disminuir progresivamente las inequidades sociales a través de una educación de calidad para todos y todas; así como, mejorar y construir sistemas de información y comunicación. En este orden de ideas, el Proyecto Nacional Simón Bolívar, Primer Plan Socialista de la Nación (PPSN) Desarrollo Económico y Social de la Nación (2007-2013) establece en la Línea II: la Suprema Felicidad Social, como estrategia y política para profundizar la universalización de la Educación Bolivariana, incorporar las Tecnologías de la Información y la Comunicación al proceso Educativo.

Así mismo, también se sustenta en el Decreto número 3.390 (2004); el cual establece, como un medio para reducir la brecha social y tecnológica, en el menor tiempo, bajo costo y con calidad de servicio: promover en todos los órganos y entes de la administración pública nacional, el uso generalizado del Software Libre; desarrollado con estándares abiertos. Por tales razones, los Contenidos Educativos Digitalizados (CED) a utilizar en el Proyecto Canaima Educativo deben ser desarrollados atendiendo a lo antes expuesto.

Por otra parte, la Ley Orgánica de Ciencia Tecnología e Innovación (2005), establece en el Art. 4, literal 1; “Formular, promover y evaluar planes nacionales en esta materia”. Igualmente, la Ley Orgánica para la Protección de Niñas, Niños y Adolescentes (LOPNA, 2007), establece en el Art. 54:

Obligación de los padres y representantes o responsables en materia de educación. Los padres y representantes o responsables tienen la obligación inmediata de garantizar la educación de los niños y adolescentes. En consecuencia, deben inscribirlos oportunamente en una escuela, plantel o instituto de educación así como exigirles su asistencia regular a clases y participar activamente en su proceso educativo.

Por último, la Ley Orgánica de Educación (2009), establece en el Art. 6, numeral 3 literal “e” y en el numeral 5, literal “d” que “es competencia del Estado Docente: planificar, ejecutar, coordinar políticas y programas para el uso y desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación, para la independencia y cooperación de la investigación científica y tecnológica”.

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

Naturaleza de Investigación

El marco metodológico es el apartado del trabajo que da el giro a la investigación, es donde se expone la manera como se realizó el estudio, su método. En esta sesión se define la estructura metodológica según la cual se desarrolló la investigación a través de procedimientos metódicos para introducirse, desde una perspectiva lógica, el cual se considera para tal efecto, el tipo de investigación, el diseño, la población, la muestra; asimismo, las técnicas e instrumentos utilizados en la recolección de los datos necesarios para el análisis.

Bajo esta misma perspectiva, se tiene lo planteado por Arias (2012), “Es una serie de métodos para resolver problemas cuyas soluciones necesitan ser obtenidas a través de una serie de operaciones lógicas, tomando como punto de partida datos objetivos” (p.53). En este sentido, esta sección se refiere al camino o vía para realizar la investigación. Este apartado procesa los aspectos más importantes dentro de la investigación, la cual está bajo el objetivo de proponer estrategias didácticas basadas en la web 2.0 dirigida a los docentes del 5to año de electricidad de la ETI generalísimo Francisco de Miranda, es decir, la naturaleza de la investigación es de modalidad proyecto especial.

Diseño de investigación

El estudio se encuentra enmarcado dentro de la investigación de tipo de campo, que es aquella que permiten recoger información directa al investigador de la realidad donde ocurren los hechos. De acuerdo a todo ello, el estudio se centró en proponer estrategias didácticas basadas en la web 2.0 dirigida a los docentes de la ETI generalísimo Francisco de Miranda, en la cual se estructura el comportamiento de las variables en estudio, con la finalidad de obtener información la cual fue comparada con las diversas teorías que existen al

respecto, fueron analizadas e interpretadas de acuerdo a los resultados obtenidos.

En relación al diseño propuesto en esta investigación, el mismo es no – experimental descriptivo; ya que, la investigación estuvo sujeta a la realidad donde ocurre y no se manipuló variable alguna, las mismas solo se describen y analizan; al respecto Hernández, Fernández, Batista (2010), “Podría definirse como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables” (p. 267). Así pues, en la investigación no experimental no es posible manipular las variables o asignar aleatoriamente a los participantes o tratamientos por lo que se señala a Hernández, Fernández y Baptista (ob. cit),”Lo que se hace en la investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos”

Los sujetos y/o actores, se observaron en su ambiente natural de los cuales se recibe un tratamiento, una condición bajo determinadas y específicas circunstancias para visualizar/analizar/evaluar los efectos de la respectiva exposición o como tal condición. De igual forma Hernández, Fernández y Baptista (2010), “Los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado (o describir comunidades, eventos, fenómenos o contextos)” (p. 270)

Tipo de investigación

El tipo de investigación en el que se enmarcó este estudio es de campo, según Palella y Martins (2010): Consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variables. Estudia los fenómenos sociales en su ambiente natural. El investigador no manipula variables debido a que esto hace perder el ambiente de naturalidad en el cual se manifiesta y desenvuelve el hecho (p. 88).

En este sentido, se tomaron los hechos y acciones tal cual como se muestren en la realidad abordada sin asignar grupo experimental ni grupo control, esto con la finalidad de realizar difusiones en la representación de los hechos

presentes en la ETI Generalísimo Francisco de Miranda, del municipio Carirubana, estado Falcón.

Es por esto que, el nivel de la investigación, es desarrollar las variables, debido a que permitió medir el grado de relación entre dos o más conceptos o variables. Tal como lo plantean Hernández, Fernández y Baptista (2010) “miden las dos o más variables que se pretende ver si están o no relacionadas en los mismos sujetos y después se analiza la correlación” (p. 94) por lo tanto su propósito principal fue determinar el comportamiento de una variable conociendo el comportamiento de la otra. Cabe destacar que es correlación fue positiva. De tal modo que se estimó el comportamiento de la variable estrategias didácticas mediante la web 2.0 dirigida a los docentes y su relación en el centro objeto de estudio.

Sistema de Variables

De acuerdo con los objetivos tanto general como específicos planteados dentro de la investigación, se fundamentó la variable objeto de estudio; la cual fue estrategias didácticas basadas en la web 2.0 dirigida a los docentes de 5to año del área de electricidad, ya que esta surgió de la necesidad que hoy en día se está visualizando dentro de la ETI Generalísimo Francisco de Miranda, la cual es una institución educativa que egresa estudiantes técnico medio en diferentes áreas académicas.

En este sentido se enuncia lo relacionado con las variables, considerando la opinión de Sabino (2002), “Propiedades características y manifestaciones de los objetos o sujeto a estudiar en una situación evaluativa o investigativa, son susceptibles de tomar distintos valores cualitativos o cuantitativos” (p.29). Las variables representan los elementos que permiten alcanzar las metas, donde cada una se establece desde el punto de vista conceptual y operacional.

En este sentido las variables objeto de estudio, están enmarcadas en las estrategias didácticas y la Web 2.0, las cuales se desarrollan mediante su objetivo específico y la definición conceptual, para luego realizar una operacionalización efectiva y real de cada una de estas con sus dimensiones, sub dimensiones,

indicadores y los ítems representativos en el instrumento diseñado, el cual fue un cuestionario de forma dicotómica con respuestas mediante “SI o “NO” realizada a la muestra seleccionada.

Cuadro 1

Identificación y Definición Conceptual de las Variables.

Objetivo Específico	Variable	Definición Conceptual
Diagnosticar la necesidad de diseñar estrategias didácticas basadas en la web 2.0 dirigidas a los docentes de 5to año del área de electricidad de la ETI Generalísimo Francisco de Miranda	Estrategias didácticas	Lozzada (2011).Define: La didáctica representa un factor importante en la educación, ya que se interesa por la producción y comunicación del conocimiento. Saber lo que se está produciendo y como socializarlo en una situación de enseñanza es el objetivo de la didáctica. Se debe buscar el mejor modo posible para desarrollarla, es decir, trazar estrategias para perfeccionar la enseñanza de la ciencia...
Diseñar y validar las estrategias didácticas basadas en la web 2.0 dirigidas a los docentes en el área de electricidad de la ETI Generalísimo Francisco de Miranda.	Web 2.0	Monteagudo (2005), Es una estrategia de investigación guiada, que se sirve de recursos procedentes de Internet, que tiene en cuenta el tiempo del estudiante y que se organiza siguiendo las pautas del trabajo cooperativo donde cada persona-alumno se hace responsable de una parte del trabajo (p. 22).

Nota: Conceptualización de las variables estudiadas. (2015)

Cuadro 2

Operacionalización de las variables

Objetivo General: Proponer estrategias didácticas basadas en la web 2.0 dirigidas a los docentes de 5to año del área de de la ETI Generalísimo Francisco de Miranda.

Variable	Dimensiones	Sub Dimensiones	Indicadores	Ítems
Estrategias didácticas basadas en la web 2.0 dirigidas a los docentes de la ETI Generalísimo Francisco de Miranda.	Estrategias didácticas	De adquisición de conocimiento	Proyecciones	1
			Tutorías	2
			Exposiciones orales	3
		De elaboración	Prácticas de laboratorio	4
			Ejecución de actividades	5
		De computación	Metodología	6
			Aprendizaje	7
	Web 2.0	Investigación	Formación	8
			Actualización	9
			Docente	10
Organización			11	
Docentes del área de electricidad	Conocimientos	Cambio de método	11	
		Producción	12	
		Nuevos conocimientos	12	
		Formación permanente	13	
	Adecuación	Praxis educativa	14	
		Comportamiento	15	
		Aceptación	16	

Nota: Variables según sus dimensiones y subcategorías. (2016)

Población y muestra

Población y Muestra

Con respecto a la población, Tamayo y Tamayo (2004), la entiende como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades poseen una característica en común, la cual se estudia o da origen a los datos de la investigación. En esta investigación se considera como población al personal docente de la ETI Generalísimo Francisco de Miranda, específicamente en el área de electricidad, la cual estuvo compuesta por seis (6) docentes

Por tratarse de una población pequeña y definida se utilizó una muestra censal. Es decir, se toma la totalidad de la población. Para Sabino (ob. cit), "Cuando la población se conforma por un número pequeño y poco significativo de sujetos, se tome la totalidad de ella como muestra censal" (p. 45), lo que determinó que en este caso, fue la totalidad de la población.

Técnicas e Instrumento de Recolección de Datos

En un primer momento se utilizó para la recolección de datos fue la encuesta, la cual expresa Sabino (2002), "...una parte de todo lo que llamamos universo y que sirve para representar" (p.118). Por otra parte, para efecto de esta investigación se empleó como instrumento el cuestionario, considerado por Ballestrini (2006), "Como un medio de comunicación entre el encuestador y el encuestado, el cual facilita traducir los objetivos y las variables" (p. 138). Se utilizó como instrumento de medición, por las ventajas que proporciona en cuanto a la confiabilidad, bajo costo, y corto tiempo para su aplicación.

El mencionado cuestionario consistió, en un conjunto o grupo de preguntas, ítems, afirmaciones relativas a una o más variables a medir dentro de un proceso. Para el caso de esta investigación se optó por el tipo de afirmaciones cerradas, puesto que contienen categorías o alternativas de posibles respuestas que ya han sido delimitadas para los propósitos de la unidad objeto de estudio. Dichos enunciados cerrados son sencillos para codificar y analizar por lo que no requieren de un esfuerzo exagerado por quienes son sometidos a codificarlos según su experiencia en el área a explorar.

En el caso de esta investigación se fue estricto y lógico asumiendo que las afirmaciones fueron claras, precisas y comprensibles. Otro aspecto que se debe considerar son los enunciados o afirmaciones que no provoquen desanimo o desaliento de parte de quien responde. De igual manera técnicamente posible, el cuestionario se centró en la variable en cuestión tomando en cuenta los niveles educativos de los encuestados.

Las respuestas a las preguntas estuvieron basadas en una estructura organizada para un fácil entendimiento por parte del participante, considerándose las Instrucciones para responder a cada ítem y los datos de identificación de la muestra sujeta al análisis, así como el cuerpo de encuesta, conformada por 10 ítems de acuerdo a las bases teóricas que se pudieron obtener. El apartado relativo a la importancia quiere significar cuanto conoce y aprecia el encuestado sobre los indicadores en cuestión inmersos en las estrategias aplicadas por el docente considerando la web 2.0 dentro de los ambientes de aprendizaje de la institución objeto de estudio.

Validez y confiabilidad

La validez de contenido del instrumento estuvo a cargo del juicio de varios expertos como especialistas en el área y Metodología, a quienes se entregó la primera versión del instrumento, los objetivos y la operacionalización. Las opiniones dadas dieron la oportunidad de ver la validez del instrumento mediante sus comentarios y adecuación al estudio en cuestión.

Para medir la confiabilidad de la escala de medición de las estrategias didácticas basadas en la aplicación de la web 2.0 se aplicó una prueba piloto a 8 sujetos, en este caso docentes con las mismas características de la población. Con los resultados de la misma se aplicó la técnica de K Richardson, el cual requiere de una sola administración del instrumento de medición y produce valores entre 0 y 1. Lo que significa que los resultados que se puedan obtener deben oscilar dentro de estos límites para que la confiabilidad del instrumento sea aceptable. Este se aplicó considerando dos (2) para lo que se elaboró una hoja en el programa de Excel en Windows donde se muestran las varianzas de cada ítems

correspondiente a la escala de medición Importancia e igualmente para la escala de medición Adecuación y finalmente el resultado obtenido.

K=	Coeficiente de confiabilidad						
n=	Número de ítems						
p =	Respuestas correctas entre	Número de sujetos					
Q =	1- p						
St2 =	Desviación al cuadrado. También se representa con Vt						

Rango de valores entre (0-1).

El índice de confiabilidad debe ser menor o igual a uno (1), para que el valor indicativo del instrumento posea un alto grado de consistencia interna, lo que indica la exactitud y objetividad en los resultados obtenidos dentro de la ecuación una vez aplicada, lo cual será de confiabilidad cuando este dentro del rango establecido.

Fases de la Investigación

Fase 1: Acercamiento a la realidad de la institución sujeta de estudio:

En esta fase se realizó un primer acercamiento a la institución objeto de estudio, mediante la cual se buscó conocer el contexto y la dinámica escolar, se presentaron la propuesta de investigación que se pretende efectuar y se solicita la autorización del Equipo Directivo de la ETI Generalísimo Francisco de Miranda, en la cual la autora ejerce su labor como docente titular de la misma.

Fase 2: Diseño y planificación del plan de formación docente

En esta se inicia la aplicación de una serie de entrevistas de forma informal para recabar más información por parte de los docentes, a quienes esta dirigido el presente estudio. Así mismo se planificaron sesiones de trabajo para conocer sus habilidades con el computador, considerando lo básico, como es el encendido, manejo de algunos programas, entre otros. Se diseñaron los objetivos a perseguir,

de manera que se pueda lograr un aprendizaje de parte de cada docente, los cual es lo que se espera que cada uno pueda consolidar una vez finalizado el plan de formación. Posteriormente se elaboro los diferentes planes a seguir de un forma ordenada y sincronizada, con el firme propósito de que no se pudiera escapar algún paso, y así poder proponer las estrategias didácticas basadas en la web 2.0 a los diferentes docentes de la institución.

Análisis e interpretación de los resultados

El análisis dentro de la presente investigación se encuentra estrechamente relacionado con la actitud del estudiante a la adquisición de un nuevo aprednizaje mediante estrategias didácticas con la aplicación de la Web 2.0. Dicha actitud está basada en las creencias y valores que el mismo desarrolla dentro de su proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que conlleva a estructuras, comunicacionales, relaciones interprofesionales, entre otros, los cuales fueron analizados e interpretados a través de gráficos tipo barra, considerándose el desafío como aquellas metas propuestas para un aprendizaje significativo.

Análisis de la variable estrategias didácticas basadas en la Web 2.0, dirigida a los estudiantes del área de electricidad.

Dimensión: Estrategias didácticas

Cuadro 3

Respuestas dadas al cuestionario aplicado

Nº	Ítem	Respuestas				
		SI	Fr	No	Fr	Total
1	Se proyecta un intercambio entre el sujeto y la realidad, lo que conlleva a la creación y aplicación de nuevas estrategias	3	50%	3	50%	100%
2	Genera la curiosidad del estudiante de indagar, investigar y organizar su propio aprendizaje, por medio de tutorías	3	50%	3	50%	100%
3	Se plantea las exposiciones orales, en las que el docente pueda visualizar el					

	desempeño de cada estudiante mediante su participación	1	16,6%	5	83,3%	100%
4	Se destaca la simulación y el ensayo como prácticas para comprender una actualización a los docentes y una formación permanente sobre los nuevos cambios	3	50%	3	50%	100%
5	Se aprovecha esta dinámica actual mediante la ejecución que vayan acorde a la necesidad de aprender nuevas formas acorde a las necesidades de cada estudiante	1	16,6%	5	83,3%	100%
6	Se orienta la asignatura considerando la web 2.0 como recurso educativo en una metodología acorde a la actualización	4	66,6%	2	33,3%	100%
7	Se forma al docente en el uso de las herramientas y en nuevas metodologías de aprendizaje considerando la web 2.0	1	16,6%	5	83,3%	100%

Nota: Porcentaje arrojado según aplicación del cuestionario. (2016)

Gráfico 1. Porcentaje de respuestas según cuestionario. Alastre (2016). Respuestas dadas por la muestra seleccionada según estudio

Dentro de lo que es el análisis de la dimensión estrategias didácticas, se plantea los resultados obtenidos, resaltando los ítems: Se plantea las exposiciones orales, en las que el docente pueda visualizar el desempeño de cada estudiante mediante su participación, Se aprovecha esta dinámica actual mediante la ejecución que vayan acorde a la necesidad de aprender nuevas formas acorde a las necesidades de cada estudiante y Se forma al docente en el uso de las herramientas y en nuevas metodologías de aprendizaje considerando la web 2.0, en los que se destaca un alto porcentaje de respuestas “NO”, lo cual está representado por un ochenta y tres por ciento (83%), lo que es de considerarse que el docente debe actualizar su praxis educativa entro de los diferentes ambientes de aprendizaje, por lo cual, la Web 2.0, es de gran factibilidad su aplicación.

Adicionalmente, se debe aprovechar el dinamismo educativo que representa las nuevas tecnologías en comunicación, lo que son una necesidad para los

estudiantes, quienes cada día ven como crece a pasos agigantados los cambios dentro del proceso educativo, sin que estos estén dentro de esa metodología de aprendizaje, destacando, la necesidad de aprender nuevos esquemas de trabajo mediante la aplicación de otras estrategias por parte del docente.

Al mismo tiempo, es necesario de un cambio de pensamiento por parte del docente, sobre el cual cae la gran responsabilidad de una enseñanza de calidad basada en nuevas estructuras educativas enmarcadas en este caso en la tecnología, las cuales a cada minuto se diseñan nuevas formas de ser utilizadas, lo que implica que el docente debe estar actualizado en la búsqueda de esa información que le será de gran utilidad dentro de su praxis educativa y por consiguiente en los diferentes ambientes de aprendizaje.

En consideración de lo expuesto, para que se pueda dar un proceso de enseñanza y aprendizaje establecido por el Ministerio del Poder Popular para la educación, se debe estar en una formación permanente para lograr y poder dar cumplimiento a los objetivos planteados dentro de las diferentes instituciones del país.

Análisis de la variable estrategias didácticas basadas en la Web 2.0, dirigida a los estudiantes del área de electricidad.

Dimensión: Web 2.0

Cuadro 2

Respuestas dadas al cuestionario aplicado

Nº	Ítem	Respuestas				Total
		SI	Fr	No	Fr	
8	Se fomenta un cambio en la filosofía de la enseñanza y formarlos en los principios ya vistos de la Web 2.0	2	33,33%	4	66,67%	100%
9	Se genera la participación para la actualización de conocimientos aplicados mediante	4	66,67%	2	33,33%	100%

	contenidos didácticos					
10	El docente cuenta con un recurso de fácil acceso y manejo para el fortalecimiento del proceso formativo del estudiante	3	50%	3	50%	100%
11	Se centra el docente en una estrategia que haga un cambio absoluto dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje	2	33,33%	4	66,67%	100%
12	Se fundamenta en el cambio de paradigma, los cuáles son los protagonistas de un nuevo conocimiento que ha de transformar el pensamiento de cada estudiante	3	50%	3	50%	100%
13	Se fomenta la colaboración y participación entre los docentes como una formación permanente para aclarar informaciones ofrecidas con la aplicación de la web 2.0,	1	16,67%	5	83,33%	100%
14	Se considera como la web 2.0 como estrategia actualizada, permitiendo en todos los docentes conocer un nuevo camino de	4	66,67	2	33,33%	100%

	enseñanza dentro de su praxis					
15	Motivar al docente a utilizar estrategias didácticas no tradicionales, considerando un comportamiento satisfactorio	2	33,33%	4	66,67%	100%
16	Se aceptan los nuevos cambios de paradigmas que hoy en día se están dando con respecto a la informática	2	33,33%	4	66,67%	100%

Nota: Porcentaje arrojado según aplicación del cuestionario. Alastre (2016)

Gráfico 2. Porcentaje de respuestas según cuestionario. Alastre (2016).
Respuestas dadas por la muestra seleccionada según estudio

Se establece en esta oportunidad la dimensión Web 2.0, en la que se representa los ítems con mayor relevancia hacia un alto porcentaje de respuestas "NO", en las que se encuentra: Se fomenta un cambio en la filosofía de la enseñanza y formarlos en los principios ya vistos de la Web 2.0, Se centra el docente en una estrategia que haga un cambio absoluto dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, Motivar al docente a utilizar estrategias didácticas no tradicionales, considerando un comportamiento satisfactorio y Se aceptan los nuevos cambios de paradigmas que hoy en día se están dando con respecto a la informática. En este sentido, se debe insistir en un cambio por parte del docente, en el que se gestione la Web 2.0 como nueva estrategia didáctica dentro de las diferentes planificaciones, ya que con esta se podrá dar un avance hacia un proceso de enseñanza dentro de las diferentes instituciones educativas.

Considerando lo antes expuesto, la motivación es también parte del nuevo cambio que se quiere dar dentro de las diferentes estructuras educativas, la cual debe empezar por la motivación al cambio, considerando nuevas estrategias didácticas para salir del tradicionalismo educativo que hasta ahora se está viviendo

en el país, por lo que el aceptar los cambios en el paradigma será el primer paso, concibiéndose la informática como base hacia lo que se espera se logre, como lo es la enseñanza de los estudiantes mediante el uso de la sistematización, específicamente la Web 2.0.

Por otro lado, el ítem que describe: Se fomenta la colaboración y participación entre los docentes como una formación permanente para aclarar informaciones ofrecidas con la aplicación de la web 2.0, presenta un nivel de ochenta y tres por ciento (83.33%) de respuesta "NO", lo que implica que la formación mediante la participación de los docentes como una formación permanente no se está dando como debe ser, lo que es de vital importancia retomar esta iniciativa para que la formación se continúe dando, de manera que se puedan adquirir nuevas estrategias para ser utilizadas en la enseñanza de cada estudiante.

CAPÍTULO IV

COCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

A lo largo de los planteamientos realizados en la investigación, se deduce que la educación es un proceso sistemático, social y humanizador de todos los empeños. Evidentemente en la educación recae el peso de una acción social que en muchos de los casos, no tiene las suficientes armas para desarrollar las habilidades necesarias y no se optimiza la utilización de las tecnologías, dificultándole al docente enfrentarse a las numerosas demandas que se viven en la sociedad actual, inmersa en un proceso en el que la información es un recurso que es necesario aplicarlo a diversos contextos y generar conocimiento, el cual, se convierte en uno de los factores principales para el contexto socioeconómico.

Para dar respuesta al planteamiento anterior, la investigación facilita un aporte innovador para adaptarse a las necesidades actuales, presenta estrategias didácticas basadas en la Web 2.0 (Caza de Tesoro y Webquest) como una herramienta que permite incorporar algunas de las competencias que exige desarrollar las habilidades, aprendizaje cooperativo y las numerosas ventajas que se describieron en el estudio, en este sentido se presentan las conclusiones en relación a los objetivos planteados:

El primer objetivo destinado a describir el diagnóstico de la necesidad de estrategias didácticas basadas en la Web 2.0 dirigido a los docentes de electricidad de la ETI Generalísimo Francisco de Miranda, demostró que los docentes poseen conocimientos acerca de las tic, mas no dar utilidad a este recurso en las actividades de clases, siendo esté quien promueve la creatividad a través de nuevos enfoques y búsqueda de información, mientras que algunas veces transmiten a los estudiantes el uso de las tecnologías a través de las Canaima .

Segundo Objetivo, establecido a especificar el diseño de estrategias basadas en la web 2.0 dirigidos a los docentes de electricidad con la finalidad de dar a

conocer los pasos y usos de estos sitios web como Caza de tesoro y la webquest para el desarrollo de las competencias en los estudiantes y los aportes que brindan estas tecnologías en relación a las fuerzas productivas.

En cuanto al último objetivo escogido para validar las estrategias didácticas basadas en la Web 2.0 dirigido a los docentes de electricidad, se tiene que el diseño de estas fueron validados por los diferentes especialistas y los resultados fueron difundidos para dar a conocer su utilidad y aportes. Es proponer la WebQuest (WQ) como estrategia para el aprendizaje de la matemática universitaria, ya que es una actividad orientada a la investigación, en la que parte o toda la información con la que interactúan los estudiantes proviene del internet, es por ello que se ubica dentro de las herramientas de las tecnologías de la información y comunicación, en el cual se generan en torno a la elaboración de respuestas o preguntas generadoras.

Consecutivamente, la idea clave que caracteriza a una Webquest es que se construye alrededor de una tarea atractiva y realizable que involucra habilidades cognitivas de nivel alto; en el que esta desarrollo e implica un pensamiento creativo e incluye resolución de problemas, juicios críticos, análisis y síntesis. De acuerdo a esto, se deduce deduce que la Webquest se diseña principalmente para que la actividad este centrada en el uso de la información, más que en su búsqueda, para apoyar la reflexión del estudiante en los niveles de análisis, síntesis y evaluación.

Adicionalmente, uno de los beneficios que proporciona, es dar más responsabilidad a los estudiantes; este aspecto es clave, ya que estos pueden ir construyendo su aprendizaje mental según van trabajando con nueva información, procesando datos que vienen de diversas fuentes (libros, reportes, artículos científicos, páginas web); además la tarea que propone la WQ está inspirada en el paradigma constructivista y añade elementos de aprendizaje cooperativo.

Es de considerar, diferenciándolas de otras estrategias didácticas, en su estructura se concentra en un documento para los estudiantes, normalmente accesible a través de la web, dividido en apartados como: introducción, descripción de la tarea, del proceso para llevarla a cabo, cómo será evaluada y

una especie de conclusión. En el desarrollo de la actividad resulta importante la organización del trabajo en equipo, la construcción del conocimiento, la evaluación integrada, con implicación del estudiante, la reflexión sobre el proceso de aprendizaje y su incorporación en el mundo fuera del aula.

En tal sentido, se propone una Webquest para la comprensión, argumentación, sistematización de algunas asignaturas y principalmente que este al acceso de todos los estudiantes, simplemente con el uso de la computadora y la web. Del mismo modo, el aprendizaje de estas debe comprender para el educando poner en práctica estrategias esenciales de pensamiento (simbolizar, relacionar, abstraer, explicar). El desarrollo de este pensamiento y su uso en contextos diversos debe contribuir al logro de las competencias matemáticas. Si el educando comprende lo que manipula (física o mentalmente), lo ve un fin y logra éxitos en la resolución de las actividades, tendrá una actitud positiva hacia el trabajo en el área.

La mecanización excesiva y la falta de iniciativa por parte del educando, generan actitudes negativas. Es así que esto implica desarrollar habilidades de experimentar, observar, organizar, planificar, relacionar, clasificar, comparar, anticipar, evaluar, estimar, deducir, explicar. En este sentido, es fundamental desarrollar una visión del futuro, no solo porque el mundo se está convirtiendo en una sociedad del conocimiento, basada en gran medida en el desarrollo de conocimientos, habilidades y experiencias nuevas, sino también porque se vive en un entorno socioeconómico dominado por la tecnología.

En este mismo aspecto, Los métodos de aprendizaje tradicionales resultan cada vez menos efectivos para afrontar los desafíos turbulentos permiten anunciar que la Webquest es una actividad de investigación guiada con recursos principalmente de internet, donde se establecen previamente todos los pasos a seguir, incluidos la distribución temporal y los recursos. Además el uso de las tecnologías educativas es parte interdependiente de las prácticas pedagógicas desplegadas por los sujetos educativos, entonces que requiere que se desarrollen habilidades y actitudes para la investigación

Recomendaciones

En cuanto a las conclusiones ya emanadas mediante el análisis e interpretación de la información obtenida, a continuación se presentan las recomendaciones que la investigadora cree pertinente para proponer estrategias didácticas basadas en la Web 2.0 dirigido a los Docentes de 5to de electricidad de la E.T.I “Generalísimo Francisco de Miranda:

Promover la participación de los docentes en talleres de capacitación en cuanto a la Web 2.0 (Caza de Tesoro y la Webquest), con la finalidad de hacerle seguimiento al desempeño de todos los participantes con esta herramienta educativa.

Incentivar a los docentes y estudiantes en la organización de las actividades de formación sobre las TIC, con el fin de lograr el intercambio de opiniones, hacer un lugar agradable o acogedor para facilitar el desarrollo de actividades y trabajo en equipo.

Realizar charlas, talleres, cursos, entre otras actividades para conocer las tecnologías de la información y comunicación, su utilidad en la educación, a través de estrategias didácticas basadas en la Web 2.0.

Difundir los resultados de la investigación para dar a conocer los aportes de la web 2.0 (Caza de Tesoro y la Webquest) para fortalecer las habilidades en los profesores y estudiantes en el uso inteligente de la información que se encuentra en Internet.

Innovar en la forma desarrollar los contenidos académicos por los docentes.

Permitir al docente actualizarse acerca del uso de nuevas herramientas interactivas del internet.

Dar uso a las Caza de tesoro, la Webquest desde cualquier momento y lugar.

Desarrollar habilidades interesantes e innovadoras a través del uso de estrategias didácticas basadas en la web 2.0, para enseñar.

REFERENCIAS

- Abad, R. (2012). *La web 2.0 como herramienta didáctica de apoyo en el Proceso de Enseñanza aprendizaje: aplicación de un blogs en los estudios De bellas artes. Tesis Doctoral no publicada.* Universidad de España, Madrid
- Adell J. (2004). *Internet en el aula: las Webquest. Edutec: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 17, 5-26.
- Arias, F (2012). *El proyecto de Investigación. Introducción a la metodología Científica (6ta ed.)*. Caracas: Episteme.
- Balestrini, M. (2006). *Como se Elabora el Proyecto de Investigación (7ma ed.)*. Caracas: BL Consultores Asociados, Servicio.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). *Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela. Año CXXVII- Mes III. Caracas, Diciembre 30, de 1999.*
- Cova, C. (2013). *Estrategias de enseñanza y de aprendizaje empleadas por Los (as) docentes de matemáticas y su incidencia en el rendimiento Académico de los (as) estudiantes de 4to año del Liceo Bolivariano "Creación Cantarrana" período 2011 – 2012. Tesis de licenciatura no publicada.* Universidad de Oriente, Cumaná.
- Diseño curricular del Sistema Educativo Bolivariano. (2007). Sistema Educativo Bolivariano. Caracas, Septiembre 2007.
- Gedeón, I. (2009). *Incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta innovadora en el aula. Revista Saber*, 21, (1), 100-104.
- Ley Orgánica De Ciencia, Tecnología E Innovación. *Gaceta oficial* 38.242. (2005 Agosto 23). Disponible en: <http://www.mppeu.gob.ve/web/uploads/documentos/marcolegal/2.pdf>. [Consulta: 2012, Octubre].
- Ley Orgánica de Educación (Nº 5.929) (2009 Agosto 15) Disponible en: http://www.me.gob.ve/media/eventos/2009/dl_23544_165.pdf. [Consulta: 2012, Octubre].
- Ley Orgánica de Protección de Niño, Niña y Adolescente (Nº 5859) (2007 Diciembre 10). Disponible en: <http://www.unicef.org/venezuela/spanish/LOPNA20Reformada202007b.pdf> [Consulta: 2012, Octubre].
- Lozzada, J (2011). *Estrategias didácticas para la enseñanza-aprendizaje de*

la multiplicación y división en alumnos de 1er año. Trabajo de grado en licenciatura no publicada. Universidad del Zulia, Trujillo

Madrid, J. (2011). *Tecnologías de información y comunicación en la docencia de artes plásticas del Instituto pedagógico de caracas.* Trabajo de grado. Caracas

Mejía, Natalia. (2011). *¿Cómo ven los docentes las TIC? Percepciones, uso y apropiación de tic en los docentes de la facultad de comunicaciones. Trabajo Especial de Grado no publicado.* Universidad de Antioquia, Colombia.

Monteagudo, M. (2005). *Las TIC, un reto para nuevos aprendizajes.* México: Narcea

Parella, S. y Martins, F. (2010). *Metodología de la Investigación Cuantitativa.* Caracas: FEDUPEL.

Presidencia de la República (2001, Septiembre). *Líneas Generales del Plan de Desarrollo Económico y Social de la Nación 2001 - 2007.* [Documento en línea] Disponible: http://www.gobiernoenlinea.ve/gobierno_al_dia/docs/PlanDesarrolloEconomicoSocial2001-2007.pdf. [Consulta: 2012 Octubre].

Sabino, C. (2002). *Metodología de la investigación.* Caracas: Panapo de Venezuela

Sarmiento (2011). *“Webquest, una herramienta en la Investigación para Las búsquedas guiadas y las búsquedas asistidas” en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.* Instituto Pedagógico “Rafael Alberto Escobar Lara” en Maracay Estado Aragua

Tamayo y Tamayo, M. (2001). *El proceso de la investigación científica.* México: Limusa

ANEXOS

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO DE BARQUISIMETO
“LUIS BELTRÁN PRIETO FIGUEROA”
SUBDIRECCIÓN DE POSTGRADO

Ciudadano (a)

Prof. Román Isea

Me dirijo a Usted con la finalidad de solicitar su valiosa colaboración en relación a la validación de un Instrumento de recolección de Información acerca de un: **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN LA WEB 2.0 DIRIGIDOS A LOS DOCENTES 5TOAÑO DE ELECTRICIDAD DE EDUCACIÓN MEDIA TÉCNICA**, en el sentido de obtener su Juicio para medir la validez de contenido del instrumento que se anexa.

En el mismo se encontrarán todas las instrucciones necesarias, para que la información sea la adecuada a los fines de la investigación. Su aporte será de mucha ayuda e importancia para el diseño adecuado del instrumento, dada su experiencia y trayectoria profesional.

Anticipándole las gracias por la atención se digne prestar a al presente desarrollo para la culminación del Trabajo de Grado.

Atentamente,

Lcda. María Alastre

V-12412922

Investigador

INSTRUCCIONES

1. Lea cuidadosamente cada una de las preguntas antes de responder.
2. Tenga en cuenta que posee libertad para analizar sus repuestas.
3. Marque con una "X" la alternativa que más se ajuste a su criterio.
4. Por favor, no dejar preguntas sin responder.
5. Se presentan dos (2) posibles respuestas (SI o NO)

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Nº	PROPOSICIÓN	
	SI	NO
	Estrategias Didácticas basadas en la web 2.0 dirigido a los docentes de electricidad de la E.T.I "Generalísimo Francisco de Miranda"	
	ítems	
	Dimensión: Estrategias didácticas	
01	Se proyecta un intercambio entre el sujeto y la realidad, lo que conlleva a la creación y aplicación de nuevas estrategias	
02	Genera la curiosidad del estudiante de indagar, investigar y organizar su propio aprendizaje, por medio de tutorías	
03	Se plantea las exposiciones orales, en las que el docente pueda visualizar el desempeño de cada estudiante mediante su participación	
04	Se destaca la simulación y el ensayo como prácticas para comprender una actualización a los docentes y una formación permanente sobre los nuevos cambios	
05	Se aprovecha esta dinámica actual mediante la ejecución que vayan acorde a la necesidad de aprender nuevas formas acorde a las necesidades de cada estudiante	
06	Se orienta la asignatura considerado la web 2.0 como recurso educativo en una metodología acorde a la actualización	
07	Se forma al docente en el uso de las herramientas y en nuevas metodologías de aprendizaje considerando la web 2.0	
	Dimensión: Web 2.0	
08	Se fomenta un cambio en la filosofía de la enseñanza y formarlo en los principios ya vistos de la Web 2.0	
09	Se genera la participación para la actualización de conocimiento aplicados mediante contenidos didácticos	

10	El docente cuenta con un recurso de fácil acceso y manejo para el fortalecimiento del proceso formativo del estudiante		
11	Se centra el docente en una estrategia que haga un cambio absoluto dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje		
12	Se fundamenta en el cambio de paradigma, los cuáles son los protagonistas de un nuevo conocimiento que ha de transformar el pensamiento de cada estudiante		
	Dimensión: Docentes del área de electricidad		
13	Se fomenta la colaboración y participación entre los docentes como una formación permanente para aclarar informaciones ofrecidas con la aplicación de la web 2.0,		
14	Se considera como la web 2.0 como estrategia actualizada, permitiendo en todos los docentes conocer un nuevo camino de enseñanza dentro de su praxis		
15	Motivar al docente a utilizar estrategias didácticas no tradicionales, considerando un comportamiento satisfactorio		
16	Se aceptan los nuevos cambios de paradigmas que hoy en día se están dando con respecto a la informática		

ANEXO B

Matriz para la construcción del instrumento.

Objetivo General: Proponer estrategias didácticas basadas en la web 2.0 dirigidas a los docentes del área de electricidad de la ETI Generalísimo Francisco de Miranda			
Variable/ Obj. Específico.	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Estrategias Didácticas basadas en la web 2.0 dirigido a los docentes de electricidad de la E.T.I "Generalísimo Francisco de Miranda	Estrategias didácticas	Proyecciones	1.Se proyecta un intercambio entre el sujeto y la realidad, lo que conlleva a la creación y aplicación de nuevas estrategias
		Tutorías	2.Genera la curiosidad del estudiante de indagar, investigar y organizar su propio aprendizaje, por medio de tutorías
		Exposiciones orales	3.Se plantea las exposiciones orales, en las que el docente pueda visualizar el desempeño de cada estudiante mediante su participación
		Práctica	4.Se destaca la simulación y el ensayo como prácticas para comprender una actualización a los docentes y una formación permanente sobre los nuevos cambios
		Ejecución	5.Se aprovecha esta dinámica actual mediante la ejecución que vayan acorde a la necesidad de aprender nuevas formas acorde a las necesidades de cada estudiante
		Método	6.Se orienta la asignatura considerado la web 2.0 como recurso educativo en una metodología acorde a la actualización
		Aprendizaje	7.Se forma al docente en el uso de las herramientas y en nuevas metodologías de aprendizaje considerando la web 2.0
	Web 2.0	Formación	8.Se fomenta un cambio en la filosofía de la enseñanza y formarlo en los principios ya vistos de la Web 2.0
		Actualización	9.Se genera la participación para la actualización de conocimiento

			aplicados mediante contenidos didácticos
		Docente	10.El docente cuenta con un recurso de fácil acceso y manejo para el fortalecimiento del proceso formativo del estudiante

Cont. Anexo B

Variable/ Obj. Específico.	Dimensiones	Indicadores	Ítems
		Cambio de Método	11.Se centra el docente en una estrategia que haga un cambio absoluto dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje
		Nuevos conocimientos	12.Se fundamenta en el cambio de paradigma, los cuáles son los protagonistas de un nuevo conocimiento que ha de transformar el pensamiento de cada estudiante
	Docentes el área de electricidad Restauración	Formación	13.Se fomenta la colaboración y participación entre los docentes como una formación permanente para aclarar informaciones ofrecidas con la aplicación de la web 2.0,
		Praxis educativa	14.Se considera como la web 2.0 como estrategia actualizada, permitiendo en todos los docentes conocer un nuevo camino de enseñanza dentro de su praxis
		Comportamiento	15.Motivar al docente a utilizar estrategias didácticas no tradicionales, considerando un comportamiento satisfactorio
		Aceptación	16.Se aceptan los nuevos cambios de paradigmas que hoy en día se están dando con respecto a la informática

Fuente: La autora (2016)



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO DE BARQUISIMETO
“LUIS BELTRÁN PRIETO FIGUEROA”
SUBDIRECCIÓN DE POSTGRADO

ESTRATEGIAS DIDACTICAS BASADAS EN LA WEB 2.0 DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA ETI GENERALISIMO FRANCISCO DE MIRANDA

Proyecto de grado para optar al grado de Maestría Educación Técnica

Identificación del experto evaluador:

Nombre y apellido: _____

Cedula de identidad N°: _____

Títulos académicos (Pregrado y postgrado): _____

Cargo(s) actual(es):

Área del conocimiento en la cual es consultado en calidad de experto:

Objetivo General

Proponer estrategias didácticas basadas en la web 2.0 dirigidas a los docentes de 5to año de electricidad de la ETI Generalísimo Francisco de Miranda

Objetivos específicos

Diagnosticar la necesidad de diseñar estrategias didácticas basadas en la web 2.0 dirigidas a los docentes de 5to año de electricidad

Diseñar estrategias didácticas basadas en la web 2.0 dirigidas a los docentes de 5to año de electricidad.

Validar las estrategias didácticas basadas en la web 2.0 dirigidas a los docentes de 5to año de electricidad

JUICIO DEL EXPERTO PARA EL INSTRUMENTO

1.- La forma y cortesía en que se pide la colaboración para la aplicación del instrumento es: Deficiente (0) _____ Regular (1) _____ Bueno (2) _____ Excelente (3) _____

2.- La forma en que se explica el propósito del instrumento es:

Deficiente (0) _____ Regular (1) _____ Bueno (2) _____ Excelente (3) _____

3.- Las instrucciones del instrumento están redactadas de forma clara y sencilla, adaptadas al nivel de la población:

Deficiente (0) _____ Regular (1) _____ Bueno (2) _____ Excelente (3) _____

Observaciones: _____

4.- ¿Está de acuerdo con el número de ítems? Sí _____ No _____

5.- ¿Considera necesario agregar más ítems? Sí _____ No _____

6.- Considera usted que los reactivos del cuestionario miden los indicadores de manera:

_____ Suficiente _____ Medianamente Suficiente _____ Insuficiente

Observaciones: _____

7.- Considera usted que los reactivos del cuestionario miden las dimensiones de manera: _____ Suficiente _____ Medianamente Suficiente _____ Insuficiente

Observaciones: _____

8.- Considera usted que los reactivos del cuestionario miden la variable de manera:

_____ Suficiente _____ Medianamente Suficiente _____ Insuficiente

Observaciones: _____

Según su opinión. Como experto en el área, el instrumento diseñado es:

_____ Valido _____ No Valido

Observaciones generales: _____

Firma: _____

Cédula de identidad: _____

Análisis de los ítems:

Coloque en cada recuadro la letra que considere, sea la alternativa que más se adapte a su juicio de acuerdo a la siguiente ponderación:

- D: deficiente (0) R: regular (1) B: bueno(2) E: excelente(3)

Ítem	Estilo de redacción y ortografía	Relación con los objetivos	Relación con la variable e indicadores	Ausencia de tendenciosidad	Escala de medición seleccionada	F. Observación
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Por medio de la presente hago constar que he participado en la validación del instrumento presentado por el (la) Maestrante María Alastre, cédula de identidad N° 12412922 a fin de recabar información para un trabajo de investigación que realiza a nivel de postgrado en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador titulado: **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN LA WEB 2.0 DIRIGIDAS A LOS DOCENTES DE 5TO AÑO DE LA ESCUELA TÉCNICA INDUSTRIAL GENERALÍSIMO FRANCISCO DE MIRANDA. PUNTO FIJO, ESTADO FALCÓN**, como Trabajo de Grado para optar al título de Magister en Educación, mención Educación Técnica, considerando que los ítems planteados en el instrumento están acordes con los objetivos del estudio y por lo tanto se considera válido para la investigación.

Firma del Experto