

Información Importante

La Universidad Santo Tomás, informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento, para todos los usos que tengan **finalidad académica**, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le dé crédito al trabajo de grado y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el Artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, la Universidad Santo Tomás informa que “los derechos morales sobre documento son propiedad de los autores, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.”

**Bibliotecas Bucaramanga
Universidad Santo Tomás**

**DISEÑO DIDÁCTICO DE UN PORTAL WEB PARA LA ENSEÑANZA DE LA
FILOSOFÍA**

DIEGO JAVIER TAVERA RUIZ

**UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
VICERRECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN FILOSOFÍA Y EDUCACIÓN RELIGIOSA
BUCARAMANGA
2016**

**DISEÑO DIDÁCTICO DE UN PORTAL WEB PARA LA ENSEÑANZA DE LA
FILOSOFÍA**

DIEGO JAVIER TAVERA RUIZ

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de
Licenciado en Filosofía y Educación Religiosa**

Asesor

OLGA LUCIA CELIS SALAZAR

**UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
VICERRECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN FILOSOFÍA Y EDUCACIÓN RELIGIOSA
BUCARAMANGA
2016**

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Bucaramanga, 2016

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida, la sabiduría y permitirme alcanzar las metas propuestas en esta etapa.

A mis padres Fermín y Gilma, por su amor, por creer en mí y especialmente por su apoyo incondicional

A mi Hermana Claudia, quien siempre me ha apoyado y dado su cariño, compañía, y más que una hermana ha sido una amiga

A toda mi familia, abuelos, tíos y primos que me han brindado su cariño incondicional.

A mis amigos y personas que de una y otra manera contribuyeron en este camino

A todos los profesores, que me han orientado en el proceso de formación.

AGRADECIMIENTOS

*A los directivos y profesores de la **Universidad Santo Tomás**, por su formación académica y humana, y por la colaboración poniendo a disponibilidad instalaciones y talento humano*

*A la profesora **Olga Lucia Celis Salazar**, Directora del proyecto, por su orientación, disponibilidad y acompañamiento durante el planteamiento y ejecución del proyecto.*

A los(as) estudiantes, maestros(as) y directivos(as) y todas aquellas personas que me ayudaron en este proyecto.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	10
1. PRELIMINARES	12
1.1. TITULO	12
1.2. DESCRIPCION DEL PROBLEMA	12
1.3. FORMULACION DEL PROBLEMA.....	13
1.4. JUSTIFICACION	¡Error! Marcador no definido.
1.5. OBJETIVOS.....	15
1.5.1. OBJETIVO GENERAL.....	15
1.5.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	15
2. MARCO REFERENCIAL	16
2.1. ANTECEDENTES	16
2.2. MARCO TEORICO - CONCEPTUAL.....	19
2.2.1. CAPITULO I. Didáctica y Enseñanza de la Filosofía	19
2.2.1.1. Breve reseña histórica de la didáctica.	19
2.2.1.2. Aproximación al Concepto de Didáctica	22
2.2.1.3. Clases de Didáctica.....	23
2.2.1.4. Didáctica, Método y Metodología.	24
2.2.1.5. Enseñanza y Didáctica de la Filosofía	25
2.2.1.6. Métodos de la Filosofía y su enseñanza.....	27
2.2.2. CAPITULO II. Las Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la enseñanza	29
2.2.2.1. Los maestros ante el reto de las TIC.	29
2.2.2.2. Las TIC's como medios o recursos didácticos	31
2.2.2.3. . Herramientas de la Web 2.0 para la educación.	32
2.2.3. CAPITULO III. Diseño de páginas Web o Portales educativos.....	36
2.2.3.1. Características de los materiales didácticos distribuidos en la web	37
2.2.3.2. Otros aspectos en el diseño o creación	39
3. METODOLOGIA	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
3.1. TIPO DE INVESTIGACION:.....	45
3.2. METODO DE INVESTIGACION: Análisis Documental	45
3.3. CARACTERISTICAS DEL ESCENARIO-GRUPO	46
3.4. TECNICAS E INSTRUMENTOS	47
4. ANALISIS DE RESULTADOS Y HALLAZGOS	48
4.1. COMPETENCIA.....	48
4.2. NECESIDADES	48
4.2.1. VIDEOS O ANIMACIONES.....	49
4.2.2. DIBUJOS PARA IMPRIMIR O USAR.....	49
4.2.3. REVISTAS.....	50
4.2.4. GUIAS	50
4.2.5. DIAPOSITIVAS.....	51
4.2.6. CUSOS ONLINE.....	51

4.2.7.	CARICATURAS (Memes, Dibujos u Otros).....	52
4.2.8.	JUEGOS ONLINE.....	52
4.2.9.	AUDIOS.....	53
4.2.10.	FOROS O DEBATES.....	53
4.2.11.	LECTURAS FILOSÓFICAS	54
4.2.12.	LIBROS U OBRAS	54
4.2.13.	ENCUESTAS O CUESTIONARIOS.....	55
4.3.	GUSTOS O PREFERENCIAS	55
4.3.1.	SITIOS WEB DE PREFERENCIA.....	55
4.3.2.	¿QUÉ BUSCAN EN UN SITIO WEB?.....	56
4.3.3.	COLORES.....	56
4.3.4.	TIPO DE DIBUJO	58
5.	<i>DISEÑO DIDACTICO DEL PORTAL WEB</i>	60
5.1.	DESTINO DEL PORTAL WEB.....	60
5.2.	CREACION DE MARCA	61
5.3.	CONTENIDOS PORTAL WEB.....	63
5.4.	MAPA DE NAVEGACIÓN DEL PORTAL WEB.....	64
5.5.	HERRAMIENTAS USADAS EN EL DISEÑO.....	64
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	72
	BIBLIOGRAFIA..... ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.	
	ANEXOS.....	75

TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Método Inductivo	24
Ilustración 2. Método Deductivo	25
Ilustración 3. Principales rasgos de los Materiales a Través de la Web	37

INTRODUCCIÓN

La sociedad ha venido desarrollando cambios vertiginosos en cuanto al modo de comunicarnos, las tecnologías han tomado avances en diferentes procesos, entre estos procesos también se incluye la adquisición del conocimiento, es por eso que las instituciones educativas se han visto obligadas a flexibilizar y desarrollar vías de integración de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de formación.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) han tenido un desarrollo explosivo en la última parte del siglo XX y el comienzo del siglo XXI, al punto de que han dado forma a lo que se denomina “Sociedad del Conocimiento” o “de la Información”. Prácticamente no hay un solo ámbito de la vida humana que no se haya visto impactada por este desarrollo: la salud, las finanzas, los mercados laborales, las comunicaciones, el gobierno, la productividad industrial, etc. El conocimiento se multiplica más rápido que nunca antes y se distribuye de manera prácticamente instantánea. El mundo se ha vuelto un lugar más pequeño e interconectado (UNESCO 2013)¹

Según **Manuel Area Moreira** ² la llegada de las denominadas tecnologías de la información y comunicación a los distintos ámbitos de nuestra sociedad, y de la educación en particular, puede representar, y en muchos casos así empieza a ocurrir, una renovación sustantiva de los métodos, las formas organizativas y los procesos de enseñanza en la educación superior. Los cambios y modificaciones que estas nuevas tecnologías están provocando en la concepción y práctica de la enseñanza significarán, según algunos autores, una auténtica revolución pedagógica

El reto de futuro según el mismo autor está en que las instituciones educativas innoven no sólo su tecnología, sino también sus concepciones y prácticas pedagógicas, lo que significa modificar el modelo de enseñanza en su globalidad.

Para **Área**, las TICS pueden ser un elemento que ayuden a construir y desarrollar herramientas didácticas variadas, donde prime más la actividad y la construcción del conocimiento por parte del alumnado a través de una gama variada de recursos que a la mera recepción pasiva del conocimiento a través de unos apuntes y/o

¹ UNESCO, Enfoques estratégicos sobre las TICS en educación en américa latina y el caribe, Disponible en : <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>

² AREA, Manuel, ¿Qué aporta internet al cambio pedagógico en la educación superior?. Disponible en : <http://manarea.webs.ull.es/articulos/art01.htm>

libros. Este es, y será, uno de los retos pedagógicos de la docencia a corto y medio plazo

El presente trabajo intenta aportar un grano de arena al abordar el diseño de un portal web que sirva como herramienta didáctica y que ayude al docente en los procesos de enseñanza del área de Filosofía, y que lleve a los estudiantes a un acercamiento y puedan tener bases más sólidas en cuanto al conocimiento, competencias y habilidades correspondientes a la asignatura.

En el Capítulo I denominado Preliminares, se hace una descripción, análisis y formulación del problema, base de la propuestas investigativa que se plantea el investigador, con el fin de replantear la forma en que es llevado a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Filosofía en la institución educativa objeto de estudio.

En el segundo Capítulo hace referencia al marco teórico que sustenta la propuesta didáctica. La propuesta se basa en el enfoque pedagógico del constructivismo, el aprendizaje significativo y colaborativo.

El siguiente capítulo corresponde a la Metodología donde se describe la forma como se alcanzaran los objetivos propuestos en esta investigación, se analiza el tipo de investigación.

1. PRELIMINARES

1.1. TITULO

Diseño didáctico de un portal web para la enseñanza de la filosofía

1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Las TICs ya hacen parte de nuestras vidas, según **Cabero** (2007) ³las TIC han incursionado en múltiples sectores, pero en el sector educativo, a pesar de contar con recursos técnicos avanzados y un amplio campo de indagación sobre el uso pedagógico de estas herramientas, presenta problemas para su implementación al interior de las aulas escolares.

El internet al ser un medio de difusión de información masiva, conlleva a que los alumnos lo utilicen para estudiar y realizar sus trabajos escolares. El problema de esto es que en muchas ocasiones; no hacen buen uso de todos los recursos disponibles en él porque desconocen la gamma de herramientas educativas, que contiene ya que sólo se limitan a usar un buscador o a consultar el primer sitio web; que encabeza la lista de resultados que encabeza la búsqueda.

Esto quiere decir que tanto estudiantes como profesores carecen de un sitio específico (portal web) que les aporte o les sirva como herramienta en su quehacer educativo, esto nos quiere decir, que aunque las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la actualidad, son herramientas de uso cotidiano, no han sido muy utilizadas en el ámbito escolar, especialmente en la enseñanza de la Filosofía. Por lo tanto se evidencia la falta de material didáctico adecuado para esta área del currículo, razón por la que se hace necesario plantear alternativas didácticas, que permitan a los maestros enseñar a los jóvenes las habilidades correspondientes a la asignatura.

Henao y Ramírez (2006) afirman que las TIC son un verdadero desafío para los docentes e investigadores, por cuanto se hace necesario concebir, diseñar, experimentar y evaluar propuestas o modelos desde enfoques pedagógicos y didácticos que sean adecuados. La adquisición de equipos, software, e infraestructura para la conectividad, debe acompañarse de un programa de formación que muestre a los docentes el sentido y valor que tiene la incorporación

³ CABERO, J, Tecnología educativa, España , McGraw Hill.

de estas tecnologías a su práctica pedagógica; ello, con la finalidad de evitar el riesgo de subutilizar estos recursos o emplearlos de manera inadecuada o trivial.

Otro de los problemas que llevo a formular esta propuesta es la percepción que los alumnos de la institución tienen hacia la Filosofía, ellos muestran desinterés y apatía hacia el aprendizaje de la Filosofía, sienten que lo aprendido en el área no les aporta, que son teorías nada prácticas, por tanto se deben mejorar las herramientas de enseñanza e implementar nuevas didácticas.

Se trata, entonces, de propender porque los maestros diseñen e implementen propuestas rigurosas desde el punto de vista pedagógico y didáctico, encaminadas a la apropiación de los recursos que las tecnologías de la información y la comunicación ofrecen, para que los estudiantes desarrollen competencias cognitivas, procedimentales y actitudinales.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo diseñar de manera didáctica un portal web para la enseñanza de la Filosofía?

1.4. JUSTIFICACIÓN

Las TIC's se han convertido en una herramienta didáctica para los docentes, a pesar de todo esto, en las instituciones educativas es muy poco el avance que se ha dado en la integración de las TIC al currículo, el presente trabajo tienen como base la necesidad de articular los contenidos de la asignatura de Filosofía con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, para darle un proceso dinámico al mismo tiempo que educativo.

Se hace urgente implementar propuestas que generen cambios en los procesos educativos, desarrollar las competencias específicas, se logre motivar al estudiante a plantear soluciones a problemas de su contexto, permitiendo que se desarrolle un verdadero aprendizaje significativo.

En términos generales, esta propuesta, pretende mejorar el proceso de enseñanza-de la asignatura de Filosofía, dando al estudiante herramientas que le permitan al estudiante alcanzar los objetivos propios de área.

También se plantea esta propuesta con el fin de cumplir lo dicho en el Plan Nacional de Tecnologías de la información y las Comunicaciones (TIC) para el periodo 2008-2016 expedido por el ministerio de comunicaciones para ayudar a una renovación pedagógica, cuyos objetivos esta promover modelos sostenibles de innovación educativa basados en el uso y apropiación de las TIC en los ambientes de aprendizaje, para la renovación pedagógica del sistema educativo, además de asegurar la construcción del sentido de uso y la apropiación de las TIC en las prácticas educativas, mejorando la eficiencia de los procesos de gestión de la información y la comunicación ⁴

⁴MINISTERIO DE COMUNICACIONES. Plan Nacional de Tecnologías de la información y las Comunicaciones. 2008 (en línea) <http://www.eduteka.org/pdfdir/ColombiaPlanNacionalTIC.pdf>

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar un portal web de forma didáctica para la enseñanza de la Filosofía

1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar y seleccionar los temas y contenidos del área de Filosofía que sean apropiados para llevar a la web
- Identificar algunas metodologías usadas en el área de Filosofía
- Identificar el tipo de portales y páginas web preferidos por los estudiantes
- Identificar y seleccionar las Tecnologías de la Información y la Comunicación más adecuadas, para que funjan como recursos didácticos, que hagan posible, nuevas y distintas formas de enseñar
- Elaborar el diseño didáctico del portal Web para la enseñanza de la filosofía

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. ANTECEDENTES

Cuando se diseñan las estrategias adecuadas para el proceso de enseñanza, la implementación de las TIC's; facilita de manera considerable el logro de los objetivos planteados durante el curso y abarca no sólo los objetivos procedimentales sino también los actitudinales, ya que se propician espacios para el trabajo colaborativo, despertando así al educando un interés que más allá del trabajo en el aula

Una de las limitaciones de la investigación es que no se encuentra muchos antecedentes de investigaciones que hablen sobre el uso de las TIC en la enseñanza de la Filosofía. También podría incidir negativamente la resistencia que muchos docentes presentan a la introducción de las tecnologías al interior de las aulas, que los aleja de la posibilidad de explorar creativamente materiales que pueden mejorar las condiciones de la enseñanza.

Sin embargo, desde diferentes disciplinas se han realizado trabajos de investigación que apuntan a encontrar relaciones positivas entre la utilización de las TIC en las aulas de clase y mejoras en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Otras disciplinas como la historia, Galán (2006), en una investigación titulada "Actividades técnico-pedagógicas para mejorar la enseñanza de la historia en los alumnos de quinto grado de educación Primaria", de la Escuela "Hermanos Serdán", utilizó técnicas activas para la enseñanza, particularmente el uso de medios audiovisuales y ejercicios de índole personal donde plasmaban historias de vida, crónicas, y otros relatos narrativos, con el fin de conseguir que los alumnos aprendieran la historia desde su propia realidad, utilizando para ello la metodología de Investigación-acción que se acomodaba a sus principales objetivos.

Para ello, el investigador utilizó como herramienta principal la "Enciclomedia" la cual es una enciclopedia virtual con diversos instrumentos como imágenes, videos y mapas que posibilita y permiten que los alumnos establezcan relaciones entre los conocimientos previos que tienen, los aprendidos en clase y los planes de aprendizaje establecidos en la ley de educación. Galán pudo observar la importancia que tiene relacionar distintas áreas con el conocimiento de la historia y considera que las TIC son una herramienta para lograr el objetivo de que los alumnos mejoraran y aumentaran su nivel académico dentro de las clases de historia en el nivel de básica primaria.

También en el marco de la enseñanza de historia Zamora (2006), presenta los resultados de una investigación en el área de historia, realizada con estudiantes de bachillerato en la región de Murcia, que buscaba comprobar desde la perspectiva de los alumnos, el uso que los profesores hacían de las TIC.

Esta investigación se realizó durante el año 2006, y participaron 140 alumnos de primer año de la Licenciatura en Pedagogía, se les pidió que describieran cuales fueron las experiencias con sus profesores en el área de historia en el año anterior a su ingreso a la licenciatura (2004 y 2005).

Dentro de la investigación se plantearon tres preguntas:

¿Está el profesorado de Historia de Bachillerato de la Comunidad Autónoma de Murcia aprovechando los nuevos recursos multimedia?

¿Ha incorporado el profesorado de Historia de Bachillerato de la Comunidad Autónoma de Murcia las Tecnologías de la Información y la Comunicación al aula?

¿Cuál es el uso del ordenador e Internet que declaran los alumnos de Bachillerato en sus clases de Historia?

Para llevar a cabo el estudio y responder a los interrogantes formulados, los investigadores se inclinaron por un estudio de orden cuantitativo, utilizando un cuestionario como instrumento para recoger la información.

Los resultados arrojados fueron los siguientes: el 93% del profesorado declaró haber elaborado el programa de la asignatura, y solo el 12% incluyó las TIC como herramienta para el desarrollo de las clases, sin embargo, sólo el 1% según los estudiantes utilizó realmente las tecnologías en sus clases.

Como conclusión, los autores afirman que no se debe desconocer como las TIC permiten en un alto grado el desarrollo de las prácticas educativas, aunque en lo que respecta a la enseñanza de la historia dentro de la Comunidad Autónoma de Murcia encontraron que su utilización es esporádica con un déficit de propuestas pertinentes para la enseñanza.

En el campo de las ciencias sociales Jaramillo y Macías (2009) en su proyecto propuesta didáctica para la enseñanza del concepto de región geográfica sociocultural, utilizando tecnologías de la información y la comunicación, con niños de la educación básica, del Centro de Investigaciones Educativas y Pedagógicas - CIEP- de la Universidad de Antioquia Medellín, concluyen que “Las tecnologías han mostrado ser un recurso eficaz para la enseñanza por su impacto innovador y motivacional. Los niños y jóvenes sienten una inclinación natural por estos entornos, debido a la interactividad, versatilidad y posibilidades para la autorregulación de los aprendizajes. En la medida en que los maestros y administradores educativos estén

abiertos a prácticas innovadoras en educación los resultados en el aprendizaje reportaran mejoras significativas en los resultados académicos.”

En cuanto al diseño de páginas web o portales educativos como tal parece que esta tarea ha sido corta debido a que los profesores parecen no tener el conocimiento necesario para el desarrollo de estas, aun así en el área de Ingeniería de sistemas e informática se ha encontrado algunos antecedentes investigativos, aunque de distintos puntos de vista.

Carreño y Robles (2011), realizan una investigación llamada “Diseño e implementación de una propuesta didáctica basada en tecnologías de la información y comunicación para la asignatura Entorno empresarial del programa Ingeniería Industrial de la Universidad Industrial de Santander”, cuyo objetivo principal es diseñar, implementar y evaluar estrategias pedagógicas para desarrollar parte o totalidad del proceso cognitivo y conceptual de la asignatura, basada en las TICs.

Carreño y Robles concluyen en su investigación que: “la diversidad de las ayudas didácticas y virtuales pueden facilitar el proceso de aprendizaje en la medida en que posibilitan acceder a un mayor número de estilos de aprendizaje” , además nos dicen : “Las ayudas de tipo didáctico y virtual han aportado valor agregado a las clases”

2.2. MARCO TEÓRICO - CONCEPTUAL

2.2.1. CAPITULO I. Didáctica y Enseñanza de la Filosofía

2.2.1.1. Breve reseña histórica de la didáctica.

El término “didáctica” fue empleada por primera vez, con el sentido de enseñar, en el siglo XVII, por Wolfgang Ratke, en su libro “Principales Aforismos Didácticos”, estos fueron los orígenes de la didáctica científica, pero aparece más fuerte en el año 1657, cuando un pedagogo protestante discípulo de Ratke llamado Juan Amós Comenio(1592-1670) lanza un libro denominado "Didáctica Magna".

En ese entonces las clases altas tenían acceso al arte, política, filosofía e historia y las clases medias-bajas aprendían oficios en los talleres. Comenio plantea lo que es el ideal pansófico o utopía comeniana: que hay que "enseñar todo a todos" y propone un conjunto de reglas, pautas o normas en las que muestra cómo lograrlo. Permiten que la enseñanza sea eficaz, que la enseñanza sea accesible a todos los seres humanos.

Para lograr la organización de la escuela, y así, llegar a hacer posible el ideal pansófico, se propone una serie de "**dispositivos duros**", los cuales dan estructura y marcan los límites de los procesos de aprendizaje:

Simultaneidad: se enseña a un grupo, al mismo tiempo. Varias escuelas haciendo lo mismo, lo que permite llegar a todas a la vez, y lo ordena de alguna manera.

Gradualidad: distintas formas de agrupación de las personas. Parte esencial del proceso educativo.

Alianza: contrato de confianza implícito entre padres y docentes.

Es importante el tema de control y vigilancia, es decir, que los maestros controlan al grupo de alumnos; directivos controlan al grupo de docentes; supervisores controlan a directivos.

Comenio inspiró sus propuestas en “cómo comprender” lo que le rodea para ser útil a sus semejantes y lo que realmente debe desarrollar racionalmente el intelecto, la voluntad y la memoria. Postula así, tres niveles de conocimiento: el de los sentidos (Escuela Natural), el de la conciencia (Escuela Metafísica) y el de Dios (Escuela Hiperfísica) donde el conocimiento parte de lo conocido hacia lo desconocido, de lo simple a lo complejo, de lo regular a lo irregular, por lo que se observa en sus postulados un proceso más formativo que informativo.

Comenio era una crítica de las prácticas de la época, en donde la escuela enseñaba de manera rutinaria y repetitiva, en su texto *“El Mundo Sensible en Imágenes”* plantea el empleo de la imagen como apoyo para la enseñanza. Mediante figuras dibujadas y el empleo de la lengua materna enseñaba el latín de una manera más placentera, con el fin de impactar los sentidos, la memoria y el entendimiento de sus discípulos. “La intervención del maestro consistía en orientar al alumno para que lograra unir el signo visual con el auditivo”. (Aguirre 2000, p. 8).

Poco después Juan Jacobo Rousseau (1712 – 1778) en su obra el “Emilio”, publicada en 1762, hace una crítica a los colegios Jesuitas de su tiempo por sus enseñanzas clásicas y falta de estímulos de pensamiento, donde el contenido era lo más importante, basándose en un aprendizaje memorístico.

Después en el siglo XIX, aparece la figura de Herbart quien compartía la idea de didáctica de Comenio, pero consideraba que la educación se debía realizar siguiendo pasos en vez de reglas como se decía anteriormente, por esta razón se centra en la instrucción.

En este período, la didáctica es de corte humanista o tradicional ya que se centra en el derecho del hombre de aprender.

En el siglo XX se empieza a preocupar la psicología y la didáctica por el niño, antes no había conceptos de cómo aprende el niño, las reglas estaban más centradas en el docente, en el contexto y en el contenido.

Aparece Piaget que es el primero que estudia la evolución del pensamiento del niño, su desarrollo. Pasa a ser muy parecido a lo que es la psicología evolutiva de hoy

Como consecuencia de la investigación del niño surge el movimiento **la escuela nueva**, autores que creaban experiencias de aprendizaje. Algunos autores son: **Freinet** con su “imprensa infantil”, **Montessori** y sus “cosas de niños”, **Decroly** y sus “centros de interés” quienes concebían la enseñanza como un acto de pura acción, donde los estudiantes realizan actividades desde sus propios intereses y experimentan situaciones concretas que les permite posteriormente resolver problemas reales. Sus estrategias didácticas buscan responder a la era del desarrollo tecnológico producto de los avances científicos y económicos de las sociedades. (Álvarez de Zayas, 1998).

Estos autores crearon diferentes propuestas de enseñanza, que tenían que ver con cómo se tenía que organizar la escuela, basados en los descubrimientos de la psicología del niño.

A mediados del siglo XX, junto con la finalización de las guerras mundiales y el avance tecnológico en el cual la máquina reemplaza al hombre, se da la corriente tecnológica o tecnicista.

En ella, se pone el acento en las estrategias, la técnica dentro de la educación. Se creía que si el docente enseñaba de una manera, los alumnos iban a reaccionar de la manera esperada porque se utilizó la técnica correcta, lo que se lo denominó conductismo, en el cual el docente era visto como ejecutor.

En esta etapa surge el **currículum**, que eran programas a impartir, como respuesta a la necesidad de organizar los contenidos.

En los años setenta, junto con un auge en el avance de las ciencias sociales (pedagogía, política, filosofía, etc.) se comienza a cuestionar lo tecnicista y se piensa que el acto didáctico está compuesto por más cosas que el alumno y el docente y que la enseñanza y el aprendizaje son dos cosas distintas aunque están vinculadas.

Se conforman las corrientes críticas, las cuales cuestionan el enfoque tecnicista y comienzan a estudiar lo educativo desde las ciencias sociales, le brindan importancia a lo que se enseña y ven al aula como una microsociedad inmersa en una cultura desde su enfoque microsociocultural.

Se pueden distinguir dos corrientes críticas:

- Europea:** la cual estudia la revisión de la práctica docente teniendo en cuenta las variables en el aula a la que ven como una microsociocultura.

Este enfoque vuelve a brindarle un corte humanístico a la educación pero desde una perspectiva social ya que ve al individuo en relación.

- Latinoamericana:** Conducida por Pablo Freire, la cual estudia el efecto social de la enseñanza como transformador y modelador de la sociedad, la finalidad de la educación.

Freire (1921 – 1997), quien en “pedagogía de los oprimidos” examina el sistema autoritario de educación. Su mayor aporte lo propone mediante una relación horizontal entre maestros y estudiantes con base en el ejercicio del pensamiento crítico y la transformación social; desde este punto de vista el maestro es un facilitador. La clase se transforma en un círculo cultural y en vez de una lectura, se solucionan problemas. En este modelo didáctico el contenido es muy importante para la experiencia de los educandos. (Vadillo, y Klingler, 2004).

Estos pedagogos se interesaron de manera especial por mejorar las prácticas educativas en el aula y los procesos de enseñanza y aprendizaje, donde antes predominaba el maltrato, la enseñanza rutinaria y estrictamente memorística. Sus

estrategias didácticas se fundan a partir de las necesidades propias de los estudiantes, respondiendo a los problemas específicos de la sociedad en la que se inscriben. Algunos de ellos desde su contexto particular, propusieron una forma de enseñanza donde el conocimiento fuera más placentero para los estudiantes, la relación docente-alumno sea de igual a igual, al mismo tiempo que estos conocimientos se pudieran aplicar a la vida cotidiana para la transformación de la sociedad.

2.2.1.2. Aproximación al Concepto de Didáctica

Durante la historia de la didáctica son muchas las definiciones que pedagogos y gente desde diferentes disciplinas como la filosofía y la psicología han planteado. De las muchas definiciones propuestas se destacan algunas.

En general para Ibarra “se refiere a la dirección del aprendizaje de los alumnos y tiene por objeto el estudio de los métodos, técnicas, procedimientos y formas, examinados desde un punto de vista general”⁵

Stöcker la define como “Doctrina general de la enseñanza escolar de toda índole y para todos los niveles”⁶

Hay una constante discusión que podemos ver entre sí es una ciencia o una disciplina o ambas, Titone la ubica como ciencia “que tiene como objetivo específico y formal la dirección del proceso de enseñanza hacia fines inmediatos y remotos de eficiencia instructiva y formativa”⁷

Al igual que Titone, Nerici nos dice que es una ciencia, pero para él también es un arte: “Es ciencia en cuanto investiga y experimenta nuevas técnicas de enseñanza, teniendo como base, principalmente, la biología, la psicología, la sociología y la filosofía. Es arte, cuando establece normas de acción o sugiere formas de comportamiento didáctico basándose en los datos científicos y empíricos de la educación: esto sucede porque la didáctica no puede separar teoría y práctica”⁸

Para otros autores como Vadillo y Klingler (2004), Didáctica es la disciplina de la pedagogía que estudia y perfecciona los métodos, proceso, técnicas y estrategias cuyo objetivo es potenciar la enseñanza para lograr aprendizajes más amplios, profundos y significativos.

⁵ IBARRA, O., Didáctica moderna. El aprendizaje y la enseñanza, Aguilar, Madrid, 1968, p. 39

⁶ SÖCKER, Karl, Principios de didáctica moderna, Kapelusz, Buenos Aires, 1964, p. 6.

⁷ TITONE, Renzo, Metodología didáctica, Rialp S.A, Madrid, 1966, p. 35.

⁸ NERICI, Imideo G. ,Hacia una didáctica general dinámica

Del mismo modo para Mattos es una “Disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene por objetivo específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de dirigir y orientar eficazmente a los alumnos de su aprendizaje”⁹.

Gómez nos da el concepto de “La didáctica, ciencia pedagógico-teórico-práctica es una disciplina que estudia los diversos componentes humanos y materiales que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje, con el fin de establecer sus funciones e interrelaciones, y dinamizar el acto docente-discente.”¹⁰

La didáctica no posee una definición única y estandarizada, es más bien producto de un momento histórico específico, pues además de atender a un problema de la enseñanza, concretamente se expresa en las instituciones educativas mediante su articulación con un momento social, con el propósito de atender a las condiciones sociales en el que está inmersa.

De esta manera, Díaz (1995)¹¹, expresa que la didáctica es una disciplina que responde a reclamos históricos sociales y desde allí debe ser examinada para comprender su valor. Además, plantea un aspecto que obstaculiza la construcción de la didáctica y es que ésta solo se orienta hacia el trabajo en el aula, es decir a la manera de enseñar y a las alternativas para lograr la participación de los estudiantes, aunque en variadas ocasiones no se tiene en cuenta la reflexión conceptual que se debe hacer sobre ésta.

2.2.1.3. Clases de Didáctica

Gómez en su libro *Didáctica de la Filosofía* nos muestra cómo ha sido dividida la didáctica de diferentes formas.

La primera división que nos muestra es la del pedagogo Comenio quien dividió esta en tres partes: **la matética** (correspondiente al alumno o al que aprende), **la sistemática** (trata de materias y objetivos) y **la metódica** (trata de la manera de enseñar, del acto docente)

Posterior a esta división nos muestra la división más común: **Didáctica General** (se refiere a cualquier proceso enseñanza-aprendizaje) y **Didáctica especial** (se refiere al proceso enseñanza-aprendizaje de una signatura determinada)

⁹ MATTOS, Luis A. de, *Compendio de didáctica General*, Kapelusz, Buenos Aires 1967, p. 27

¹⁰ GÓMEZ, Simón Mario, *Didáctica de la Filosofía*, Universidad Santo Tomás, VUAD, Bogotá, Colombia, 2013, p. 31.

¹¹ DÍAZ, A.; *Didáctica. Aportes para una polémica*. Editorial Aique; Argentina. 1995.

Finalmente nos menciona una tercera división, un poco más reciente, la mencionada por el pedagogo José Fernández Huertas: **Didáctica diferencial** (la que atiende a las diversas peculiaridades de sexo, tipo, región, cultura, ambiente, edad, etc., de los educandos), **Didáctica correctiva** (la que busca la rectificación de hábitos y defectos discentes, mediante pruebas analíticas y diagnosticadas) y **Didáctica normalizada** (la que solo se da por satisfecha cuando ha logrado resultados, de acuerdo, no con la aptitud presente, sino con la capacidad evolutiva de cada sujeto).

2.2.1.4. *Didáctica, Método y Metodología.*

A veces se confunden los términos, didáctica y metodología, metodología y método. Trataremos de dilucidar un poco esta confusión ya que para nuestra labor es preciso distinguirlos.

Para intentar clarificar este asunto podemos empezar por la confrontación de las definiciones, la Didáctica es disciplina pedagógica, ciencia y arte de la enseñanza, mientras la Metodología es la parte de la lógica que estudia el método como camino que sirve para llegar a la verdad

Conviene aclarar el concepto de método, se entiende por método el camino o sistema que se sigue intencionalmente para el logro de algún objetivo, existen dos “métodos generales”:

- A. **Método inductivo:** Es el camino de ida, progresión de lo particular o singular , hasta la formulación de principios, normas o leyes generales

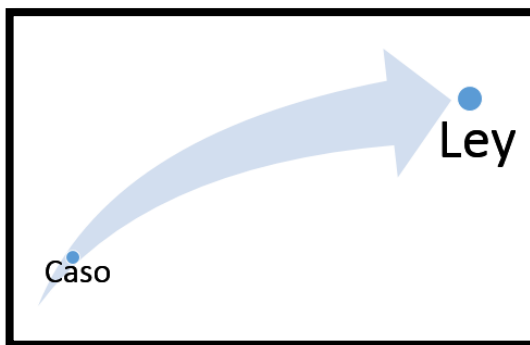


Ilustración 1. Método Inductivo

B. Método deductivo: Es el camino de algo general (principio, norma, ley), hasta la conclusión o la aplicación a casos singulares o particulares

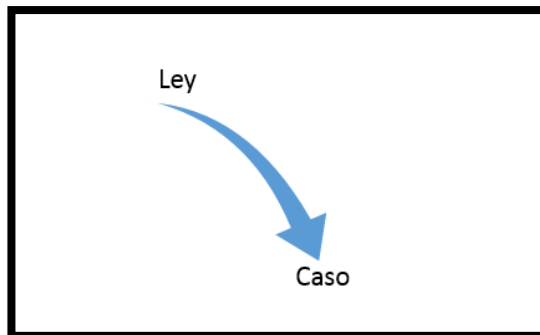


Ilustración 2. Método Deductivo

Estos métodos también se pueden clasificar en:

I. Métodos lógicos: Son aquellos que utilizan la filosofía y las ciencias, para la investigación y el descubrimiento de la verdad.

II. Métodos psicológicos : Son los que llevan una investigación, del plano del objeto (verdad), al plano del sujeto (aprendiz), teniendo en cuenta su edad, mentalidad, sexo, medio, etc.

III. Métodos didácticos: Son los que tienen en cuenta tanto la lógica de los conocimientos, como la actitud de los educandos. Son una mezcla de los dos métodos anteriores.

2.2.1.5. Enseñanza y Didáctica de la Filosofía

No es lo mismo enseñar filosofía que otras disciplinas o ciencias, la filosofía no puede ser considerada como una asignatura más del currículum académico por tanto debe tener sus propios objetivos y propósitos existen varios aportes sobre esto.

Gómez de nuevo nos sorprende dando unos objetivos para la enseñanza de la filosofía estos son:

- a. Ejercitar el pensamiento del alumno de manera sistemática
- b. Aglutinar los diversos conocimientos adquiridos por el alumno
- c. Proyectar dichos conocimientos a nuevas adquisiciones
- d. Integrar en el alumno los diversos valores humanos
- e. Formar en el alumno hábitos de reflexión continua
- f. Inculcar al alumno el sentido de una autoeducación y formación permanentes

Del mismo modo Diego Antonio Pineda en libro “Filosofía, pedagogía y enseñanza de la Filosofía” formula los objetivos más generales que debe proponerse una educación filosófica. Entre ellos considera:

- I. El desarrollo de la capacidad de razonamiento
- II. El fortalecimiento de la comprensión ética
- III. El incremento de la capacidad para interpretar (descubrir y construir significado)
- IV. El fomento de la creatividad
- V. El crecimiento personal e interpersonal
- VI. La formación de valores democráticos

Estos dos autores se podrían unir para compaginar el objetivo y propósito de la filosofía, como su etimología nos muestra, un “amor a la sabiduría”, “La filosofía, una escuela de la libertad. La filosofía –puesto que ésta es su sustancia y todo su propósito– incita e invita a un cuestionamiento abierto” ¹²

El espíritu de libertad es precisamente lo que hace diferente a la asignatura de Filosofía ya que no es posible enseñar a pensar libremente a través de un método autoritario que impida la búsqueda y creatividad.

¹² UNESCO, La filosofía una escuela de la libertad, Paris, Francia, 2011, En línea: <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001926/192689S.pdf>

Entonces podríamos decir que el objetivo principal de la enseñanza de la filosofía no será tanto la memorización de contenidos conceptuales, cuanto la adquisición de un talante y de un espíritu filosófico.

Aprender por uno mismo, independientemente, es más importante que retener de modo mecánico, seguiremos la idea de Dewey conocido por su frase “aprender haciendo”, se inscribe dentro de la corriente activista que considera que los conocimientos se logran a través del contacto directo con los objetos, a través de la manipulación. Por lo que debemos poner en práctica una didáctica creativa.

Si miramos otras propuestas didácticas, y experiencias del área podemos guiarnos por las didácticas utilizadas, y la mayoría han insistido en que la mejor manera de enseñar filosofía es como lo hiciera Sócrates, aunque más adelante ahondaremos en los métodos de la filosofía, pero también la mayoría nos propone al igual que lo hiciera Dewey una educación “de, por y para la experiencia¹³”. También Rousseau nos dice “la educación consiste menos en preceptos que en ejercicios”¹⁴

J. Seco Pérez, en su artículo “Enseñanza de la filosofía en el Bachillerato. Importancia y necesidad” nos dice que la filosofía necesita más que las otras asignaturas, concretamente su propuesta didáctica incluye diferentes actividades como: comentarios de texto, lecturas de obras y fragmentos filosóficos, ejercicios de vocabulario, preguntas y ejercicios interdisciplinarios.

2.2.1.6. Métodos de la Filosofía y su enseñanza

A través del curso de la historia encontramos que los filósofos han empleado algunos métodos, varios de los cuales son simplemente nuevas versiones de métodos conocidos, comenzaremos por una breve exposiciones de los métodos de que se sirve la filosofía:

- a) **Mayéutica Socrática:** Su creador es Sócrates que se propone dar a luz las ideas, de manera análoga a como su madre ayudaba al alumbramiento de los niños.

En su aplicación comienza el filósofo por aparentar un desconocimiento completo del problema a estudiarse (ironía) a fin de asegurar la imparcialidad en la investigación que parte del principio que en forma innata existe ya el saber en los individuos, faltando tan solo extraerlo. La verdadera Mayéutica es el proceso hábil de realizar preguntas que conduzcan a conceptos claros,

¹³ DEWY, citado por Domingo Anaya en Didáctica de la Filosofía , Cooperativa Editorial Magisterio, 2003, p 24.

¹⁴ ROUSSEAU. Juan Jacobo, Emilio O La Educación. En línea: <http://peuma.e.p.f.unblog.fr/files/2012/06/Emilio-ROUSSEAU.pdf>

todo esto mediante crítica hecha a las respuestas dadas sirviéndose de nuevas preguntas.

- b) **Dialéctica:** Variante del Método socrático al que Platón añade la intuición o contemplación de las ideas, manteniendo como necesario el conocimiento innato de todas las cosas. Es un esfuerzo dialéctico para alcanzar la intuición de la idea recurriendo al contraste de puntos de vista y a su superación.

“La dialéctica consiste, para Platón, en una contraposición de intuiciones sucesivas, que cada una de ellas aspira a ser la intuición plena de la idea, del concepto, de la esencia, pero como no puede serlo, la intuición siguiente, contrapuesta a la anterior, rectifica y mejora aquella anterior. y así sucesivamente, en diálogo o contraposición de una a otra intuición, se llega a purificar, a depurar lo más posible esta vista intelectual, esta vista de los ojos del espíritu hasta acercarse lo más posible a esas esencias ideales que constituyen la verdad absoluta.”¹⁵

- c) **Lógica de Aristóteles, el silogismo:** El método es el razonamiento deductivo, que se realiza por el silogismo, en que se parte de una proposición general que juzgada en relación con otra también general permite llegar a una conclusión.
- d) **La inferencia:** es deducir o desprender de un pensamiento, otro. Es el razonamiento que hace nacer nuevos pensamientos de otros ya existentes.

Tras esta pequeña recopilación de los métodos que se han sido más usados, o los recomendados como los más aptos para la construcción de pensamiento filosófico, queremos referirnos también a los procedimientos metódicos delimitados a las formas o modos de realizar la enseñanza dentro de los colegios, indicaremos algunos métodos y procedimientos didácticos que pueden ser usados según una Encuesta del UNESCO ¹⁶en 1951 y continuada y desarrollada en años posteriores:

- a) **Análisis de los textos de los grandes filósofos**
- b) **Estudio de escuelas o tipos de Filosofía**
- c) **Estudio de corrientes culturales**

¹⁵ GARCIA, Manuel, Lecciones preliminares de Filosofía, Porrúa SA. México, 1998, p. 30

¹⁶ UNESCO, en línea <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001926/192689S.pdf>

- d) Lectura de clásicos combinado con estudio de la historia**
- e) Estudio por problemas**
- f) Estudio de la Historia de la Filosofía**

También en las clases de filosofía se puede tener formas especiales de enseñanza, estas pueden llegar a ser un buen recurso:

- a) Conferencia o clase de profesor**
- b) Paralelo o estudio comparativo de ideas (de dos o más filósofos)**
- c) Discusión o debate**
- d) Mesas Redondas o Trabajos en grupo**
- e) Seminarios**

2.2.2. CAPITULO II. Las Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la enseñanza

2.2.2.1. Los maestros ante el reto de las TIC.

Las TIC son un reto tanto para los docentes como los investigadores educativos porque les exige actualizarse permanentemente en aspectos de orden teórico en el campo de la didáctica. Diariamente los educadores se ven sorprendidos con la aparición de nuevos dispositivos tecnológicos que forman parte de la vida cotidiana, y que la sociedad paulatinamente los ha convertido en una necesidad. Muchos educadores han encontrado en dichos artefactos una herramienta que podría ser utilizada para mejorar las condiciones de aprendizaje de los estudiantes.

Litwin (2000), expresa que es necesario, utilizar las herramientas que ofrecen las TIC para orientar los procesos educativos con unos fines pedagógicos claros. Estas, si son utilizadas en forma apropiada, ofrecen a los docentes el potencial para estar a la vanguardia dentro de la enseñanza, porque para desenvolverse en los nuevos entornos digitales se requieren habilidades y destrezas apropiadas a los cambios que imponen las sociedades actuales. Igualmente diferentes investigaciones han mostrado la necesidad de capacitar permanentemente a los

docentes en el manejo y comprensión de las tecnologías aplicadas a la enseñanza, para así utilizarlas dentro de las aulas con un sentido pedagógico y apropiado para evitar la subutilización y un uso inadecuado (Henaó y Ramírez, 2006).¹⁷

Cabero (2001)¹⁸, afirma que algunos de los errores cometidos con los medios y los recursos didácticos, apuntan a que estos son percibidos como elementos aislados, autosuficientes e individuales del resto de componentes del currículo, además, plantea la necesidad de incorporar estas herramientas en la enseñanza, específicamente abordando las características técnicas y estéticas, sin dejar a un lado las funciones y potencialidades que ofrecen para enseñanza.

Una adecuada incorporación y utilización de las TIC en el entorno educativo puede fomentar cambios dentro de las concepciones y prácticas escolares, tales como: Un mayor énfasis en la construcción del conocimiento, respeto por los ritmos de aprendizaje, atención a los estudiantes menos aventajados, evaluación centrada en procesos y productos, mejores condiciones para el trabajo cooperativo, mayor control individual en la selección de contenidos de aprendizaje, y mejores posibilidades de integrar la comunicación verbal y visual (Poole, 1999).¹⁹

Las TIC abren las puertas hacia nuevos roles y relaciones del maestro y los estudiantes. A los docentes se les facilita motivar sobre el tema a tratar, proporcionar información, ilustrar o demostrar conceptos, modelar una actividad, orientar una búsqueda, estimular una discusión o un debate, formular preguntas e involucrar a los estudiantes en la solución de problemas y la toma de decisiones, posibilitando además, que socialicen y compartan sus ideas, proyectos e informes a través de presentaciones en diversos formatos que posibilitan las tecnologías. Al respecto Vizcarro y León, plantean: el uso de las TIC en “La educación privilegia la comprensión, la comunicación oral y escrita, la autonomía del aprendizaje, la obtención, selección y análisis crítico de la información, y la resolución eficiente de los problemas”²⁰

¹⁷ HENAO, O. y RAMÍREZ, D; Propuesta didáctica para el área de lecto-escritura con un enfoque socio –constructivista y apoyada en tecnologías de información y comunicación. Grupo didácticas y nuevas tecnologías. Universidad de Antioquia. Medellín. 2006.

¹⁸ CABERO, J, Tecnología educativa Diseño y utilización de medios en la enseñanza, Paidós Ibérica. Barcelona, España, 2001

¹⁹ POOLE, J., Tecnología Educativa, McGraw Hill, Bogotá, Colombia.1999

²⁰ VIZCARRO, C y LEÓN, J Nuevas tecnologías para el aprendizaje, Psicología Pirámide, Madrid, España, 2008, p. 16

2.2.2.2. Las TIC´s como medios o recursos didácticos

Las TIC´s están transformando la forma en que nos comunicamos, nos relacionamos y compartimos nuestras ideas y pensamientos, esto nos lleva a reflexionar que es necesario replantear la forma en que estamos haciendo uso de las TIC, en especial en el sistema educativo, se hace imperioso que nuestras escuelas sean agentes de cambio en los métodos de enseñanza a partir del uso y apropiación de las TIC.

Las TIC nos permite enfocar los procesos de enseñanza-aprendizaje de una manera nueva al proporcionarnos recursos casi insospechados. El disponer de TIC suele implicar algunos cambios (Marques, 2000²¹), a causa de la gran información disponible y a la facilidad de accesos a la misma, la importancia del profesor como depositario del conocimiento queda disminuida. En cambio aumenta su importancia como orientador del trabajo personal de sus alumnos, de las búsquedas de información relevante, evitando que los alumnos se pierdan en la gran biblioteca que es internet.

Así mismo como lo afirman Marchesi y E Martin “Hoy, ahora, los propios alumnos llevan a cabo aprendizajes de forma diferente a como nosotros lo llevábamos a cabo hace unos años, de modo que, deberíamos acercarnos a una nueva forma de enseñanza que tenga en cuenta las maneras de aproximarse a la información y el conocimiento que nuestros jóvenes llevan a cabo” ²²

Según la UNESCO, se espera que las TIC´s facilite una educación para todos, dado que con ellas se puede llegar a lugares apartados y atender una mayor diversidad de necesidades educativas.

Las redes y las plataformas virtuales hacen que el único sitio donde se puede aprender ya no sea solo la escuela o la biblioteca, sino cualquier lugar, desde donde se pueda acceder a ellas mediante un ordenador.

Los entornos virtuales pedagógicos virtuales (definidos como: “programas informáticos de educación interactiva, dotados de capacidad de comunicación integrada”) permiten formas de enseñanza nuevas y si bien en un principio se pensó en ellos, para la enseñanza a distancia, se están transformando en un

²¹ MÁRQUEZ G., Pedro. Software Educativo: Guía de usos y mitología de diseño. EMA- Estudis S.L. Barcelona, España,1995

²² MARCHESI, Alvaro y MARTIN, Elena. Calidad de la enseñanza en tiempos de cambio. Alianza.1998

complemento, casi indispensable, de la enseñanza presencial. Además, se están convirtiendo en un gran desafío, frente a las formas de enseñanza tradicionales, al no tener que depender, ni del espacio ni del tiempo.²³

2.2.2.3. . Herramientas de la Web 2.0 para la educación.

La Web 2.0 se configura como la evolución de los tradicionales formatos de televisión, radio, correo y las aplicaciones multimedia. Una de las principales características de este espacio es la posibilidad de la comunicación bidireccional que permite que los usuarios modificar las aplicaciones presentes en la red e interactuar con ellas. El término fue usado por Tim O'Really en 2004 y hace referencia a una segunda generación de la Web que brinda servicios y permite el intercambio ágil de información.

Los usuarios se constituyen en parte activa de la Web en la medida en que pueden suministrar datos, mercadear sus productos y servicios hacia otras personas, quienes también pueden modificar los contenidos. La Web 2.0 permite el acceso a múltiples experiencias de información como librerías virtuales, bases de datos, enciclopedias colectivas, sistema de posicionamiento geográfico entre otros.

Dentro de los numerosos recursos que la Web 2.0 aporta para la educación, están: Los wikkis, los weblogs, los podcats, las enciclopedias en línea, los buscadores, los foros, los video chats, entre otros, las cuales posibilitan experiencias profundas y significantes dentro de las diferentes áreas de conocimiento, que repercuten dentro de la enseñanza aprendizaje del educando.

Algunas herramientas que las TIC ofrecen para la educación son:

Internet: Cuando se habla de Internet, se reduce la mayoría de veces solo a las páginas Web y al correo electrónico, desconociéndose así sus innumerables recursos. Czarny (2000),²⁴ define la Internet como un medio de comunicación que ayuda a cambiar las dinámicas de aprendizajes en el tiempo y el espacio, donde se puede obtener información desde cualquier parte del mundo, y el correo electrónico

²³ ECHARRI PRIM, Luis Uso de Internet para la enseñanza a distancia, Comunicación personal, 1998

²⁴ CZARNY; La escuela en Internet: Propuestas didácticas para docentes no informatizados. Homo Sapiens. Rosario , 2000,

permite la comunicación entre personas, sin importar las distancias y sin necesidad de que los dos individuos estén conectados al mismo tiempo.

Además de lo anterior, Internet posibilita la utilización de diversas aplicaciones como son los foros, los grupos de discusión, las fotografías, los videos, el audio, los Weblog y los wikkis, o los portales web esto sin olvidar que uno de los elementos básicos dentro de la educación es la comunicación. Las herramientas tecnológicas permiten que los estudiantes sean parte de su proceso, aprendiendo el manejo de diversas aplicaciones, las ventajas y riesgos del uso de la tecnología con criterios que les permitan obtener un nivel de desarrollo cognitivo y una perspectiva clara que evidencie su propio proceso de aprendizaje. (Sierra 2002).²⁶

Weblogs: Se define como una bitácora o páginas web personalizadas que, a modo de diario en línea ha posibilitado la publicación en red de todos los usuarios. Permite aportar contenidos sin intermediarios, lo cual se visualiza fácilmente en todos los buscadores. Su utilización es simple, hasta tal punto que el usuario no necesita conocimiento específico del medio electrónico, para aportar el contenido desde cualquier conexión de Internet.

Vila (2007), expresa que los weblogs dentro de la educación son una herramienta fundamental, que posibilita la comunicación y expresión en el aula, incentiva la escritura, permitiendo desarrollarla a nivel personal reinventar y cambiar los tradicionales diarios que se manejan de papel, por uno multimedia. Vila (2007), retomando a Kajder y Bull (2003), plantean diez propuestas que se pueden llevar a cabo en el medio educativo utilizando las mesa redonda de personajes, mentes abiertas, pensar en voz alta, respuesta del grupo del círculo literario, entre otros, por otro lado están las actividades de revisión y gramática y la utilización que se hace de la herramienta dentro de la investigación.²⁷

Wikkis: Son también catalogadas como una herramienta eficaz para la educación, definida como una web que de manera colaborativa puede ser editada y creada por cualquier usuario, permitiendo entornos de cooperación óptimos. Las principales características que se le atribuyen a las wikkis y a su estructura son:

²⁶ SIERRA, J. Uso de Internet en la escuela. Extraído el 9 de febrero de 2009, desde: http://www.inegi.gob.mx/inegi/contenidos/espanol/ciberhabitat/escuela/maestros/act_vi.htm

²⁷ VILA Internet aplicado a la educación: webquest, wikki y weblog. Citado por CABERO, Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación. España. McGraw Hill. 2007

- El diseño de un documento electrónico cualquiera, se puede hacer de forma sencilla y rápida.
- Cualquier persona puede modificar la información del documento, pedir fácilmente los permisos para editar, creando así un ambiente colaborativo.
- Las personas involucradas reciben vía email cuando otra persona comenta, edita o cambia información del documento, destacando los cambios realizados en la nueva versión.
- Se recupera fácilmente el texto escrito por otras personas que han modificado o borrado, además de la opción que posibilita visualizar los cambios recientes y el historial de los cambios que se han dado en la wiki

Dentro de la educación, las wikis se caracterizan por la facilidad a su acceso, la memoria y la instantaneidad. Tanto profesores como estudiantes colaboran editando, generando y proponiendo online. Dentro del aula pueden hacerse diversos proyectos a partir de una wiki, como son: Los diccionarios, las enciclopedias, entre otros, esos proyectos pueden darse con aportaciones de muchas personas, incentivando el trabajo en equipo, los trabajos investigativos y posibilitándose el acceso ilimitado a su contenido (Vila, 2007)

Video y dispositivos audiovisuales: Otra importante herramienta utilizada es el video, el cual puede emplearse para diversas actividades dentro del campo educativo, por ejemplo, su formato facilita que pueda ser observado indefinidas veces, se le pueden introducir otros medios como la televisión y el sonido, además la facilidad de manejo y la actitud activa que toma el estudiante frente a esta herramienta.

Asimismo, el video posee diversas funciones dentro de su utilización en el aula, entre las cuales se encuentran la de informar y la de evaluar, tanto para los docentes como para los estudiantes, además, existen otras funciones que lo complementan como son la motivadora, la expresiva, la lúdica, la creativa, la artística, y la comunicativa, (Ferrer, 1988; Cebrián, 2005).²⁸

Las ventajas del video se hallan en su flexibilidad, que posibilita la participación no solo del docente sino también de los alumnos, además el profesor puede adecuar

²⁸ FERRER I PRATS, J. , Vídeo y educación, Barcelona. Laia. 1988. CEBRIAN, M. Video y educación I: videos educativos versus videos didácticos, En: Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la formación de docentes, Madrid. Pirámide. 2005 pp. 83-91. .

el lenguaje del video al grado de comprensión y atención de los alumnos. Se convierte en un medio dinámico el cual permite que los contenidos puedan ser visualizados y verbalizados en un mismo tiempo, pueden inducir al alumno a la búsqueda, a la observación y si es el caso, a la confrontación con otras fuentes (Sancho, 1994).²⁹

Bale (1999)³⁰, habla sobre como la utilización de ayudas audiovisuales, son claves a la hora de la utilización de las TIC en el aula, ya que estas apoyan a la geografía ineludiblemente. Dispositivos como películas, discos, cintas magnetofónicas y diapositivas, presentan miles de posibilidades, por ejemplo, la atención por parte de los alumnos al profesor, quien debe guiar la utilización del dispositivo.

Con respecto a lo anterior, Bale hace alusión a los simulacros y juegos tecnológicos, y afirma que la utilización de estas herramientas dentro del aula, producen beneficios tales como: El desarrollo de la participación de actividades grupales, las destrezas sociales, la toma de decisiones racionalmente, además de combinar reflexiones y sentimientos acerca de situaciones y problemas, ofrece la posibilidad para trabajar la geografía con mapas y cartografía digital, desarrollado las destrezas cartográficas de una manera más precisa, hacer simulaciones y adquirir un adecuado manejo de la información con conciencia espacial.

Página web: tradicionalmente hace relación a un documento en el internet, disponible para ser leído, con información de consulta de algún tipo, para una empresa, la información sobre quién es, que hace, qué productos o servicios comercializa y con quién comunicarse en caso de que el lector desee hacerlo. Normalmente se contrata un diseño y el contenido se entrega para que sea diagramado por la misma empresa o persona que elabora todo el diseño.

De una página web no se espera interacción mayor con el usuario final o lector, lo que se espera es que encuentre la información que creemos está buscando.

Una página web es altamente estática y en la mayoría de los casos desarrollada completamente en HTML o FLASH que son lenguajes orientados a presentar información hacia el usuario final, lo que significa que cuando las condiciones comerciales de la empresa cambien, se añadan nuevos productos o servicios, debe llamarse nuevamente a quién desarrolló la página original para que haga los cambios y ajustes necesarios. A la larga esto “amarra” a la empresa al diseñador o desarrollador de la página web y como hemos visto en muchos casos, si el mismo ya no está disponible, o está dedicado a otra cosa, la página queda inamovible, muchas veces presentando una imagen que no es la correcta.

²⁹ SANCHO, J. Para una tecnología educativa, Editorial SI. , Barcelona, 1994.

³⁰ BALE, J. . Didáctica de la geografía en la escuela primaria; Morata, S.L. ; Madrid. 1999

Un **Portal Web** también es una página web o un conjunto de páginas web, pero orientado a lograr la participación del usuario final o lector, con el fin de obtener algo de él, podría ser información más en detalle sobre sí mismo para poder utilizarla luego en campañas personalizadas o visitas personales dirigidas, puede ser el cierre de una venta, en este caso el portal podría ser una tienda virtual que permita que el usuario final seleccione los productos o servicios, defina la forma de pago y realice el pedido, es posible que el portal esté dirigido a recibir la información de quejas y reclamos por parte de los usuarios, que discrimine la persona responsable y le haga llegar la información, lleve un control de la solicitud y finalmente a través del mismo portal se haga conocer al usuario el resultado correcto.

Pero también un portal es una herramienta que permite integrar soluciones para múltiples tipos de usuarios por tanto un portal es mucho más que una página web, porque es completamente dinámico, este dinamismo depende del tipo de información, grado de participación y el número de usuarios finales. Un portal no solo provee al usuario información, sino que la recopila, lo que se espera es que éste interactúe con la empresa.

2.2.3. CAPITULO III. Diseño de páginas Web o Portales educativos

Un sitio web educativo pudiéramos definirlo, en un sentido amplio, como espacios o páginas en la WWW que ofrecen información, recursos o materiales relacionados con el campo o ámbito de la educación. De este modo, bajo la categoría de web educativo o de interés educativo se aglutinan páginas personales del profesorado, webs de instituciones educativas como las universidades o el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, entornos o plataformas de teleformación en los que se desarrollan cursos a distancia, páginas de empresas dedicadas a la formación, bases de datos en las que se pueden consultar revistas o documentos sobre la enseñanza y la educación, webs en los que se encuentran actividades para que sean cumplimentadas por los alumnos o unidades didácticas para el aula, etc.

Existen conjunto de webs de naturaleza específicamente pedagógica o formativa, es decir, que han sido creados, y en consecuencia son utilizados, para generar un proceso determinado de enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo, si se accede al sitio web de una determinada asignatura universitaria se podrá encontrar el programa de la misma, los textos de lectura, y posiblemente las actividades o prácticas que deben cursar los alumnos. Por otra parte, si se entra en la web de un curso on line o virtual podremos encontrar los objetivos, los contenidos, las actividades y la evaluación de dicho curso destinado a que el visitante adquiera una serie de conocimientos o destrezas.

2.2.3.1. Características de los materiales didácticos distribuidos en la web

Manuel Area Moreira³¹, en su artículo “De los webs educativos al material didáctico web” nos muestra unas características de sitios webs educativos que los diferencian de otros webs, y los asemejan al resto de materiales didácticos creados en otros formatos como el impreso o audiovisual.



Ilustración 3. Principales rasgos de los Materiales didácticos a Través de la Web

Material web elaborado con finalidad formativa. Esta debe ser la primera característica de estos materiales, que a veces, por obvia no se le presta la debida atención. Lo que realmente distingue a un material multimedia de naturaleza didáctica respecto a otros sitios web es que ha sido elaborado con la intencionalidad de producir ciertos aprendizajes en sujetos con ciertas demandas y necesidades educativas. Por ello, todo material didáctico digital debe estar al servicio del planteamiento pedagógico del curso o programa en el que se usará y debe ser utilizado como un medio o recurso para el logro de objetivos educativos.

Materiales cuya información está conectada hipertextualmente. Entre cada segmento o parte del módulo de estudio deben existir conexiones o enlaces que permitan al alumno ir de unas a otras. De este modo el acceso a cada parte o segmento del módulo es una decisión que realiza el alumno según sus propios criterios. Dicho de otro modo, el material tendrá que organizar hipertextualmente toda la información para que el alumnado pueda "navegar" a través del mismo sin un orden prefijado y de este modo permitir una mayor flexibilidad pedagógica en el estudio de dicho módulo.

³¹ AREA MOREIRA, Manuel, De los webs educativos al material didáctico web, Artículo publicado en la revista COMUNICACIÓN Y PEDAGOGÍA, nº 188, 2003, pgs. 32-38

Materiales con un formato multimedia. Los materiales didácticos deben integrar textos, gráficos, imágenes fijas, imágenes en movimiento, sonidos, ... siempre que sea posible. Ello redundará en que estos materiales resulten más atractivos y motivantes a los estudiantes y en consecuencia, facilitadores de ciertos procesos de aprendizaje.

Materiales que permiten el acceso a una enorme y variada cantidad de información. Frente a un texto impreso, una cassette o una cinta de vídeo que debido a sus características físicas contienen una cantidad limitada de información los materiales electrónicos (bien en Internet o en un CD-ROM) puede almacenar o permitir el acceso a una cantidad ingente y enorme de información. Por ello, en todo material didáctico debe existir una opción de “enlaces a otros recursos en la red” de modo que el alumnado pueda acceder a otros sitios web de Internet que contengan datos e informaciones de utilidad para el estudio del módulo.

Materiales flexibles e interactivos para el usuario. Los materiales deben permitir al alumnado una secuencia flexible de estudio del módulo, así como distintas y variadas alternativas de trabajo (realización de actividades, navegación por webs, lectura de documentos, etc.). Es decir, los materiales que se elaboren no deben prefijar una secuencia única y determinada de aprendizaje, sino que deben permitir un cierto grado de autonomía y flexibilidad para que el módulo se adapte a las características e intereses individuales de los alumnos.

Materiales con una interface atractiva y fácil de usar. Los materiales deben poseer un diseño gráfico cuidado tanto en sus aspectos formales (color, distribución espacial, iconos,) como en en su dimensión informativa para el acceso a cada parte o elemento de la web. Dicho de otro modo, la interface o diseño gráfico debe ser motivante y atractivo para el alumno, y ser facilitar el acceso y navegación dentro del sitio web sin que al usuario le resulte complejo.

Materiales que combinen la información con la demanda de realización de actividades. Frente a un modelo de aprendizaje por recepción, se pretende desarrollar materiales que estimulen el aprendizaje a través de la realización de actividades. Es decir, estos materiales deben combinar la presentación del contenido informacional con la propuesta de una serie de tareas y actividades para que el alumnado que al realizarlas desarrolle un proceso de aprendizaje activo, basado en su propia experiencia con la información (a través de ejercicios, navegaciones guiadas por la red, lectura de documentos, elaboración de trabajos)

Materiales que permiten la comunicación entre sus usuarios Una de las potencialidades más interesantes y que diferencian notoriamente a los materiales distribuidos a través del WWW respecto a cualquier material sea impreso, audiovisual o de disco digital, es la posibilidad de utilizar los recursos de comunicación bien asincrónicos (el correo electrónico o el foro telemático), bien

sincrónicos (el chat, la videoconferencia) disponibles en Internet. De este modo, en la medida de lo posible, el material debe facilitar la comunicación telemática entre docente y alumnos, y entre éstos.

2.2.3.2. Otros aspectos en el diseño o creación

En coherencia con los rasgos o características que anteriormente identificamos la tarea de generar materiales didácticos para la docencia que sean distribuidos vía web implica tener en cuenta unas series de criterios y principios como los que siguen:

- El material debe ser diseñado teniendo en cuenta no sólo los aspectos o consideraciones epistemológicas o científicas de la materia que se imparte, sino también las características de los usuarios/alumnos potenciales. Ello implica identificar y analizar los prerequisites de conocimiento previo que debe poseer nuestro alumnado (tanto tecnológicos como científicos) para utilizar y entender sin grandes dificultades el material electrónico elaborado.
- El material debe ser diseñado teniendo en cuenta que será utilizado de forma autónoma por los alumnos. En consecuencia, deben incorporarse todos los elementos y recursos de apoyo al estudio que faciliten el proceso de aprendizaje: orientaciones claras de cómo se navega por el material, actividades y soluciones, lecturas de textos, ejercicios de autoevaluación, etc.
- El material, en la medida de lo posible, no sólo debe ofrecer información nocional de modo expositivo, sino que debe incorporar actividades que faciliten un aprendizaje por descubrimiento y/o constructivista. Dicho de otro modo, el material no debe generar o provocar procesos de aprendizaje pasivos y memorísticos en el alumnado sino todo lo contrario. Debe propiciar y ofrecer las pautas y guías para que el alumnado construya y elabore por sí mismo el conocimiento que debe adquirir, que cuestione las ideas o conceptos que se le ofrecen, que compare las teorías y/o modelos antagónicos, ..., en definitiva, el material tiene que propiciar un proceso de aprendizaje activo por parte del alumnado.
- El material, cuando está destinado a sujetos adultos para ser utilizado en procesos de teleformación, tiene que indicarle al alumnado qué se espera que aprenda (los objetivos), cuáles son los conocimientos que tiene que adquirir (los contenidos), cómo será el proceso de enseñanza que se va a desarrollar en esa asignatura (la metodología) y cómo se le medirá y controlará su rendimiento académico (evaluación). En definitiva, el material también debiera incorporar la planificación o programa de la asignatura o curso desarrollado.

- El material debe ser diseñado incorporando un formato de presentación de la información de naturaleza multimedia (es decir, que se incluyan recursos de tipo textual, gráfico, sonoro, icónico y audiovisual). Asimismo la organización de la información debe seguir un modelo hipertextual en cuanto que las unidades o segmentos de información están conectados entre sí, y debe incorporar, siempre y cuando se considere oportuno, documentos o textos complementarios en ficheros o archivos que puedan ser abiertos o descargados para su posterior estudio.
- El último criterio hace referencia a que en el material se incorporen elementos de navegación y comunicación propios de Internet. Por una parte, debe incorporarse una selección de enlaces o links de interés con otros webs que ofrecen información o recursos complementarios para el contenido del curso; y por otra hacer accesible el acceso a otros servicios de comunicación a través de ordenadores como son: el correo electrónico, el chat, la videoconferencia o la transferencia de ficheros.

Según se establece en el libro "Multimedia en la Web" de Domingo Gallego y Catalina Alonso³², lo primero que debemos de hacer es basarnos en una serie de reglas relacionadas con su apariencia física, como son:

Regla de la familiaridad: Debemos de utilizar estructuras, iconos o acciones que hayan sido ampliamente utilizadas con anterioridad.

Regla de la Consistencia: Se deben de colocar las cosas que se repitan de una página para otra en el mismo sitio. Debemos de intentar de hacer páginas homogéneas, que el usuario se habitúe a la página y vaya instintivamente al lugar que desea sin pensar donde se encuentra un determinado enlace en una página o en otra.

Regla de la Sencillez: Tenemos que crear mensajes sencillos sin lugar a equívocos. Tenemos que transmitir información con un solo golpe de vista. No por utilizar todos los recursos de una web en la misma página va a ser mejor que otras que utilizan menos recursos.

Regla de la Claridad: Se debe de elegir iconos, gráficos y otras ayudas a la navegación que muestren claramente significado sin necesidad de explicaciones añadidas

La ineludible comprobación: Tenemos que tener en cuenta la opinión de los usuarios que visiten nuestra página, para modificar el diseño cuando los demás no entiendan nuestro grafismo.

³² DOMINGO J. Gallego y CATALINA M. Alonso (eds.), Multimedia en la web, Madrid, Dykinson, 1999,

Estas reglas las debemos de tener presente en la elaboración de una web educativa, ya que son las bases de un diseño adecuado para nuestra web.

Existen otros elementos que Domingo Gallego y Catalina Alonso, marcan en su libro, y que debemos de tener en cuenta para la creación de una página web, como son:

Creación de un sitio web de fácil navegación. No debemos de poner todos los recursos de nuestra web en la página principal, hagamos grupos principales y subgrupos, como un mapa conceptual. Es fundamental que antes de ponernos a meter datos, tengamos esquematizada nuestra web.

No más de tres clic. Un usuario que busque información en nuestra web no debe de acceder a ella con más de tres clic. Tenemos que tratar que los usuarios no pasen por más de tres páginas, sino se cansarán y abandonarán nuestra web.

Vuelta a casa. En todas las páginas que elaboremos, debe de haber un enlace que nos lleve a la página principal, por si acaso durante la navegación en la página nos perdemos.

Tiempo de orientación. Cuando alguien visite nuestra página debe de saber de qué trata, que opciones tiene y como puede acceder a ella rápidamente.

Combinar estética y rapidez. No vale de nada tener una web a nivel estético estupenda si el tiempo de acceso a ella es grande. Al final el usuario abandonará la web sin saber lo que hay en ella. Debemos de equilibrar la estética con la rapidez, para ello debemos de utilizar una serie de recursos, tales como:

Fondo. Tratemos de utilizar fondos con poco peso, ya que el tiempo de descarga será más lento.

Texto contrastado. Tenemos que establecer un contraste adecuado entre fondo y texto - imagen. Existe una clasificación que establece un orden de visualización, de mayor a menor:

Negro sobre blanco

Negro sobre amarillo

Rojo sobre blanco

Verde sobre blanco

Blanco sobre rojo

Amarillo sobre negro

Reutilizar gráficos. Un mismo gráfico podemos utilizarlo en distintas páginas de nuestra web, ya que al almacenarse en la caché del ordenador, su descarga será mucho más rápida.

Arriba sólo texto. Para dar sensación de rapidez en nuestra página, debemos de poner palabras arriba e imágenes abajo, para que el usuario lea en qué consiste nuestra web mientras ésta se va cargando completamente el resto de la misma.

Dibujo progresivo. Donde las imágenes van viéndose menos clara a más clara, permitiendo la descarga progresiva en nuestra web.

Equilibrio. Debe de existir un equilibrio entre el texto y las imágenes utilizadas.

Utilizar tablas o frames. Debemos de utilizar tablas o frames para facilitar la búsqueda de contenidos en nuestra web.

Utilización de barras de navegación. Deben de ser sencillas y de fácil interpretación. No debemos de cargarla de información. Lo interesante es poner un enlace de anterior, otro de página siguiente y finalmente un icono que representa la vuelta a la página principal o categoría de esa sección.

Tamaño de la pantalla. Uno de los aspectos a tener presente cuando elaboramos una web educativa es el tamaño que vayamos a utilizar, actualmente se usa con bastante asiduidad la resolución 1024 x 768, pero debemos de tener presente que los usuarios pueden utilizar otra resolución. Para ello no tenemos que establecer los tamaños en la elaboración de nuestra web, sino que deben de ser amoldables (en Dreamweaver puedes establecer el ancho y el alto de la pantalla poniendo píxeles determinados, en nuestro caso, nosotros no estableceremos límites).

Formato y tamaño de las imágenes. Existen muchos formatos actualmente, pero el más completo y que establece un equilibrio entre estética y rapidez es el formato JPEG, ya que trabaja con imágenes de 24 bits y el algoritmo de comprensión de JPEG quita de forma inteligente parte de la información del gráfico que no es imprescindible.

Categorizar la información. A la hora de establecer la información en nuestra web debemos de tener en cuenta una serie de premisas:

El que subraya todo no subraya nada. No vale de nada tener una web cargada de información, lo único que provoca es dolor de cabeza y despiste. Lo interesante es tener poco y bien estructurado que mucho y cargado.

Categorizar el uso de los tamaños y los grosores. Para ello vamos a basarnos en una serie de reglas:

- **Regla del 20%.** Los tamaños de los textos se deben de diferencia uno del otro en un 20% cuando nos estamos refiriendo a distinta categoría.
- **Regla del ascenso que sólo baja.** Una vez que se ha bajado alguna característica cuantitativa del tipo de letra, no se puede subir a una categoría superior.
- **Regla de las gracias.** Las palabras que tienen "base" hacen que su lectura sea más sencilla, ya que permiten que la vista siga esa línea en cubierto que se crea en las bases de las palabras.

Sonidos. Los sonidos en una web educativa pueden ser motivantes, pero hasta un cierto tiempo. Si queremos poner sonidos, debemos de ofrecer la opción de poder detenerlo cuando queramos, sino nuestra visita en la web se puede convertir en una odisea.

Dinamismo en la web. Si queremos poner imágenes animadas en la web, tenemos que tener presente que la atención de los usuarios se va a centrar más en aquello que se mueve que en lo que queda completamente estático, por lo que a lo mejor, el usuario que entre en nuestra web no se centrará en otros contenidos más importantes que nosotros hayamos colgado en nuestra web.

Como podemos observar, son muchos los elementos a tener en cuenta cuando queremos elaborar el diseño y estructura de una web, pero después de leer autores como Pérez Marqués, José J. Gil, Fernando Mur o Carlos Serrano y analizar unas cuantas web educativas, podemos tener en cuenta otros aspectos a incluir dentro del diseño y estructura de una web:

Mapa de la web. Es fundamental tener un mapa de nuestra web, que permita, a través de un solo golpe de vista, acceder a toda la información disponible.

Comunicación asíncrona. Tenemos que ofrecer un enlace para que los usuarios que visiten nuestra página puedan establecer una comunicación con nosotros a través de una cuenta de correo electrónico.

Ayuda. Tenemos que ofrecerle al usuario una pestaña dentro de nuestra web que le dé información suficiente para que la navegación por la misma le sea sencilla y fácil.

Buscador interno. Es ideal, para localizar información determinada en nuestra web. Hoy en día existen muchos proveedores que te ofrecen este servicio, entre ellos google, que para empresas sin ánimo de lucro lo ofrece si introducirte publicidad en la web.

Accesibilidad. Tenemos que tratar que nuestra web sea lo mayormente accesible para usuarios con algún tipo de discapacidad.

Fecha de actualización. Es muy importante que el usuario sepa cuando ha sido la última vez que nuestra web educativa ha sido actualizada, ya que eso indicará si la información que en ella aparece está actualizada o no.

Contador de páginas. Es interesante que los usuarios que acceden a nuestra web conozcan cuantas personas han accedido anteriormente en la web. El buscador que utilizemos debe contabilizar el acceso a la web desde distinta ip.

3. METODOLOGÍA

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN:

Este proceso de esta investigación ha sido diseñado desde la perspectiva de la investigación mixta, esta nos permite la integración de los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio con el fin de obtener una visión más completa del fenómeno bajo estudio.

Para llevar a cabo este estudio, se optó por hacerla a manera de investigación en el nuevo paradigma de Investigación Basada en Diseño, según Bell (2004) ³³La IBD se centra en el diseño y exploración de todo tipo de innovaciones educativas, a nivel didáctico y organizativo, considerando también posibles artefactos (software) como núcleos de estas investigaciones, es por esto que hemos decidido abordar esta investigación desde este nuevo paradigma.

En esta investigación se abordara solo la primera etapa de las tres propuestas por Rinaudo y Donolo (2010), ya que es la que nos compete para esta investigación, esta etapa hace referencia a la preparación del diseño

3.2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN: Análisis Documental

El análisis documental es un conjunto de operaciones encaminadas a representar un documento y su contenido bajo una forma diferente de su forma original, con la finalidad posibilitar su recuperación posterior e identificarlo.

El Análisis Documental se realizó para identificar contenidos en diversos libros de Filosofía manejados por los docentes del Área de Filosofía (Ver anexo1)

³³ BELL, P. On the theoretical breadth of design.based research in Education, Educational Psychologist(Vol. 4, num 39, pp 243-253

3.3. CARACTERISTICAS DEL ESCENARIO-GRUPO

Para la ejecución de la presente investigación se tomara como base 40 estudiantes pertenecientes a diferentes instituciones del área metropolitana de Bucaramanga, la muestra responde al tipo Probabilística siendo la misma, la muestra donde “todos los elementos tienen la misma posibilidad de ser escogidos” (Hernández y Otros, 1991, Pg212) .Dichos estudiantes fueron elegidos completamente al azar, sin tomar ninguna característica distinta al resto de la población.

La muestra representativa y la respectiva codificación de la población quedó conformada de la siguiente manera: (Ver tabla 1)

CODIGO	EDAD	GENERO	CODIGO	EDAD	GENERO
SJ1	17	M	SJ21	16	M
SJ2	15	F	SJ22	16	F
SJ3	16	F	SJ23	17	F
SJ4	14	M	SJ24	16	F
SJ5	17	F	SJ25	17	F
SJ6	17	F	SJ26	18	M
SJ7	17	M	SJ27	15	M
SJ8	17	M	SJ28	14	F
SJ9	16	F	SJ29	16	F
SJ10	16	F	SJ30	17	M
SJ11	16	M	SJ31	16	M
SJ12	18	M	SJ32	16	M
SJ13	16	M	SJ33	15	F
SJ14	17	F	SJ34	17	F
SJ15	15	F	SJ35	16	M
SJ16	16	M	SJ36	17	F
SJ17	17	F	SJ37	15	M
SJ18	16	M	SJ38	14	F
SJ19	14	F	SJ39	17	F
SJ20	17	M	SJ40	16	M

Tabla 1: Muestra y codificación de los participantes

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Teniendo en cuenta el tipo de investigación, se considera necesario implementar las siguientes técnicas e instrumentos para la recolección de información:

- **Encuesta:** Esta técnica que a su vez es instrumento Teniendo en cuenta que lo que se busca es recolectar la mayor cantidad de información, la encuesta utiliza un conjunto de preguntas preparadas acerca de los hechos y aspectos que son de interés para la investigación, para que sea contestado por la muestra seleccionada. (Ver anexo 2).

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS Y HALLAZGOS

A continuación se presenta la interpretación de los resultados y los hallazgos hechos por el investigador, lo cual permitió comprender aspectos que los estudiantes resaltan como fundamentales en cuanto al diseño de un portal web.

4.1. COMPETENCIA

Cuando le preguntamos a los futuros Usuarios **¿Tiene usted algún sitio web, blog, canal, o medio interactivo propio?** Las personas encuestadas demostraron en su mayoría (93%) que no poseen ningún medio interactivo propio, mientras el 7% Respondieron que contaban con un medio interactivo donde promovían material propio



Con relación a esta pregunta, se puede inferir, que aunque una gran parte de la población podría poseer la manera de utilizar una computadora, no es muy popular la creación de medios interactivos propios para difundir material

4.2. NECESIDADES

Le pedimos a la población que según sus necesidades, y las necesidades de su aula, marcaran, según su percepción **¿Qué les gustaría encontrar en un portal web sobre educación en el Área de Filosofía?**

4.2.1. VIDEOS O ANIMACIONES

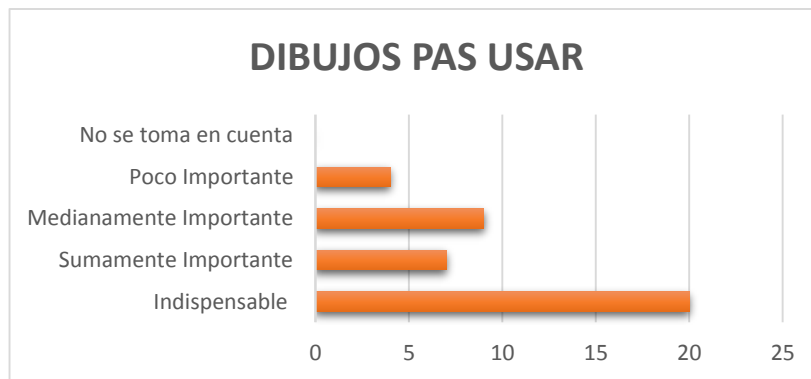
La mayoría de la población (72.5%), creyó que los videos en un portal web eran indispensables, el 25% por el contrario los creyeron sumamente importantes, y 2,5% los creo medianamente importantes



Con relación a este ítem, se puede inferir que los videos o animaciones son Indispensables para el diseño de un portal web

4.2.2. DIBUJOS PARA IMPRIMIR O USAR

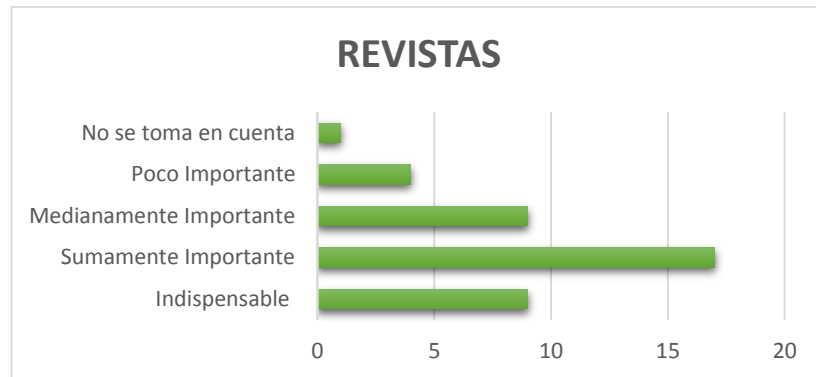
La mayoría de la población (50%), creyó que los dibujos para imprimir o usar en un portal web eran indispensables, el 17,5% por el contrario los juzgaron que eran sumamente importantes, el 22,5% los considero medianamente importantes y el otro 10% opino que eran poco importantes



Con relación a este ítem, se puede inferir que los Dibujos son Indispensables para el diseño de un portal web

4.2.3. REVISTAS

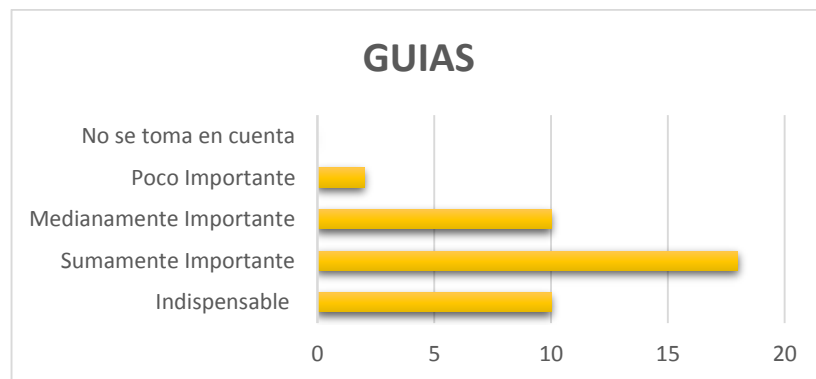
La mayoría de la población (42%), creyó que las revistas en un portal son de suma importancia, el 22,5% por el contrario los juzgaron que son Indispensables, el otro 22,5% los considero medianamente importantes, otro 10% opino que eran poco importantes y 2.5% opino que no se deben tomar en cuenta



Con relación a este ítem, se puede inferir que las no son tan Indispensables pero si sumamente importantes para diseño de un portal web.

4.2.4. GUIAS

La mayoría de la muestra (45%), creyó que las guías en un portal son de suma importancia, el 25% por el contrario los juzgaron que son Indispensables, el otro 25% los considero medianamente importantes, otro 5% opino que eran poco importantes



Con relación a este ítem, se puede inferir que las guías no son tan Indispensables pero si sumamente importantes para diseño de un portal web.

4.2.5. DIAPOSITIVAS

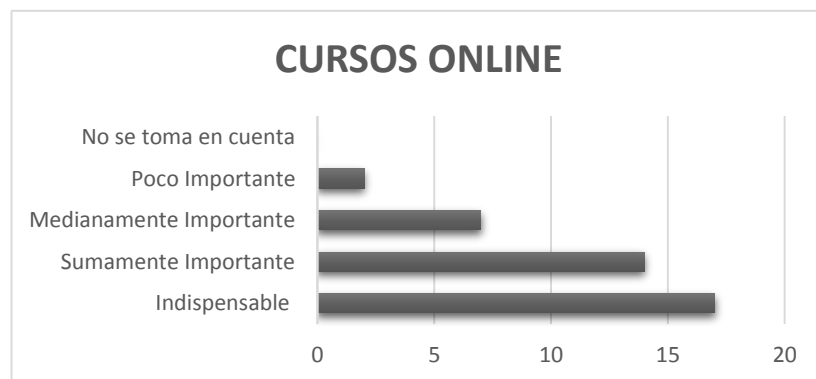
La mayoría de la muestra (50%), consideró que las diapositivas en un portal web son de suma importancia, el 40% por el contrario atribuyeron que son Indispensables, el 5% las considero medianamente importantes, otro 2,5% opino que eran poco importantes, y 2,5% califico que no se toman en cuenta.



Con relación a este ítem, se puede inferir que las diapositivas no son tan Indispensables pero si sumamente importantes para diseño de un portal web.

4.2.6. CURSOS ONLINE

La mayoría de la población (42.5%), creyó que los cursos online en un portal web eran indispensables, el 35% por el contrario los creyeron sumamente importantes, 17,5% los ve como medianamente importantes y 5% los juzgaron como poco importantes.

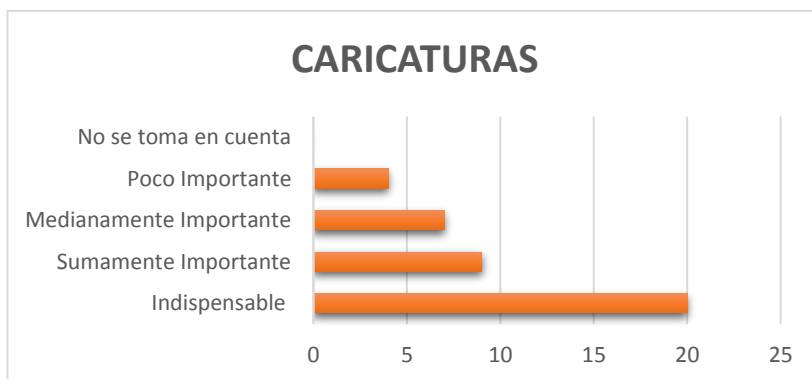


Con relación a este ítem, se puede inferir que los cursos online son considerados Indispensables, pero por decisión del proyecto no serán incluidos en el diseño previo del portal, más bien se evaluara su inclusión con el transcurrir y puesta en marchar

de la implementación, en una segunda etapa de la investigación, o hasta que no se asegure un flujo constante en el portal cuando este esté en funcionamiento.

4.2.7. CARICATURAS (Memes, Dibujos u Otros)

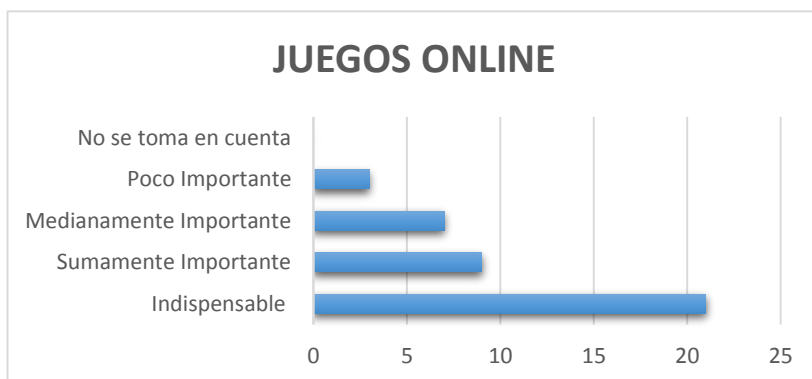
La mayoría de la muestra (50%), creyó que las caricaturas en un portal web son indispensables, el 22,5% las creyeron sumamente importantes, 17,5% opina que son medianamente importantes y 10% las ve como poco importantes.



Con relación a este ítem, se puede inferir que las caricaturas son consideradas Indispensables en un portal web

4.2.8. JUEGOS ONLINE

La mayoría de la muestra (52,5%), creyó que los juegos en un portal web son indispensables, el 22,5% creyeron que son sumamente importantes, 17,5% opina que son medianamente importantes y 7,5% las ve como poco importantes.



Con relación a este ítem, se puede inferir que los juegos online son considerados Indispensables

4.2.9. AUDIOS

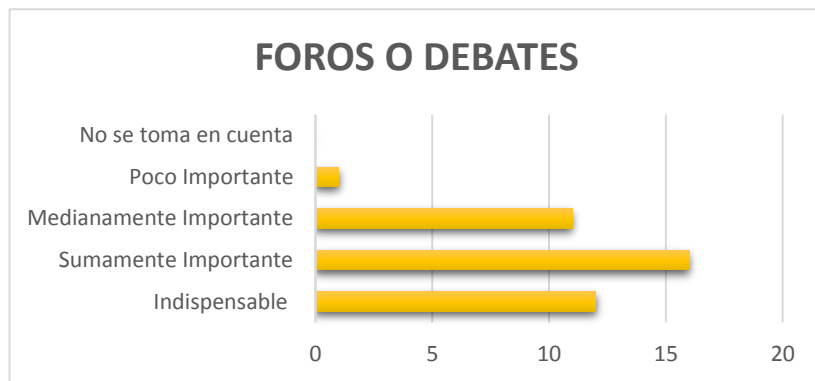
La mayoría de la muestra (52,5%), opino que los audios en un portal web son sumamente importantes, el 37,5% creyeron que son indispensables, 10% opina que son medianamente importantes



Con relación a este ítem, se puede inferir que los audios no son tan Indispensables pero si sumamente importantes para un portal web.

4.2.10. FOROS O DEBATES

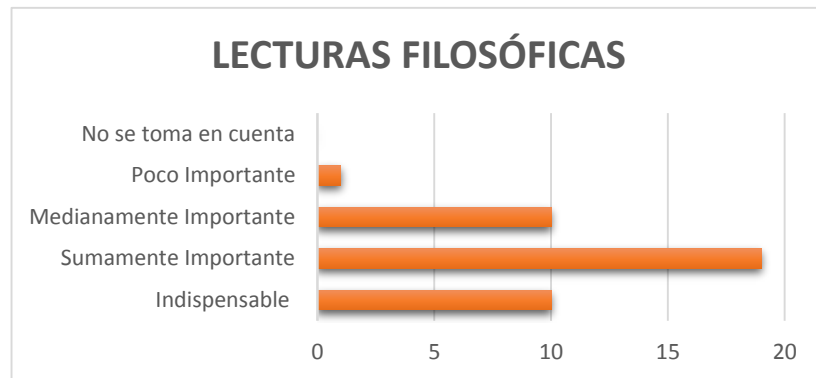
La mayoría de la muestra (40%), opino que los foros o debates en un portal web son sumamente importantes, el 30% creyeron que son indispensables, 27,5% considera que son medianamente importantes, y 2,5% los consideraron como poco importante



Con relación a este ítem, se puede inferir que los foros o debates no son tan Indispensables pero si sumamente importantes para un portal web.

4.2.11. LECTURAS FILOSÓFICAS

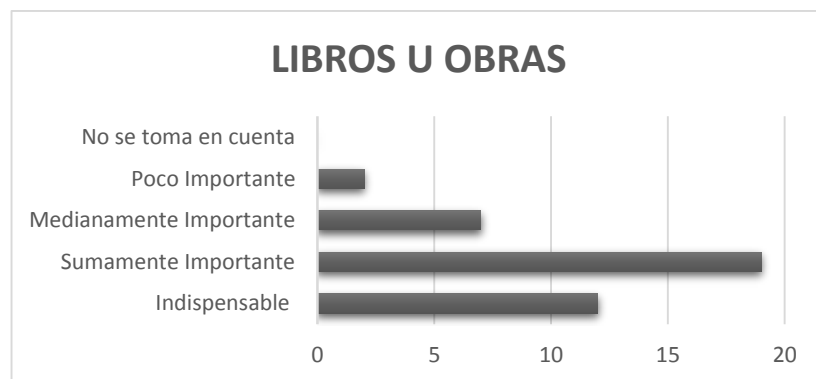
La mayoría de la muestra (47,5%), opino que las lecturas en un portal web son sumamente importantes, el 25% creyeron que son indispensables, otro 25% considera que son medianamente importantes, y 2.5% los consideraron como poco importante



Con relación a este ítem, se puede inferir que las Lecturas Filosóficas no son tan Indispensables pero si sumamente importantes para el portal web.

4.2.12. LIBROS U OBRAS

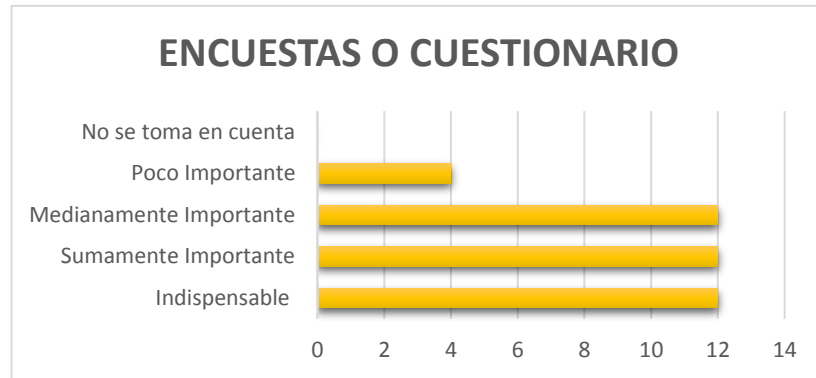
La mayoría de la muestra (47,5%), opino que las lecturas en un portal web son sumamente importantes, el 30% creyeron que son indispensables, otro 17,5% considera que son medianamente importantes, y 5% los consideraron como poco importante



Con relación a este ítem, se puede inferir que las Lecturas Filosóficas no son tan Indispensables pero si sumamente importantes para el portal web.

4.2.13. ENCUESTAS O CUESTIONARIOS

En este caso no hay mayoría en un agregado, el 30% creyeron que eran indispensables en un portal web, otro 30% opinaron que era Sumamente importante, y otro 30% que era medianamente importante, el restante 10% las vio como poco importantes



Con relación a este ítem, se puede inferir que las Encuestas tienen cierta importancia en un portal web.

4.3. GUSTOS O PREFERENCIAS

Se le pregunto abiertamente a la gente cuales eran los gustos o preferencias en cuanto a sitios web

4.3.1. SITIOS WEB DE PREFERENCIA

Al mirar los sitios de preferencia se descubre lo siguiente:

- Casi todos los sitios web de preferencia de la muestra hacían referencia a redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram
- Sitios donde se pudieran comunicar, o buscar respuestas o información como lo son Wikipedia, Yahoo, Gmail, Hotmail
- Y Sitios de Entretenimiento como Youtube

Se puede inferir que los muchachos buscan, facilidad para la información, comunicación y entretenimiento, un portal llamativo debería tener todas estas claves básicas.

4.3.2. ¿QUÉ BUSCAN EN UN SITIO WEB?

Los Usuarios dijeron buscar “Claridad Y objetividad. Que la pagina sea llamativa tanto en información como ilustraciones. Que la búsqueda de lo que necesito, sea rápida.” (SJ6)

“Información verídica y precisa. Buena animación en la plataforma. Rapidez en la conexión entre enlaces y redirecciones.” (SJ3)

“Interactividad “(SJ4) y “Credibilidad. Fuentes confiables, que no sea un sitio web más lleno de espacios publicitarios” (SJ5)

“En un sitio web es bueno encontrar versatilidad , de maneras distintas de dar información, ya sean en vídeos, audios, imágenes que ayuden a complementar la información dada en textos, y queden ideas más claras de lo que se esté dando a conocer por medio del sitio y así cautivar al lector” (SJ26)

Todas estas informaciones nos llevan a reforzar nuestra tesis del marco teórico que un sitio web debe ser eficaz, claro, objetivo, con un nivel de interactividad, con información al alcance de todos.

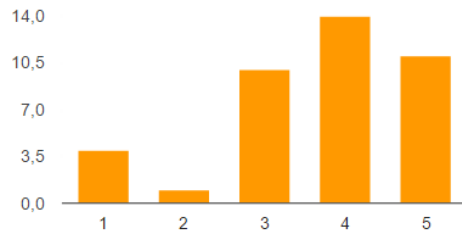
Los usuarios no buscan un sitio lleno de publicidad, de textos largos y aburridos, sino algo dinámico y con colores llamativos

4.3.3. COLORES

Le pedimos a la población que basándose en una imagen, numerara, siendo 1 que No le llame la atención y 5 el que le llame la atención. Los Resultados fueron los siguientes

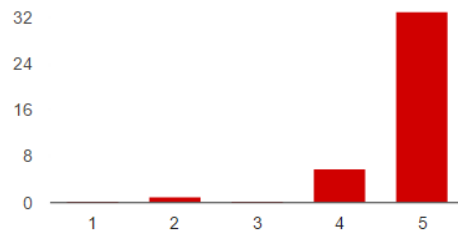


El color A



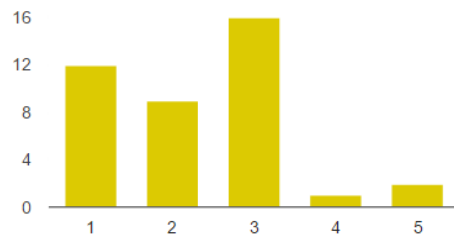
No Me Llama La atencion:	1	4	10%
	2	1	2.5%
	3	10	25%
	4	14	35%
Me llama la Atencion:	5	11	27.5%

El color B



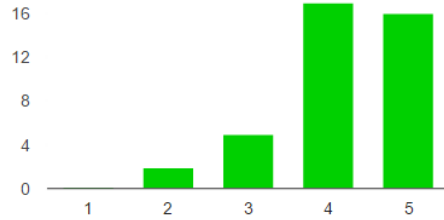
No Me Llama La atencion:	1	0	0%
	2	1	2.5%
	3	0	0%
	4	6	15%
Me llama la Atencion:	5	33	82.5%

El color C



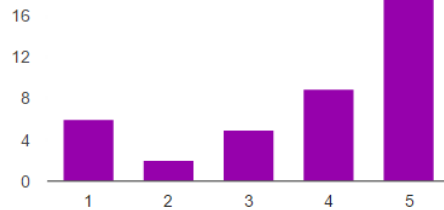
No Me Llama La atencion:	1	12	30%
	2	9	22.5%
	3	16	40%
	4	1	2.5%
Me llama la Atencion:	5	2	5%

El color D



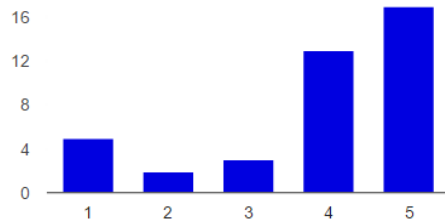
No Me Llama La atencion:	1	0	0%
	2	2	5%
	3	5	12.5%
	4	17	42.5%
Me llama la Atencion:	5	16	40%

El color E



No Me Llama La atencion:	1	6	15%
	2	2	5%
	3	5	12.5%
	4	9	22.5%
Me llama la Atencion:	5	18	45%

El color F

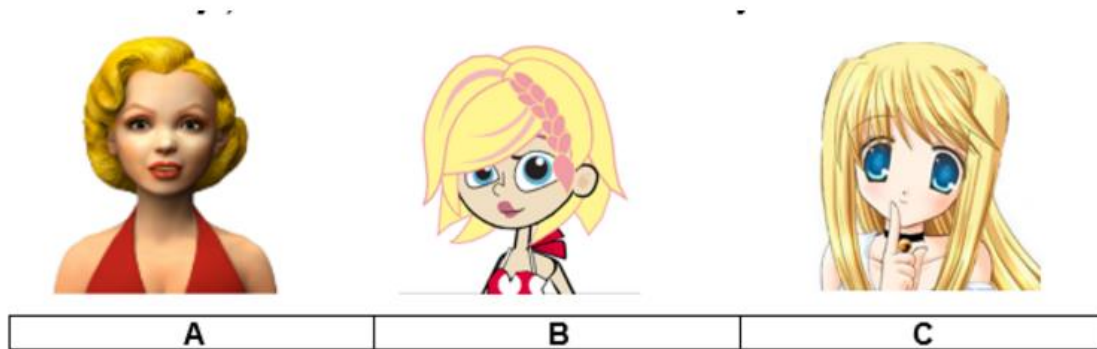


No Me Llama La atencion:	1	5	12.5%
	2	2	5%
	3	3	7.5%
	4	13	32.5%
Me llama la Atencion:	5	17	42.5%

Los Resultados demostraron que hay colores más llamativos por el hecho de ser vivos, aun así, se decidió tener en cuenta toda la paleta de colores mostrada para el diseño del Portal web

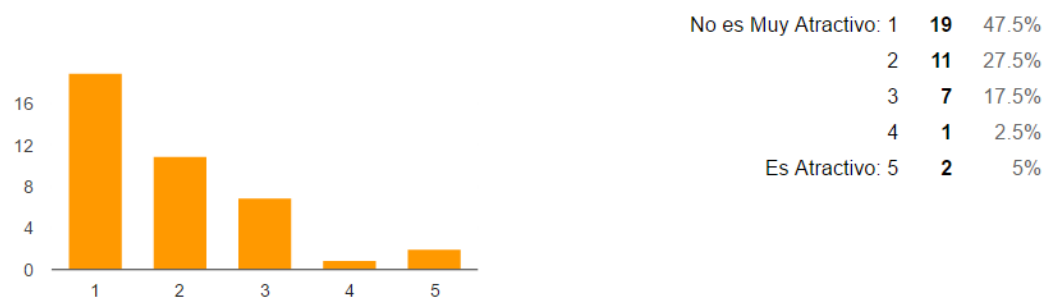
4.3.4. TIPO DE DIBUJO

Se le dio a la población una imagen

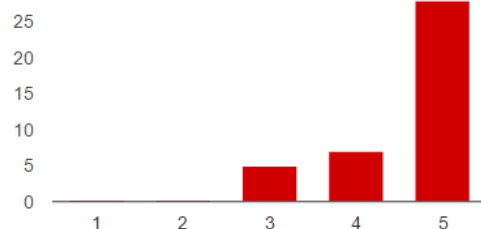


Basándose en a la Imagen, se le pidió numere según la atracción que le cause el dibujo, siendo 1 como menos atractivo y 5 como más atractivo, Los Resultados Fueron

El Dibujo A

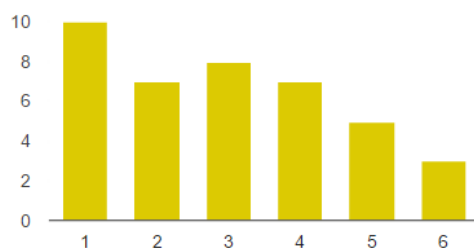


El Dibujo B



No es muy Atractivo: 1	0	0%
2	0	0%
3	5	12.5%
4	7	17.5%
Es atractivo: 5	28	70%

El Dibujo C



No es Muy Atractivo: 1	10	25%
2	7	17.5%
3	8	20%
4	7	17.5%
5	5	12.5%
Es atractivo: 6	3	7.5%

Las Graficas Muestran como el Dibujo B se postula como el mas Atractivo con un 70%, asi que se escogio ese tipo de dibujo para los diseños del portal web

5. DISEÑO DIDÁCTICO DEL PORTAL WEB

En este apartado, se presenta el Resultado Final de la investigación que responde al alcance del objetivo general el cual es el Diseño Didáctico de un Portal Web

5.1. DESTINO DEL PORTAL WEB

Seremos un portal de habla hispana con materiales tecnológicos de alta calidad conceptual y didáctica para entusiasmar en el aprendizaje y enseñanza de los temas curriculares del Área de Filosofía y acompañar a los docentes en la formación.

Nuestra **misión** será ofrecer soluciones tecnológicas innovadoras, adaptables a las necesidades de docentes y estudiantes.

Nuestra idea es ofrecer cada tanto nuevo contenido, tratando de dar un paso más en el proceso de Enseñanza/Aprendizaje mediante la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación

Brindaremos Filosofía al Alcance de Cualquiera.

5.2. CREACIÓN DE MARCA

Para Lograr una conexión entre todo lo referente a la página se decidió crear un nombre, un logo, un distintivo, e inclusive unos personajes, todo llevaría una unión con fin de lograr un mejor aprendizaje

NOMBRE: Teniendo en cuenta lo anterior se decidió llamar al sitio Filo Y Sofía



The logo consists of the word 'Filo' in red, '&' in pink, and 'Sofía' in blue. The letters are thick, rounded, and have a slight 3D effect with shadows underneath.

PERSONAJES CONDUCTORES: Filo y Sofía son dos personajes ficticios creados para dar una armonía a la página, ellos serán los encargados de ir guiando todo el recorrido y los distintos temas.

Ambos son jóvenes curiosos y reflexivos, que van buscando información sobre los diferentes temas y brindándola de forma creativa.



LOGO:



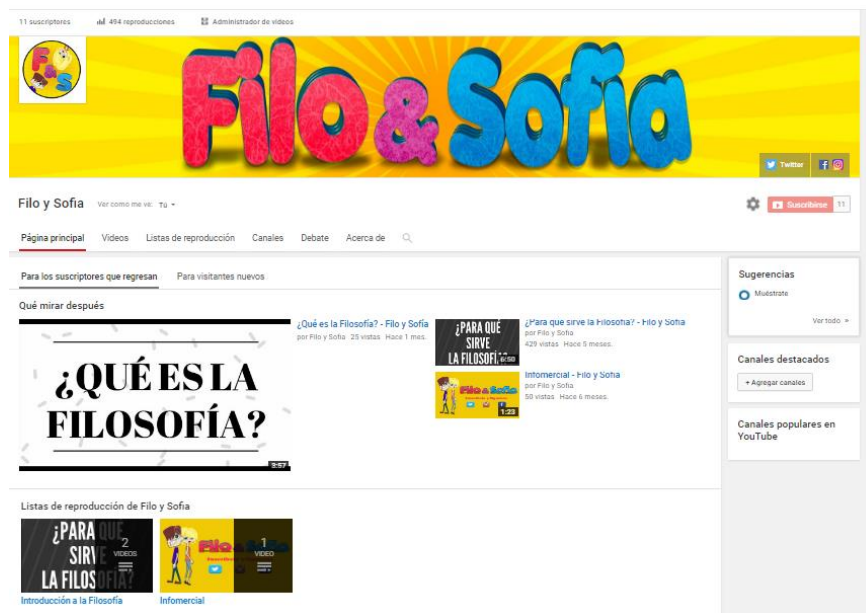
CREACIÓN DE CUENTAS Y REDES

Se Vio Necesario de Crear Cuentas en diversas Redes para subir betas del material, y para la elaboración del diseño final del portal,

Facebook: <https://www.facebook.com/FiloySofia>



Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCfjezqMie-X7HudDLVzYFwx>



5.3. CONTENIDOS PORTAL WEB

Después del análisis documental (ver anexo 1) realizado de los diferentes textos de Filosofía que manejan los docentes del área, se seleccionó para el Diseño de la web dos grandes temas que creemos son fundamentales en la enseñanza básica de la filosofía

a. INTRODUCCIÓN A LA FILOSOFÍA

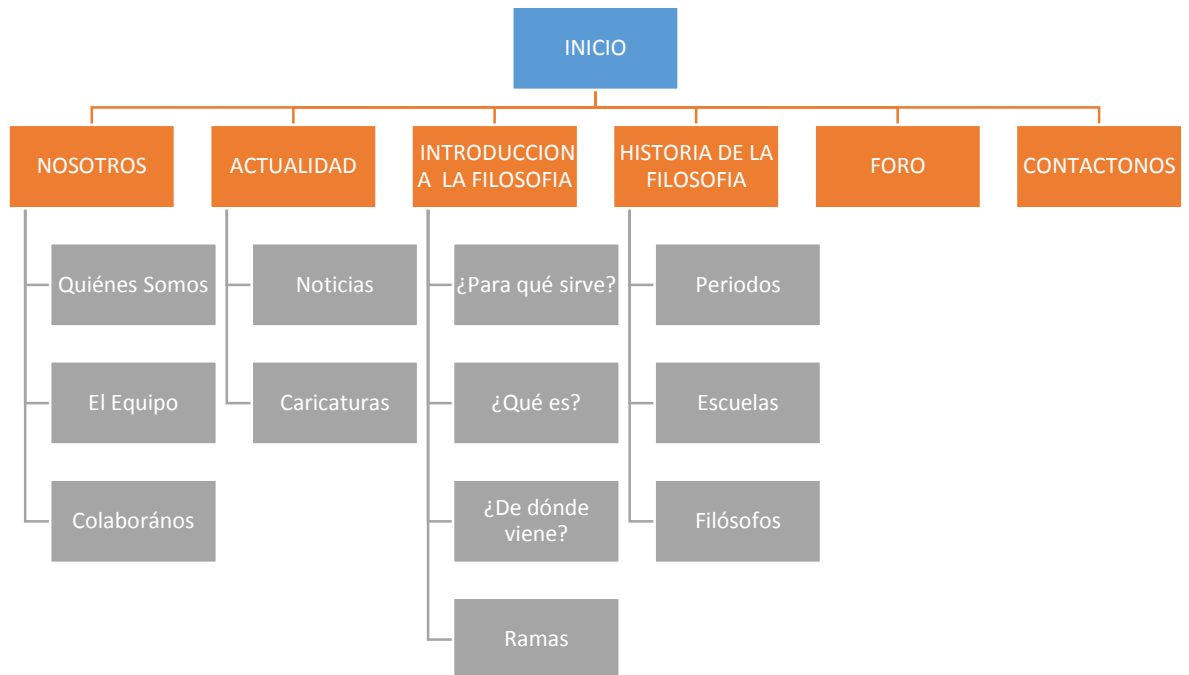
- ¿Para qué sirve la Filosofía?
- ¿Qué es Filosofía?
- ¿De dónde viene la Filosofía?
- Ramas de la Filosofía (Cosmología, Ontología, Lógica, Gnoseología, Ética, etc)

b. HISTORIA DE LA FILOSOFÍA

- Periodos (Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna , Siglo XIX, Siglo XX, Ultimas corrientes filosóficas)
- Escuelas Filosóficas (Presocráticos, Filosofía Clásica, Filosofía helenística, Patrística, Escolástica, Política , Racionalismo, Empirismo..)
- Filósofos

5.4. MAPA DE NAVEGACIÓN DEL PORTAL WEB

El gráfico que se muestra a continuación se refiere al mapa de navegación del sitio web diseñado para la presente investigación, un mapa de navegación es el tratamiento de comunicación de los contenidos, en otras palabras es la organización de la presentación de la información expresada en un diagrama



5.5. HERRAMIENTAS USADAS EN EL DISEÑO

Durante la realización del diseño se usaron varias herramientas (software), para la creación de distintas partes del mismo entre ellas:

- Adobe Audition CC 2015
- Adobe After Effects CC 2015
- Adobe Dreamweaver CC 2015
- Adobe Photoshop CC 2015
- Adobe Illustrator CC 2015
- Adobe Flash Professional CC 2015
- Xara 3D Maker 7
- Audacity
- CrazyTalk Animator v2.0 Pipeline

5.6. DISEÑO DE PÁGINAS

PÁGINA PRINCIPAL: INICIO

Es la página inicial, a partir de ella se comienza la navegación por el resto del sitio,



PAGINA QUIENES SOMOS

Esta página brinda información sobre la Página en general, la misión, visión y los objetivos de la misma



The image shows a screenshot of the 'Quiénes Somos' (Who We Are) page on the Filo & Sofía website. The page has a yellow header with the site's logo and navigation tabs: INICIO, NOSOTROS, ACTUALIDAD, INTRODUCCION A LA FILOSOFIA, and More. The main content area is divided into three sections. The top section, titled 'Quiénes Somos', contains three paragraphs of text and an illustration of a boy thinking. The middle section features the site's logo and an illustration of two cartoon characters, Filo and Sofía, walking, with text describing their roles. The bottom section includes a video player with social media icons for YouTube, Twitter, and Facebook. The footer contains the location 'Bucaramanga, Colombia', social media icons, and copyright information.

Quiénes Somos

Somos un portal de habla hispana con materiales tecnológicos de alta calidad conceptual y didáctica para embudarse en el aprendizaje y enseñanza de los temas curriculares del Área de Filosofía y acompañar a los docentes en la formación.

Nuestra **misión** es ofrecer soluciones tecnológicas innovadoras, adaptables a las necesidades de docentes y estudiantes.

Esperamos seguir creciendo con ayuda de nuestros visitantes y sus aportes, y así ofrecer nuevo contenido tratando de dar un paso más en el proceso de Enseñanza/ Aprendizaje mediante la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación.



Filo & Sofía

Filo y Sofía son dos personajes ficticios creados para dar una armonía a la página, ellos serán los encargados de ir guiándote por todo el recorrido y los distintos temas.

Ambos son jóvenes curiosos y reflexivos, que van buscando información sobre los diferentes temas y brindándola de forma creativa.

Atrévete a ir conociendo sus personalidades con el transcurso del tiempo...



Bucaramanga, Colombia

[f](#) [t](#) [v](#) [u](#)

© Filo & Sofía
Creado por Diego Taveras

PAGINA EL EQUIPO

Esta página brindara información sobre los colaboradores de la Página

Filo & Sofia

INICIO NOSOTROS ACTUALIDAD INTRODUCCION A LA FILOSOFIA Mens

El Equipo

DIEGO JAVIER TAVERA RUIZ

28 años - estudiante reside en Bucaramanga - Colombia. estudio Licenciatura en Filosofía y Educación Religiosa en la Universidad Santo Tomás, también curso estudios en Ingeniería de Sistemas e Informática en la Universidad Industrial de Santander.

Director y Diseñador de Filo y Sofia

Bucaramanga, Colombia

f t y

© Filo & Sofia
Creado por Diego Tavera

PAGINA COLABÓRANOS

Esta página brindara información a usuarios que quieran colaborar a futuro con el objetivo de la página



Filo & Sofia

INICIO NOSOTROS ACTUALIDAD INTRODUCCION A LA FILOSOFIA More

Página

Colaboranos

Puedes colaborar en este proyecto de las siguientes maneras:

Compartiendo Contenido

Puedes ayudar compartiendo nuestro contenido en tus redes , a tus amigos , así más personas conocerán nuestro portal , eso nos motivará a crear más contenido y a seguir trabajando

Voluntario o Colaborador

Se parte de nuestro equipo, si eres bueno en: Programación, Edición de Video, Edición de Audio, Redacción, o simplemente quieres aportar con contenido o ideas puedes trabajar como voluntario de manera esporádica o permanente envíanos un mensaje a Contacto.

Socio

Nuestro Contenido es Totalmente Gratuito, aun así mantener una portal web cuesta un monto de dinero, por eso para nosotros es importante tu aporte económico. Si deseas ser socio colaborador y aportar una cuota esporádica o periódicamente envíanos un mensaje a Contacto con tus datos, la cantidad que deseas aportar y la periodicidad (una vez, mensualmente, trimestralmente o anualmente). Te mantendremos informado de manera personal sobre todas nuestras actividades y proyectos.

Bucaramanga, Colombia.

[f](#) [t](#) [in](#) [v](#)

© Filo & Sofia
Creado por Diego Tavera

EJEMPLO PAGINAS UNIDADES DIDÁCTICAS

Las páginas de unidades didácticas o páginas de contenido, es donde se mostrara cada uno de los temas escogidos con sus diversos recursos que lo explican



The image shows a screenshot of a website titled "Filo & Sofia". The header features two cartoon characters, a boy and a girl, and the site's name in large, colorful letters. Below the header is a navigation menu with buttons for "INICIO", "NOSOTROS", "ACTUALIDAD", "INTRODUCCION A LA FILOSOFIA", and "More". The main content area is titled "¿Qué es la Filosofía?" and features a cartoon girl character on the left. In the center, there is a large text box with the question "¿QUÉ ES LA FILOSOFÍA?" and a play button icon, indicating a video resource. Below this, there is a "Recursos" section with three icons: two PDF files and one PPT file. To the right of the "Recursos" section, there is a text box explaining the definition of philosophy: "La palabra **filosofía** proviene del griego y significa literalmente 'amor (filos) a la sabiduría (sofia)'. Así pues, etimológicamente, la filosofía consiste en el deseo de conocer." Below this, another text box states: "Casi todas las culturas comparten este deseo. Sin embargo, cuando hablamos de filosofía, hablamos de una peculiar forma de saber: el que es **racional, sistemático y crítico**". At the bottom of the page, there is a footer with the location "Bucaramanga, Colombia.", social media icons for Facebook, Twitter, YouTube, and Instagram, and the copyright information "© Filo & Sofia Creado por Diego Tavera".

En la Página de Unidades Didácticas se escogieron como recursos:

Video: En cada Tema ira un video animado explicando el tema

Cuadro de Texto: Un pequeño texto corto explicando lo más relevante del tema

Otros Recursos: Dependiendo de la extensión del tema, la unidad didáctica podrá tener diferentes recursos de apoyo (Diapositivas explicando el tema, Lecturas Alusivas al tema, talleres, juegos, guías para imprimir.)



The screenshot shows the website 'Filo & Sofia'. At the top, there is a navigation menu with buttons for 'INICIO', 'NOSOTROS', 'ACTUALIDAD', 'INTRODUCCION A LA FILOSOFIA', and 'More'. The main content area features a large question: '¿PARA QUÉ SIRVE LA FILOSOFÍA?' in white text on a dark background. To the right of this text is a cartoon character of a boy with glasses, looking thoughtful with a large purple question mark next to him. Below the main question, there is a dashed red box containing three paragraphs of text explaining the purpose of philosophy. To the right of this box is a 'Recursos' section with icons for PDF files and a 'JUEGO' button. At the bottom of the page, there is a footer with the location 'Bucaramanga, Colombia', social media icons for Facebook, Twitter, YouTube, and Instagram, and the copyright information '© Filo & Sofia Creado por Diego Tavera'.

Filo & Sofia

INICIO NOSOTROS ACTUALIDAD INTRODUCCION A LA FILOSOFIA More

¿Para qué sirve la Filosofía?

¿PARA QUÉ SIRVE LA FILOSOFÍA?

Enseña a pensar, nos dota de los rudimentos necesarios para la argumentación diaria, nos permite afrontar la vida con la necesaria distancia.

La **filosofía** tiene la función inicial de acercar al hombre al conocimiento en general.

La **filosofía** intenta fundamentar el sentido de las cosas preguntándose por su ser. Intentar hallar las razones por las que las cosas son lo que son.

Recursos

PDF PDF PDF JUEGO

Bucaramanga, Colombia.

f t y i

© Filo & Sofia
Creado por Diego Tavera

EJEMPLO DE RECURSO (LECTURA)

¿SIRVE PARA ALGO LA FILOSOFÍA?

¿Para qué se filosofa?, es decir, ¿para qué se investigan los primeros principios y los fines últimos de las cosas? ¿Para qué se busca la verdad desinteresada? Porque aquello que todos los hombres tienden por naturaleza a conocer, está bien; pero ¿para qué?

Buscan los filósofos un punto de partida teórico o ideal para su trabajo humano, el de filosofar; pero suelen descuidar buscarle el punto de partida práctico y real, el propósito. ¿Cuál es el propósito al hacer filosofía, al pensarla y luego exponerla a los semejantes? ¿Qué busca en ello y con ello el filósofo? ¿La verdad por la verdad misma? ¿La verdad para sujetar a ella nuestra conducta y determinar conforme a ella nuestra actitud espiritual para con la vida y el universo?

La filosofía es un producto humano de cada filósofo y cada filósofo es un hombre de carne y hueso que se dirige a otros hombres de carne y hueso como él. Y haga lo que quiera, filosofa, no sólo con la razón, sino con la voluntad, con el sentimiento, con la carne y con los huesos, con el alma toda y con todo el cuerpo.

MIGUEL DE UNAMUNO, Del sentimiento trágico de la vida



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A través de la presente investigación, se logró indagar y establecer elementos claves para la elaboración del diseño didáctico de un portal web que ayude a la enseñanza de la filosofía.

Se diseñó el portal web basado en los criterios de calidad aplicados al escenario educativo, con el objetivo de que sea fácil de usar y de aprender, intuitivo, fácil de recordar y que pueda ejecutarse sobre diferentes plataformas estáticas (PC's) y móviles (laptops, celulares, tablets)

El diseño se está realizando centrado en el usuario, atendiendo a las necesidades expresadas y a estándares internacionales de calidad, lo cual prácticamente garantiza que el Portal Web como producto final tenga un elevado nivel de satisfacción alto

Se recalca la importancia las diversas herramientas que ofrecen las TICs y que se utilizaron en el diseño como son: videos, imágenes, blogs, entre otros, que pueden ayudar en el procedimiento de enseñanza.

La investigación evidencia la necesidad de realizar otros trabajos que exploren alternativas didácticas que permitan mejorar la enseñanza de la Filosofía con estas tecnologías. Si bien existen varias propuestas que se realizan en la red y en instituciones educativas en el mundo, no hay una literatura abundante que dé cuenta de investigaciones en este campo.

Esta investigación también es solo una primera etapa de una investigación que se debe seguir para poder hacer la evaluación del diseño planteado, y seguir avanzando en el desarrollo del mismo para que sea viable y confiable.

Se debe promocionar e Implementar el Portal Web entre estudiantes y profesores con el fin de permitir un mejoramiento del Diseño y una evaluación del mismo.

BIBLIOGRAFÍA

- ANAYA, Domingo, Didáctica de la Filosofía , Cooperativa Editorial Magisterio, 2003,
- AREA MOREIRA, Manuel, De los webs educativos al material didáctico web, Artículo publicado en la revista COMUNICACIÓN Y PEDAGOGÍA, nº 188, 2003, pgs. 32-38
- BALE, J. . Didáctica de la geografía en la escuela primaria; Morata, S.L. ; Madrid. 1999
- BELL, P. On the theoretical breadth of design.based research in Education, Educational Psychologist(Vol. 4, num 39, pp 243-253
- CABERO, J, Tecnología educativa Diseño y utilización de medios en la enseñanza, Paidós Ibérica. Barcelona, España, 2001
- CABERO,J, Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación. España. McGraw Hill. 2007
- CEBRIAN, M. Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la formación de docentes, Madrid. Pirámide. 2005
- CZARNY; La escuela en Internet: Propuestas didácticas para docentes no informatizados. Homo Sapiens. Rosario , 2000,
- DÍAZ, A.; Didáctica. Aportes para una polémica. Editorial Aique; Argentina. 1995.
- DOMINGO J. Gallego y CATALINA M. Alonso (eds.), Multimedia en la web, Madrid, Dykinson, 1999,
- ECHARRI PRIM, Luis Uso de Internet para la enseñanza a distancia, Comunicación personal, 1998
- FERRER I PRATS, J. , Vídeo y educación, Barcelona. Laia. 1988
- GARELLO, M.; RINAUDO, M. y DONOLO, D. Valoración de los Estudios de diseño como metodología innovadora en una investigación acerca de la construcción del conocimiento en la universidad, En línea: <https://www.um.es/ead/reddusc/5/garello.pdf>
- GARCIA, Manuel, Lecciones preliminares de Filosofía, Porrúa SA. Mexico , 1998.
- GOMEZ, Simón Mario, Didáctica de la Filosofía, Universidad Santo Tomas, VUAD, Bogotá, Colombia, 2013
- HENAO, O. y RAMÍREZ, D; Propuesta didáctica para el área de lecto-escritura con un enfoque socio –constructivista y apoyada en tecnologías de información y

- comunicación. Grupo didácticas y nuevas tecnologías. Universidad de Antioquia. Medellín. 2006.
- HERNÁNDEZ, R. Fernández, C. y Baptista, P. (1991). Metodología de La Investigación. México: MC Graw Hill.
- IBARRA, O., Didáctica moderna. El aprendizaje y la enseñanza, Aguilar, Madrid, 1968
- MARCHESI, Alvaro y MARTIN, Elena. Calidad de la enseñanza en tiempos de cambio. Alianza.1998
- MÁRQUEZ G., Pedro. Software Educativo: Guía de usos y mitología de diseño. EMA- Estudis S.L. Barcelona, España,1995
- MATTOS, Luis A. de, Compendio de didáctica General, Kapelusz, Buenos Aires 1967
- MINISTERIO DE COMUNICACIONES. Plan Nacional de Tecnologías de la información y las Comunicaciones. 2008
- NERICI, Imideo G. ,Hacia una didáctica general dinámica
- POOLE, J., Tecnología Educativa, McGraw Hill, Bogotá, Colombia.1999
- ROUSSEAU. Juan Jacobo, Emilio o La Educación.
- SANCHO, J. Para una tecnología educativa, Editorial SI. , Barcelona, 1994.
- SIERRA, J. Uso de Internet en la escuela. Extraído el 9 de febrero de 2009,
- SÖCKER, Karl, Principios de didáctica moderna, Kapelusz, Buenos Aires
- TITONE, Renzo, Metodología didáctica, Rialp S.A, Madrid, 1966
- UNESCO, La filosofía una escuela de la libertad, Paris, Francia, 2011
- VIZCARRO, C y LEÓN, J Nuevas tecnologías para el aprendizaje, Psicología Pirámide, Madrid, España, 2008

ANEXOS

ANEXO 1

FORMATO FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL

1. Identificación del Documento	
Título	
Autor	
Tipo de Documento	
Edición y Editorial	
Lugar	
Fecha de Publicación	
N° de Páginas	
En Línea	
2. Contenidos	

FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL #1

1. Identificación del Documento	
Título	Filosofía 10
Autor	Carlos Arturo Valero, Luis Eduardo Galindo, Leonardo Alfredo Archila, Enver Joel Torregosa, Guillermo Serrano, Ana Maria Franco.
Tipo de Documento	Libro
Edición y Editorial	Primera Edición , Editorial Santillana
Lugar	Bogotá -Colombia
Fecha de Publicación	Noviembre 2000
N° de Páginas	256
En Línea	No aplica
2. Contenidos	
<p>El libro está distribuido en 7 unidades, las cuales están divididas en Temas y sub temas , el contenido es el siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. INTODUCION GENERAL <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Para qué sirve la filosofía <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuándo hablamos de filosofía? • El saber humano • Del mito a la razón 1.2 El proceso histórico de la filosofía <ul style="list-style-type: none"> • La filosofía grecorromana • La filosofía medieval • La filosofía moderna • La Filosofía contemporánea 2. EL PROBLEMA DEL METODO <ol style="list-style-type: none"> 2.2 El camino de la filosofía <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué el método? • El método filosófico • El método y sus propiedades 2.3 Los métodos Filosóficos <ul style="list-style-type: none"> • El problema del método • El ideal de método 3. COSMOLOGIA <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Superación del mito <ul style="list-style-type: none"> • La mitología griega • ¿Por qué surgió la filosofía? • La filosofía 	

3.2 El problema de la naturaleza

- La naturaleza para los griegos
- Pitágoras y los pitagóricos
- Las escuelas de Éfeso y Elea
- La corriente pluralista
- Dos Cosmologías Importantes

4. ANTROPOLOGIA

4.1 El hombre como problema

- El hombre
- La antropología griega
- Sócrates y la Verdad del hombre

4.2 De la Edad Media al Renacimiento

- Edad Media: Dios y el hombre
- El Renacimiento
- Filosofía renacentista

4.3 De la Ilustración a principios del siglo XX

- La antropología moderna
- El hombre como ser social y económico
- El hombre y la vida
- Nietzsche y la Afirmación del Individuo
- El hombre: primero la existencia

4.4 Finales del siglo XX

- La ciencia del espíritu
- La realidad personal
- En síntesis, ¿Qué somos?

5. ONTOLOGÍA

5.1 La Ontología griega

- El origen de la ontología
- El ser como principio y fundamento
- El ser como idea y como sustancia

5.2 La ontología medieval

- El ser como creación de Dios
- El problema de la realidad en la alta Edad Media
- El debate de los universales

5.3 La ontología moderna

- La pregunta por el principio de verdad
- La metafísica según Kant
- El Culmen de la Metafísica Moderna

5.4 La ontología contemporánea

- La muerte de la metafísica

- La vigencia de la metafísica
- Una época sin metafísica

6. LOGICA

6.1 Historia de la Lógica

- La lógica clásica o aristotélica
- El silogismo aristotélico
- Modos y reglas del silogismo aristotélico

6.2 Lógica Simbólica

- El lenguaje Simbólico
- Las Leyes de verdad de los conectores
- Calculo de argumento por diagramas y tablas de verdad

6.3 Lógica de clases

- La lógica de clases
- La proposición según la lógica de clases
- El silogismo aristotélico según la lógica de clases

7. TEORÍA DEL CONOCIMIENTO

7.1 El conocimiento como problema

- El conocimiento
- Los problemas del conocimiento
- La crítica al conocimiento

7.2 El conocimiento en la filosofía

- El conocimiento para los griegos
- Platonismo y realismo
- El conocimiento en la Edad Media

7.3 Las teorías del conocimiento modernas y contemporáneas

- El giro copernicano en el conocimiento
- Los modelos explicativos

EL libro incluye anexos, actividades y un Glosario

FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL #2

1. Identificación del Documento	
Título	Pensamiento Filosófico 1
Autor	María Cristina Sánchez León y Camilo Ordoñez Pinilla
Tipo de Documento	Libro
Edición y Editorial	Editorial Santillana
Lugar	Bogotá , Colombia
Fecha de Publicación	2012
N° de Paginas	256
En Línea	No aplica

2. Contenidos
<p>EL libro está dividido en 4 secciones las cuales se dividen en unidades, temas y sub temas, el contenido se distribuye así:</p> <p>A. INTRODUCCION A LA FILOSOFIA</p> <p>1. La filosofía, la ciencia y otras formas del saber</p> <p>1.1. El ámbito del Saber</p> <ul style="list-style-type: none">• Las fuentes del saber• Las formas del saber <p>1.2. El saber científico</p> <ul style="list-style-type: none">• La ciencia• ¿Es ciencia la filosofía?• Tipos de ciencias• Los métodos del saber científico <p>1.3. El saber filosófico</p> <ul style="list-style-type: none">• El origen de la filosofía• La naturaleza de la filosofía• Los métodos de la filosofía• Los saberes filosóficos• ¿Por qué y para qué filosofar? <p>1.4. La lógica</p> <ul style="list-style-type: none">• El argumento y la lógica• Tipos de argumentos• Falacias argumentativas• ¿Cómo evitar las falacias argumentativas?• ¿Cómo sacar conclusiones a partir de argumentos? <p>B. CONOCIMIENTO HUMANO</p> <p>1. Conocimiento, verdad y realidad</p> <p>1.1. El conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none">• Grados del conocimiento

- ¿Hay un solo conocimiento?
- ¿Es posible el conocimiento?
- Modelos explicativos del conocimiento
- 1.2. La verdad
 - Verdad y conocimiento
 - Criterios de verdad
 - Teorías de la verdad
- 1.3. La realidad
 - Cosmogonía y cosmología
 - Tipos de explicación cosmológica
 - Metafísica y ontología
 - La realidad
 - Apariencia y realidad
 - Realidad y posibilidad
 - Concepciones de la realidad

2. El ser humano

- 2.1. Génesis de la realidad humana
 - Teorías de la evolución
 - Origen del ser humano
- 2.2. Especificidad del ser humano
 - Diferencias biológicas, genéticas y anatómicas
 - Diferencias cognitivas
 - Diferencias sociales
 - ¿Inteligencia animal o inteligencia humana?
- 2.3. Experiencia del propio cuerpo
 - El cuerpo
 - La conciencia

C. ESTETICA

1. Nociones preliminares de estética

- 1.1. La experiencia estética
 - La estética
 - Las características de la experiencia estética
 - La actitud estética
 - La comunicación artística
- 1.2. La mimesis
 - La mimesis o imitación
 - Platón y el arte
 - Aristóteles y el arte

2. El juicio estético

- 2.1. El gusto
 - El juicio de gusto

- La subjetividad y la universalidad del gusto
- 2.2.** Lo bello y lo sublime
 - El juicio sobre la belleza
 - El juicio de lo sublime
 - Consideraciones filosóficas sobre lo sublime
- 3. La actividad artística**
 - 3.1.** Los artistas y el arte
 - El artista y el proceso creativo
 - La representación de la belleza en el arte

D. MORAL

1. El ámbito de la moral

- 1.1.** La moral y la ética
 - Diferencias entre la moral y la ética
 - Moral, inmoral y amoral
 - La moral, el derecho y la religión
 - Tareas de la ética filosófica
 - ¿Hay valores morales universales?
 - La sabiduría moral

2. Libertad autonomía y responsabilidad

- 2.1.** Libertad y determinismo
 - Libertad externa e interna
 - ¿Somos realmente libres?
 - El determinismo
 - El condicionamiento
 - Libertad y responsabilidad
- 2.2.** La Libertad como autonomía
 - Libertad de elección
 - El concepto de autonomía
 - La madurez moral
- 2.3.** La responsabilidad
 - Convicción y responsabilidad
 - La responsabilidad en el mundo de hoy

3. La construcción filosófica de la ciudadanía

- 3.1.** El concepto de ciudadanía
 - Origen del concepto
 - La ciudadanía moderna
 - Dimensiones de la ciudadanía contemporánea
 - La ética de los ciudadanos
 - Proyectos éticos y movimientos sociales

4. Política y sociedad

- 4.1.** Poder político y organización social
 - El origen del poder político

- La Legitimidad del poder político
- La sociedad y su organización
- Las normas de orden social
- Teorías sobre el surgimiento del estado

Además el libro incluye un apartado especial para la Historia de la Filosofía y un Glosario

FORMATO FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL #3

1. Identificación del Documento	
Título	Orientaciones Pedagógicas para la Filosofía en la Educación Media
Autor	Ministerio de Educación Nacional
Tipo de Documento	Artículo
Edición (tipo, número)	Documento Electrónico (PDF), Documento N° 14, Primera Edición
Lugar	Bogotá, Colombia
Fecha de Publicación	2010
N° de Páginas	142
En Línea	
http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_Pedagogicas_Filosofia_en_Educacion_Media.pdf	
2. Descripción del Documento (síntesis)	
<p>El artículo funge como un referente necesario para guiar con calidad la actividad pedagógica en el área de filosofía, también es una guía de enseñanza para el desarrollo de las competencias básicas y específicas que contribuyen a la formación integral del estudiante como persona crítica, creativa y dispuesta al diálogo, en la medida en que señala los conocimientos, habilidades y actitudes que pueden desarrollarse desde el campo filosófico</p> <p>La estructura del documento está organizada de la siguiente manera:</p> <p>El primer capítulo se ocupa del análisis de la formación filosófica para el desarrollo de competencias. En la primera parte de este capítulo se desarrolla la tesis según la cual la formación de la persona constituye la preocupación central de la Filosofía y de la pedagogía. La segunda parte del capítulo presenta la formación como respuesta a las cuestiones sobre por qué y para qué enseñar Filosofía en la educación media. En la tercera parte, se propone algunas orientaciones pedagógicas y curriculares tomando como eje central las competencias requeridas para el ejercicio del filosofar. En su conjunto, este primer capítulo constituye el fundamento pedagógico de las orientaciones para la enseñanza de la Filosofía, teniendo como preocupación central su contextualización y desarrollo en el campo de la educación media.</p> <p>El segundo capítulo presenta algunas de las preguntas centrales de la tradición filosófica, a saber: acerca del conocimiento humano, la estética y la ética. Tal presentación se hace sin ánimo de exhaustividad.</p>	

En el **tercer y último capítulo** se introduce un enfoque curricular basado en problemas para la enseñanza de la Filosofía se complementa con el planteamiento de algunas estrategias específicas, que desde el punto de vista didáctico pueden facilitar la enseñanza de la Filosofía y el aprendizaje del filosofar. Al final de este capítulo se formula una serie de sugerencias acerca de la forma en que es posible llevar estas orientaciones pedagógicas al aula de clase y a la vida concreta de los estudiantes y de los maestros.

ANEXO # 2

ENCUESTA A USUARIOS PARA DISEÑO DE UNA PAGINA WEB

OBJETIVO: Identificar las necesidades del sector docente del Área de Filosofía, en lo que concierne a material didáctico basado en TICs y recursos web

INSTRUCCIONES: Es importante para nosotros saber sus necesidades para poder desarrollar mejor nuestro proyecto web para la enseñanza didáctica de Filosofía, agradecemos dar su respuesta con la mayor transparencia y veracidad, lo cual nos permitirá un acercamiento a nuestros futuros usuarios

Por favor lea las preguntas y responda cada una de ellas. Su información es de tipo confidencial.

Nombre (Opcional):	Género	M	F
Correo electrónico (Opcional):	Edad:		

A. COMPETENCIA

1. Tiene usted algún sitio web, blog, canal, o medio interactivo

Si ¿Cuál? (Mencione nombre o dirección web)

No

B. NECESIDADES.

1. Según sus necesidades, y las necesidades del aula, marque según usted que le gustaría encontrar en un portal web sobre educación, especialmente de Filosofía.

TICS	Indispensable	Sumamente Importante	Medianamente Importante	Poco Importante	No se toma en cuenta
Videos (Animaciones)					
Dibujos para imprimir o usar					
Revistas					
Guías					

Diapositivas					
Cursos Online					
Caricaturas					
Juegos Online					
Audios					
Foros o Debates					
Lecturas Filosóficas					
Libros u Obras					
Encuestas o Cuestionarios					

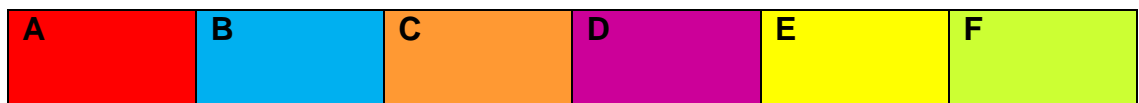
C. GUSTOS O PREFERENCIAS

1. Mencione algunos sitios web de su preferencia:

2. ¿Cómo usuario, qué le gusta más o busca en un sitio Web?

3. ¿Cómo usuario, qué le molesta más de un sitio Web?

4. Basándose en la siguiente imagen, numere en las casillas de abajo, siendo 1 que No le llame la atención y 5 el que le llame la atención.



El color A *

1 2 3 4 5

No Me Llama La atencion Me llama la Atencion

El color B *

1 2 3 4 5

No Me Llama La atencion Me llama la Atencion

El color C *

1 2 3 4 5

No Me Llama La atencion Me llama la Atencion

El color D *

1 2 3 4 5

No Me Llama La atencion Me llama la Atencion

El color E *

1 2 3 4 5

No Me Llama La atencion Me llama la Atencion

El color F *

1 2 3 4 5

No Me Llama La atencion Me llama la Atencion

5. Basándose en a la Imagen, numere en la casillas de abajo según la atracción que le cause el dibujo, siendo 1 como menos atractivo y 5 como más atractivo



A



B



C

El Dibujo A*

1 2 3 4 5

No es Muy Atractivo Es Atractivo

El Dibujo B*

1 2 3 4 5

No es muy Atractivo Es atractivo

El Dibujo C*

1 2 3 4 5

No es Muy Atractivo Es Atractivo

MUCHAS GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

CODIFICACION ENCUESTA

A. COMPETENCIA	
CODIGO	¿Tiene usted algún sitio web, blog, canal, o medio interactivo propio?
SJ1	No
SJ2	No
SJ3	Si
SJ4	No
SJ5	No
SJ6	No
SJ7	No
SJ8	No
SJ9	No
SJ10	No
SJ11	No
SJ12	No
SJ13	Sí
SJ14	No
SJ15	No
SJ16	No
SJ17	No
SJ18	No
SJ19	No
SJ20	No

A. COMPETENCIA	
CODIGO	¿Tiene usted algún sitio web, blog, canal, o medio interactivo propio?
SJ21	No
SJ22	No
SJ23	No
SJ24	No
SJ25	No
SJ26	Sí
SJ27	No
SJ28	No
SJ29	No
SJ30	No
SJ31	No
SJ32	No
SJ33	No
SJ34	No
SJ35	No
SJ36	No
SJ37	No
SJ38	No
SJ39	No
SJ40	No

CODIFICACION ENCUESTA

B. NECESIDADES	
CODIGO	I. VIDEOS
SJ1	Indispensable
SJ2	Indispensable
SJ3	Indispensable
SJ4	Indispensable
SJ5	Sumamente Importante
SJ6	Sumamente Importante
SJ7	Sumamente Importante
SJ8	Indispensable
SJ9	Indispensable
SJ10	Sumamente Importante
SJ11	Indispensable
SJ12	Indispensable
SJ13	Indispensable
SJ14	Indispensable
SJ15	Indispensable
SJ16	Indispensable
SJ17	Indispensable
SJ18	Indispensable
SJ19	Indispensable
SJ20	Indispensable

B. NECESIDADES	
CODIGO	I. VIDEOS
SJ21	Indispensable
SJ22	Indispensable
SJ23	Indispensable
SJ24	Indispensable
SJ25	Sumamente Importante
SJ26	Sumamente Importante
SJ27	Indispensable
SJ28	Indispensable
SJ29	Indispensable
SJ30	Sumamente Importante
SJ31	Indispensable
SJ32	Indispensable
SJ33	Medianamente Importante
SJ34	Indispensable
SJ35	Sumamente Importante
SJ36	Sumamente Importante
SJ37	Indispensable
SJ38	Sumamente Importante
SJ39	Indispensable
SJ40	Indispensable

CODIFICACION ENCUESTA

B. NECESIDADES	
CODIGO	II. DIBUJOS
SJ1	Indispensable
SJ2	Medianamente Importante
SJ3	Poco Importante
SJ4	Medianamente Importante
SJ5	Medianamente Importante
SJ6	Sumamente Importante
SJ7	Sumamente Importante
SJ8	Indispensable
SJ9	Indispensable
SJ10	Sumamente Importante
SJ11	Indispensable
SJ12	Indispensable
SJ13	Indispensable
SJ14	Indispensable
SJ15	Indispensable
SJ16	Sumamente Importante
SJ17	Indispensable
SJ18	Indispensable
SJ19	Indispensable
SJ20	Indispensable

B. NECESIDADES	
CODIGO	II. DIBUJOS
SJ21	Indispensable
SJ22	Poco Importante
SJ23	Indispensable
SJ24	Indispensable
SJ25	Sumamente Importante
SJ26	Poco Importante
SJ27	Medianamente Importante
SJ28	Medianamente Importante
SJ29	Indispensable
SJ30	Sumamente Importante
SJ31	Indispensable
SJ32	Indispensable
SJ33	Poco Importante
SJ34	Medianamente Importante
SJ35	Medianamente Importante
SJ36	Sumamente Importante
SJ37	Medianamente Importante
SJ38	Medianamente Importante
SJ39	Indispensable
SJ40	Indispensable

CODIFICACION ENCUESTA

C. GUSTOS O PREFERENCIAS	
CODIGO	Mencione algunos sitios web de su preferencia
SJ1	Facebook, Twitter, Instagram, E! Enterteiment
SJ2	www.animeseason.com www.mangafox.me
SJ3	Tumblr. Twitter Centro Virtual Cervantes. youtube.
SJ4	Facebook.com, hotmail.com, youtube.com (?)
SJ5	Youtube.com
SJ6	Wikipedia Yahoo Facebook Youtube
SJ7	Wikipedia Yahoo Facebook Youtube
SJ8	Twitter Instagram Facebook youtube
SJ9	www.misdeberes.com Wikipedia El rincon del vago Tumblr

C. GUSTOS O PREFERENCIAS	
CODIGO	Mencione algunos sitios web de su preferencia
SJ21	Wikipedia Yahoo www.misdeberes.com www.elrincondelvago.com Hotmail
SJ22	Gerencie.com
SJ23	Yahoo Twitter Wikipedia Facebook Gmail
SJ24	Hotmail instagram Twitter Yahoo Youtube
SJ25	Facebook Wikipedia Yahoo
SJ26	Uno de mis sitios web favoritos es youtube
SJ27	Instagram Facebook You tube Google
SJ28	Youtube Facebook Prezi
SJ29	Wikipedia Gmail www.misdeberes.com Yahoo respuestas

SJ10	Facebook Hotmail Youtube
SJ11	Youtube Wikipedia Yahoo
SJ12	Twitter Instagram hotmail
SJ13	Wikipedia Youtube Yahoo www.misdeberes.com
SJ14	Google Facebook Yahoo
SJ15	Facebook Gmail Twitter
SJ16	Gerencie
SJ17	Wikipedia Yahoo msn.com
SJ18	Wikipedia Yahoo Hotmai Gmail
SJ19	Facebook, Hotmail, Wikipedia, Yahoo
SJ20	Facebook Gamil Wikipedia twitter

SJ30	Twitter youtube instagram
SJ31	Gmail msn.com wikipedia Youtube
SJ32	Yahoo respuestas Hotmail facebook Twitter
SJ33	Youtube Facebook Twitter
SJ34	Wikipedia Facebook Youtube
SJ35	Hotmail Gmail Facebook Twitter
SJ36	Wikipedia Yahoo Facebook
SJ37	Wikipedia Yahoo Facebook
SJ38	Gmail Youtube Facebook Yahoo
SJ39	Gmail, Youtube, Facebook, Yahoo
SJ40	Sitios culturales, educativos y redes sociales

CODIFICACION ENCUESTA

C. GUSTOS O PREFERENCIAS	
CODIGO	¿Cómo usuario, qué le molesta más de un sitio Web?
SJ1	música sonidos colores opacos sin decoraciones
SJ2	la publicidad
SJ3	Lentitud en cargar. Que no soporte sistemas operativos como Android o IOS (o no tenga plataforma mobile) Baja calidad o resolución del contenido audiovisual. información sin fuentes referenciadas o poco confiables. información a medias. Que haga preguntas con respuestas heteronormativas: ejemplo: Género: Masculio/Femenino. ¿y el resto, qué?
SJ4	La publicidad, la, letra pequeña y las malas combinaciones de color.
SJ5	Las propagandas excesivas y molestas.
SJ6	Los anuncios publicitarios. Que busque alguna información y me de respuestas que no son. Lentitud al cargar la información, los vídeos, las actividades
SJ7	Los anuncios publicitarios. Que busque alguna información y me de respuestas que no son. Lentitud al cargar la información, los vídeos, las actividades

C. GUSTOS O PREFERENCIAS	
CODIGO	¿Cómo usuario, qué le molesta más de un sitio Web?
SJ21	que el sitio sea lento, se trabe a cada rato, que no tenga buena letra clara y legible, y que no tengan buen sonido los vídeos y las imágenes no sean nítidas.
SJ22	Mala redacción y información inventada
SJ23	Que la pagina sea desordenada, que no sepa en donde buscar lo que necesito, que sea incómoda para manejar.
SJ24	Que este sobre saturado de información, esto vuelve al sitio web muy confuso y aburridor
SJ25	que sea lento y con publicidad.
SJ26	Que haya demasiado texto.... y que no haya un diseño llamativo.
SJ27	Me molesta que han yomado las redes sociales y demas para difundir informacion vacia que lo unico que causa es mas desorden social.

SJ8	que el sitio web tenga colores opacos. que los vídeos o imágenes no tengan buena resolución.
SJ9	que para algún dato importante, se demore horas y horas, al final se pierde el interés y se acude a otro sitio web.
SJ10	Que la letra de la pagina sea poco legible y no se entienda nada de lo que dice.
SJ11	Que la información sea excesivamente larga y complicada.
SJ12	la publicidad. la letra pequeña y confusa.
SJ13	La lentitud del sitio web. que tenga publicidad.
SJ14	Que sea lento y tenga demasiada información que no se entienda
SJ15	las tonalidades de colores, que sean muy opacas, esto dificulta la lectura
SJ16	La publicidad, me estresa estar cerrando anuncios
SJ17	la publicidad y la lentitud de la pagina
SJ18	Que sea ineficaz y lento
SJ19	que la letra no sea clara y pequeña
SJ20	la publicidad y la lentitud

SJ28	Que deba que pertenece a la página para acceder a cierta información o que tengan virus.
SJ29	la publicidad y el desorden de la pagina.
SJ30	Que solo tenga textos, y ademas sean largos. esto hace que todo sea muy aburrido y tedioso.
SJ31	lentitud en cargar, colores opacos
SJ32	que me de información errada y no tenga buenas fuentes bibliograficas
SJ33	que salgan muchos avisos.
SJ34	que tenga muchas cosas en exceso
SJ35	Que la pagina contenga virus informáticos
SJ36	La letra que no es legible y muy pequeña
SJ37	La tonalidad opaca de los colores y la lentitud
SJ38	la publicidad.
SJ39	que sea lento.
SJ40	Los anuncios y cuando los sitios web no tienen veracidad en su contenido

CODIFICACION ENCUESTA

C. GUSTOS O PREFERENCIAS	
CODIGO	¿Cómo usuario, qué le gusta más o que busca en un sitio Web?
SJ1	los Colores, Animaciones, imagenes grandes acceso fácil a informacion y sitios dentro de la website
SJ2	cosas pare leer, como historietas, dibujo animados pero en otro idioma para reforzar mi inglés
SJ3	Información verídica y precisa. Buena animación en la plataforma. Rapidez en la conexión entre enlaces y redirecciones.
SJ4	Interactividad
SJ5	Credibilidad. Fuentes confiables, que no sea un sitio web más lleno de espacios publicitarios.
SJ6	Claridad Y objetividad. Que la pagina sea llamativa tanto en información como ilustraciones. Que la búsqueda de lo que necesito, sea rápida.
SJ7	Claridad Y objetividad. Que la pagina sea llamativa tanto en información como ilustraciones. Que la búsqueda de lo que necesito, sea rápida.
SJ8	Que la información se entienda y no tenga términos muy enredados y difíciles de comprender, porque esto dificultaría el aprendizaje

C. GUSTOS O PREFERENCIAS	
CODIGO	¿Cómo usuario, qué le gusta más o que busca en un sitio Web?
SJ21	Mas vídeos animados y educativos llamativos para el usuario y menos textos con demasiada información.
SJ22	Información correcta y con buena bibliografía
SJ23	Como usuario, me gusta entender la pagina y la información, que esto sea fácil es primordial.
SJ24	Que sea diferente e innovador, que tenga mas vídeos, mas imágenes, juegos didácticos, que entretenga y enseñe a la vez.
SJ25	que sea llamativo, con colores, imágenes, vídeos, ilustraciones que no aburran al lector.
SJ26	En un sitio web es bueno encontrar versatilidad , de maneras distintas de dar información, ya sean en vídeos, audios, imágenes que ayuden a complementar la información dada en textos, y queden ideas mas claras de lo que se este dando a conocer por medio del sitio y así cautivar al lector
SJ27	En ciertos casos busco información que este necesitando, guías como los videos tutoriales y tambien busco entretenimiento ocupando una parte del tiempo libre
SJ28	Información verídica y rápida

SJ9	Que de forma rápida, me busque todo lo que necesito, eso me parece estupendo.
SJ10	que de una u otra forma llame mi atención y me entretenga.
SJ11	la rapidez y entendimiento de la información, vídeos, imágenes y demás ilustraciones.
SJ12	Que sea colorido. Que tenga muchos vídeos e ilustraciones.
SJ13	Buena letra y ortografía. Colores e ilustraciones llamativas. Claridad en la información
SJ14	Un entendimiento claro sobre el tema con información corta y precisa.
SJ15	Que sea creativo y me muestre diferentes modelos de aprendizaje como vídeos educativos, animaciones, juegos de aprendizaje.
SJ16	Información util Artículos investigativos
SJ17	Que la información sea corta y clara.
SJ18	Frases interesantes y que me lleven a reflexionar y a cuestionarme sobre el tema del que estoy tratando.
SJ19	Una Columna de comentarios, donde se den opiniones sobre la pagina y las personas puedan enterarse de que piensan las otras personas respecto a ella.

SJ29	que la información sea clara para todo el publico y se le refuerce con ilustraciones y vídeos.
SJ30	que sea muy creativo, imágenes, música, ilustraciones,juegos; que no sea solo texto y demasiada información, sino que también se le de paso a la distracción del usuario.
SJ31	que la información sea clara, corta y concisa.
SJ32	que sea rápido y ágil, es decir, que si cuenta con vídeos y variada información, estos no sean muy largos.
SJ33	Que sea llamativo
SJ34	seguridad en a información, ademas que sea corta y entendible para todo publico
SJ35	Entender el material
SJ36	Que me entretenga y capte mi atención.
SJ37	que tenga vídeos e imágenes llamativos
SJ38	Que no tenga demasiada información innecesaria
SJ39	que tanto vídeos, imágenes y textos sean claros y precisos.

SJ20	entender la información con palabras clave y sencillas
-------------	--

SJ40	Sentirme comida y que la información tenga veracidad en su contenido
-------------	--