



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

ESTUDIO DEL USO DE LA WEB 2.0 A NIVEL EDUCATIVO SECUNDARIO EN LA UNIDAD EDUCATIVA "LUIS PLUTARCO CEVALLOS", PARA CREAR UN SERVICIO DE BIENESTAR ESTUDIANTIL ONLINE.

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciado en la Especialidad de Diseño y Publicidad

AUTORES:

ALBUJA MORENO PABLO FERNANDO

SILVA ALARCÓN MARCELO JAVIER

DIRECTOR:

MSC. DAVID ORTIZ DÁVILA

Ibarra, 2013

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director de la Tesis titulada **ESTUDIO DEL USO DE LA WEB 2.0 A NIVEL EDUCATIVO SECUNDARIO EN LA UNIDAD EDUCATIVA” LUIS PLUTARCO CEVALLOS”, PARA CREAR UN SERVICIO DE BIENESTAR ESTUDIANTIL ONLINE**; de los señores egresados: ALBUJA MORENO PABLO FERNANDO- SILVA ALARCÓN MARCELO JAVIER, previo a la obtención del Título de Licenciado en la Especialidad de Diseño y Publicidad

A ser testigo presencial, y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, afirmo que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puede certificar por ser justo y legal.

MSC. DAVID ORTIZ DÁVILA
DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

Este trabajo de tesis de grado está dedicado a DIOS, por darnos la vida a través de nuestros queridos padres quienes con mucho cariño, amor y ejemplo han hecho de nosotros unas personas con valores para poder desenvolvernos como: HIJOS Y PROFESIONALES

Nuestros agradecimientos a las profesoras y profesores que creyeron en nosotros y en nuestro proceso educativo, gracias a aquellas personas educadoras en el área de diseño gráfico y publicidad cuyo aporte de conocimientos nos permitió crear ideas solidas como bases para desarrollar y compartir proyectos sociales de comunicación e información a través de las artes gráficas y la publicidad

PABLO ALBUJA

MARCELO SILVA

AGRADECIMIENTO

El agradecimiento de nuestra tesis principalmente es a Dios quien nos ha guiado y nos ha dado la fortaleza de seguir adelante.

A los catedráticos de la Universidad Técnica del Norte por quienes hemos llegado a obtener los conocimientos necesarios para poder desarrollar la tesis de manera especial a las siguientes personas: Dra., Lucia López, Dr. Raimundo López, Msc. David Ortiz, Arq. Armando Bastidas.

PABLO ALBUJA

MARCELO SILVA

ÍNDICE

| | |
|---------------------------------------|------|
| PORTADA..... | i |
| ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR | ii |
| DEDICATORIA | iii |
| AGRADECIMIENTO | iv |
| ÍNDICE..... | v |
| ÍNDICE DE TABLAS | viii |
| ÍNDICE DE GRÁFICOS | ix |
| RESUMEN | x |
| ABSTRACT..... | xi |
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| | |
| CAPÍTULO I | 1 |
| 1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN | 1 |
| 1.1. ANTECEDENTES | 1 |
| 1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 2 |
| 1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA..... | 6 |
| 1.4. DELIMITACIÓN | 6 |
| 1.4.1. Unidades de observación..... | 6 |
| 1.4.2. Delimitación Espacial..... | 6 |
| 1.4.3. Delimitación Temporal | 6 |
| 1.5. OBJETIVOS..... | 6 |
| 1.5.1. Objetivo General | 6 |
| 1.6. JUSTIFICACIÓN..... | 7 |
| | |
| CAPÍTULO II | 10 |
| MARCO TEÓRICO | 10 |
| 2.1 FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA | 10 |
| 2.1.1. Web 1.0..... | 10 |
| 2.1.2. Web 2.0..... | 11 |
| 2.1.3. Servicio web..... | 14 |
| 2.1.4. Estándares empleados | 15 |
| 2.1.5. Aplicaciones web | 16 |

| | |
|--|----|
| 2.1.6. Servicio de red social..... | 18 |
| 2.1.6.1. Típica estructura de un servicio de redes sociales | 19 |
| 2.1.7. Aplicaciones Multimedia-Servicio de alojamiento de videos | 20 |
| 2.1.8. Compresión de Audio y Video..... | 21 |
| 2.1.8.1. Formatos de Audio y Video..... | 22 |
| 2.1.9. Wiki | 23 |
| 2.1.9.1. Procesador de Textos en Línea | 23 |
| 2.1.10. Blog..... | 24 |
| 2.1.11. Mashups (aplicación web híbrida)..... | 25 |
| 2.1.11.1. Estructura de los mashups..... | 26 |
| 2.1.11.2. Tipos de Mashups..... | 26 |
| 2.1.12. Folcsonomías..... | 26 |
| | |
| CAPÍTULO III..... | 38 |
| 3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN | 38 |
| 3.1. Tipo de investigación | 38 |
| 3.2. MÉTODOS..... | 39 |
| 3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN..... | 39 |
| 3.4. POBLACIÓN:..... | 40 |
| 3.5. MUESTRA: | 40 |
| | |
| CAPÍTULO IV..... | 41 |
| 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS..... | 41 |
| | |
| CAPÍTULO V..... | 51 |
| 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 51 |
| 5.1. Conclusiones. | 51 |
| 5.2. Recomendaciones | 52 |
| | |
| CAPÍTULO VI..... | 53 |
| 6. PROPUESTA ALTERNATIVA | 53 |
| 6.1. Título de la Propuesta. | 53 |
| 6.2. Justificación e Importancia..... | 53 |

| | |
|---|----|
| 6.2.3.1. Delimitación Geográfica | 55 |
| 6.3. Fundamentación. | 56 |
| 6.3.1. Fundamentación Tecnológica | 56 |
| 6.3.1.1. Las Tecnologías de Información y la Comunicación | 56 |
| 6.3.1.2. DEFINICIÓN DE RED SOCIAL..... | 60 |
| 6.3.1.3. Redes sociales más conocidas..... | 62 |
| 6.3.1.4. Mercadotecnia en redes sociales..... | 63 |
| 6.3.1.5. Riesgos en las redes sociales..... | 63 |
| 6.3.1.6. Comunidad virtual | 65 |
| 6.3.1.7 BBS vs Internet | 65 |
| 6.3.1.8 Definición | 65 |
| 6.3.1.9. Objetivos..... | 66 |
| 6.3.1.10. Tipos | 67 |
| 6.3.1.11 Aspectos a considerar..... | 68 |
| 6.3.1.12. Beneficios que aportan y otros varios | 68 |
| 6.3.1.13 Referencias..... | 69 |
| 6.3.2. APLICACIONES WEB 2.0 | 69 |
| 6.3.2.1. Diseño Para Web App — Presentation Transcript..... | 72 |
| 6.3.2.2. Interfaz de usuario de PowerPoint en Windows XP | 78 |
| 6.3.2.3. Análisis..... | 80 |
| 6.3.3. El software y lenguajes de programación | 82 |
| 6.3.3.1. ADOBE ILLUSTRATOR CS5..... | 84 |
| 6.3.3.2 ADOBE PHOTOSHOP..... | 85 |
| 6.3.3.3. ADOBE FLASH PLAYER..... | 86 |
| 6.3.3.4. ADOBE INDESIGN | 87 |
| 6.3.4. LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN | 87 |
| 6.3.4.1. Objetivo General | 89 |
| 6.3.4.2. Objetivos Específicos..... | 89 |
| 6.3.4.3. Ubicación sectorial y física..... | 90 |
| 6.4. Desarrollo de la Propuesta..... | 90 |
| 6.4.1. Maquetación | 91 |
| 6.4.2. Mapa de Sitio | 92 |
| 6.4.3. Sistema de Navegación | 93 |

| | |
|--|-----|
| 6.4.4. Diseño de Interfaz..... | 93 |
| 6.4.4.1. Encabezado | 93 |
| 6.4.4.2. Menús | 94 |
| 6.4.4.3. Contenido 1 (menús)..... | 94 |
| 6.4.4.4. Contenido 2..... | 95 |
| 6.4.4.5. Contenido 3..... | 95 |
| 6.4.4.6. Contenido 4..... | 96 |
| 6.4.4.7. Contenido 5..... | 97 |
| 6.4.4.8. Contenido 6..... | 98 |
| 6.4.4.9. Contenido 7..... | 98 |
| 6.5. Impactos | 100 |
| 6.5.1. Impacto Social | 100 |
| 6.6. Difusión | 101 |
| 6.7. Costos de Producción..... | 101 |
| 6.7.1. Ejemplo Proforma | 102 |
| 6.8. Bibliografía | 104 |
| Anexo 1: Matriz Categorial..... | 107 |
| Anexo 2: Planteamiento del Problema (CUADRO) | 113 |
| Anexo 4: ESQUEMA DE LA PROPUESTA | 115 |
| Anexo 5: MATRIZ DE COHERENCIAS | 117 |
| Anexo 6: Encuesta..... | 118 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---------------|----|
| Tabla 1 | 41 |
| Tabla 2..... | 42 |
| Tabla 3..... | 43 |
| Tabla 4..... | 44 |
| Tabla 5..... | 45 |
| Tabla 6..... | 46 |
| Tabla 7..... | 47 |
| Tabla 8..... | 48 |
| Tabla 9..... | 49 |
| Tabla 10..... | 50 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|------------------|----|
| Gráfico 1 | 41 |
| Gráfico 2 | 42 |
| Gráfico 3 | 43 |
| Gráfico 4 | 44 |
| Gráfico 5 | 45 |
| Gráfico 6 | 46 |
| Gráfico 7 | 47 |
| Gráfico 8 | 48 |
| Gráfico 9 | 49 |
| Gráfico 10 | 50 |

RESUMEN

Para la identificación del problema a investigarse se efectuó un sondeo rápido que permitió determinar la existencia de fallas en la calidad y en la accesibilidad a laboratorios activos con servicio de internet en la unidad educativa Luis Plutarco Cevallos de la parroquia de Quiroga del cantón Cotacachi. El origen de estos acontecimientos está relacionado a la situación geográfica donde se encuentra la institución ya que la mayoría de estudiantes que asisten al plantel provienen de comunidades circundantes a la parroquia, este hecho conlleva a la poca accesibilidad al servicio de internet. Una vez identificada la problemática se procedió a elaborar un banco de preguntas para ser aplicado a los estudiantes mediante un formato de encuesta. De tal manera que se pueda recabar información para saber los motivos precisos del porque se ha presentado el problema y posteriormente se establezca la mejor solución que cubra las necesidades y que contribuya a mejorar la accesibilidad de los estudiantes al servicio de internet en su institución con fines educativos y de investigación. Una vez aplicado el cuestionario se pudo determinar cuáles han sido las causas y por qué se ha presentado el problema, con los resultados logrados se procedió a elaborar cuadros estadísticos mediante los cuales se conoció el número de personas que se inclinaron por una u otra respuesta y el porcentaje que representa las frecuencias que se alcanzaron. Así se pudo efectuar un análisis que constituye la interpretación de cada una de las interrogantes con sus correspondientes deducciones a fin de conocer el nivel de accesibilidad que poseen los estudiantes a la red en su plantel, comunidad y hogar, para saber si conocen las nuevas tecnologías de comunicación e información y poder aplicarlos a la investigación como también al desarrollo del conocimiento, luego de identificar las causas que han originado el inconveniente presentamos la propuesta de solución, la cual ha sido realizada con la suficiente dedicación, estableciendo parámetros puntuales y precisos en todo el compendio. La red de herramientas interactivas que presentamos para el plantel consiste en un sitio web institucional que incluye una biblioteca on line que contiene 7000 archivos digitales que se puede descargar y compartir, un canal de YouTube, sistema de almacenamiento Dropbox y perfiles en red social. Este material resulta entendible e interesante para quien quiera darle uso y lectura en cualquier momento que requiera despejar dudas o actualizar sus conocimientos a nivel educativo medio y como una fuente de ayuda para poder prepararse y rendir las pruebas de admisión a las universidades.

ABSTRACT

The identification of the problem was investigated as a survey which we identified quality and accessibility problems in the laboratories in Luis Plutarco Cevallos High school, in Imbabura Province Cotacachi City. The origin of these events is related to the geographical location where the institution is located because the students live in communities near the parish. This fact leads to poor accessibility to internet service. Having identified the problem we proceeded to develop some questions to be applied to students through a survey format. So that we can get information to know reasons of why the problem is presented and then set the best solution that help the needs and contribute in order to improve the internet service in the institution for educational and research purpose; Once applied the questionnaire we could determine which causes are and why the problem has been presented with the results achieved was elaborated statistical tables by which it was known the number of people who were agree with the questions, and the percentage represented the frequency reached. So we could make an analysis that is the interpretation of each question with its deductions in order to determine the level of access that students have in the network campus, community and home, to see if they know the new technologies communication and information so that they could apply in the research and knowledge development, after that we show the proposal, which it has been made with enough dedication. The network of interactive tools presented to the campus is: a corporate website that includes an online library containing 7000 digital files that you can download and share, you-tube channel, Drop box storage system and social network profiles. This material is interesting for those who want to use and read, at any time that requires clear doubts or update their knowledge in the educational environment as a source of help to prepare for and take entrance test to universities.

INTRODUCCIÓN

La educación media en el cantón Cotacachi está distribuida aproximadamente en 5 unidades educativas una de ellas ubicada en la parroquia de Quiroga cuyo nombre es “Luis Plutarco Cevallos” con la especialidad de bachillerato en informática. El trabajo de las autoridades de la institución tiene que ver con la ejecución de proyectos que vayan en beneficio de los estudiantes, promover el conocimiento y la difusión de información en actividades que involucren la participación de toda la comunidad educativa, desarrollando proyectos edu-comunicacionales que aporten un conjunto de conocimientos y herramientas de investigación que ayude a los estudiantes en su preparación académica para que accedan con un mayor desempeño a la educación superior. En cada una de las dependencias de la institución se ha constatado las limitaciones físicas para el acceso de los estudiantes a los laboratorios de computación, es por ello que se ha optado por investigar a fondo para establecer las causas de estos inconvenientes, por lo que se ha entregado una red de herramientas interactivas de investigación que sirvan como base para solucionar este problema.

Este trabajo constituye una herramienta de investigación, consulta y estudio para educandos y personas comunes. Se ha elaborado minuciosamente de tal forma que resulte comprensible en todo su contenido, el mismo que se encuentra estructurado por capítulos.

En el **Capítulo I** se desarrolla los antecedentes, el planteamiento del problema para poder explicar cómo y dónde se originó, la formulación del tema, la delimitación temporal y espacial, los objetivos y finalmente la justificación.

En el **Capítulo II** se hace mención del marco teórico con fundamentaciones teóricas y personales relacionadas con el problema a

investigarse, a la vez se incluye un glosario de términos desconocidos con su respectivo significado y las principales interrogantes con su respectiva matriz categorial.

En el **Capítulo III** se expone la metodología en general que se usó durante toda la etapa investigativa acorde a métodos, técnicas, instrumentos, población y muestra.

En el **Capítulo IV** se describe un análisis e interpretación de los resultados obtenidos una vez que se aplicó la encuesta a las personas que fueron sujetos de investigación.

En el **Capítulo V** se presentan las conclusiones a las que se llegó luego de analizar cada una de las respuestas obtenidas por el personal estudiantil de la unidad educativa “Luis Plutarco Cevallos” que fueron encuestados y posteriormente se establecen ciertas recomendaciones sugeridas a las autoridades y docentes para el mejoramiento de los contenidos que se transmiten hacia los estudiantes y una mayor accesibilidad por parte de los mismos a la investigación e información.

En el **Capítulo VI** se hace mención de la propuesta alternativa con su respectivo título, la justificación de su desarrollo y la importancia de la misma que contribuirá con la solución del problema encontrado,. Así también se describe la fundamentación en la que está cimentada la propuesta, los objetivos que se quiere lograr con su aplicación, la factibilidad con la que cuenta, la ubicación sectorial y física del lugar, el desarrollo completo de la propuesta planteada, el impacto social que generará y finalmente la manera como se efectuará la difusión.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. ANTECEDENTES

La constitución política del Ecuador dispone en el título II sección tercera derechos de comunicación e información art. 16 que todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.

El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.

El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

Integrar los espacios de participación previstos en la constitución en el campo de la comunicación. (Constitución de la República del Ecuador, título II, sección tercera, Pág. 20-21).

La Unidad Educativa “Luis Plutarco Cevallos” al ser una Institución especializada en informática, no cuenta con proyectos enfocados al uso

del internet con fines educativos, investigativos o edu-comunicacionales, ya que la institución en el presente inicio de año no cuenta con laboratorios activos con acceso a la red, el problema radica en que la antena comprada a CNT no da un servicio de banda ancha debido a problemas técnicos ya que en la parroquia de Quiroga aún no se dispone de este servicio, dando como resultado que los estudiantes no puedan utilizar este servicio ni para fines educativos ni para entretenimiento proveyendo tal consecuencia que el poco acceso que se tiene a la red sea utilizado únicamente para fines de distracción, esto se constata mediante un diálogo obtenido con varios estudiantes del último año de la institución, es decir que la falta de proyectos enfocados a la solución de esta problemática son evidentemente escasos, de esta manera sería necesario realizar un trabajo de investigación, el mismo que permitirá crear lineamientos enfocados a que los estudiantes accedan a la red como un medio de investigación e información y no únicamente de distracción.

De esta manera, la situación actual en la que se encuentra la institución evidencia claramente que no se está socializando lo que dicta la ley en base a derechos individuales y colectivos, las nuevas plataformas de comunicación interactiva están causando más efecto en los estudiantes, y la institución no está promoviendo el uso del internet para fines educativos. Dando como resultado el desconocimiento y el uso erróneo del internet por parte de los estudiantes, de esta manera y con estos antecedentes se conseguirá informar, socializar y promover estas nuevas tendencias tecnológicas de comunicación para objetivos más constructivos para los estudiantes basándose en lo que dicta la constitución política del Ecuador.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La situación global en la última década ha venido mostrando un patrón de influencia más amplio y activo por el creciente desarrollo Web

2.0 tomándolo como una plataforma de interacción digital más eficaz y rápida y por muchas razones está siendo utilizada en mayor grado, desplazando en ciertos grupos sociales a los procesos de comunicación colectiva tradicionales, esto siendo utilizado para múltiples objetivos. Han influido de manera más eficaz y rápida en los procesos comunicacionales de sectores activos de la sociedad, y de los que depende mucho su estabilidad; en la Unidad Educativa “ Luis Plutarco Cevallos”, constituyen una problemática ya que en dicha institución existe una limitación de recursos que aún no ha sido solucionada por parte de sus autoridades, existen dos laboratorios de computación de los cuales uno no puede ser usado por los estudiantes y el otro laboratorio está activo pero su acceso a la red está limitado.

La falta de inversión para la adquisición de equipos actualizados por parte de la institución ha sido un limitante para que los estudiantes no puedan usar estas herramientas interactivas, dando como resultado que en la institución no exista acceso permanente a la red ni para fines educativos ni para fines de entretenimiento, esto se ve evidenciado en la falta de objetivos educativos para estas herramientas muy útiles pero de la misma forma muy peligrosas si se las usa para otros fines, es por eso que al no disponer de un manejo adecuado de la web 2.0 por parte de la institución educativa, esta herramienta puede ser mal utilizada por parte de sus estudiantes causando un colapso en su ya deficiente sistema educativo, este mal uso de las innovaciones tecnológicas en la comunicación digital se ven evidenciados en la utilización de la web 2.0 solo para fines de entretenimiento y en menor grado de investigación o cultura esto lleva a pensar que la falta de programas académicos en la institución educativa orientados al uso de la web 2.0 para fines educativos e investigativos son muy deficientes o inexistentes.

Son antecedentes que llevan a descifrar la deficiente aportación comunicacional en el establecimiento educativo dando como efecto la desinformación, el desinterés y la apatía por parte de los estudiantes

hacia estas actuales formas de comunicación y creación de información, la que es causada fundamentalmente por la existencia de pocos programas y proyectos en la institución especializados en crear lineamientos funcionales para promover y difundir en pro de la investigación y la educación estas herramientas interactivas junto con una metodología más inducida y planeada para el grupo de estudiantes que dará como resultado objetivista el uso web.20 para un fin educacional y el uso adecuado de la información que se pone a disposición pública.

El plantel educativo al ser un establecimiento especializado en la rama de la informática, y al no disponer con estos laboratorios activos para el uso de los estudiantes, de una forma involuntaria está originando un analfabetismo informático pues los estudiantes no conocen el funcionamiento de estas nuevas innovaciones comunicativas dando como efecto que al no disponer de una correcta información, difusión y socialización por parte de la institución en lo que se refiere a estas actuales formas de comunicación interactiva los estudiantes al terminar su vínculo con la educación secundaria serán unos profesionales incompetentes e incompletos en lo que se refiere al uso de la web 2.0 para fines productivos y educativos. La institución no ha diseñado programas académicos orientados a formar profesionales con un perfil que implique el desarrollo de destrezas y metodologías orientadas al uso productivo de estas nuevas herramientas interactivas para la investigación, en función de una proyección social en las áreas: informativa, educativa, productiva, ambiental, cultural, etc.

El analfabetismo informático y esta incompetencia profesional en los estudiantes, tendrán como derivación el aumento del desempleo en un grupo tan activo y fundamental para la sociedad como son los estudiantes técnicos o pre profesionales esto generara la inmersión de jóvenes en actos delictivos y antisociales agravando la inseguridad en su entorno de convivencia e interacción social, se agravara su ingreso hacia la

educación superior pues se ha digitalizado la mayoría de trámites en las instituciones de educación superior y promoverá el uso del internet para fines poco productivos y educativos.

Esta problemática se origina cuando existen demasiados medios de comunicación privados, cuyo fin no es de carácter social, pero sí de tendencias y lineamientos políticos, dando como resultado el uso de la web 2.0 para buscar información en otra fuente por parte de diferentes grupos de personas. De las razones que ha incidido en esta problemática es la falta de recursos económicos y materiales que impiden la ejecución de proyectos orientados a mejorar la calidad de la información en los medios de comunicación públicos, comunitarios y digitales.

Como consecuencia de lo manifestado puede citarse entre otros, los siguientes aspectos o impactos negativos que se generaría al no desarrollarse un estudio del uso que se le da a la web 2.0 en la institución educativa secundaria “Luis Plutarco Cevallos”. La situación social del país tiende a agravarse, ya que si no se ejecutan estudios acerca del impacto de estas nuevas técnicas comunicativas en los jóvenes, no se conocerá las acciones que se deben tomar para contrarrestar los problemas actuales.

Al no desarrollar un estudio del uso de la comunicación digital, no se podrán saber los efectos en el comportamiento individual y colectivo de dichas personas. Existe la posibilidad de que este desarrollo digital sea usado para fines ajenos a su desarrollo original y como consecuencia de esto las personas se vean inmersos en actos ajenos al sentido común, como derivación de la influencia de los medios en su entorno. Esto como un impacto negativo si no se realiza un estudio del uso web 2.0 en la institución educativa, seguirá generándose espacios informativos con poco aporte cultural para la sociedad, si no se realiza un estudio del contenido de la información en los medios de comunicación colectiva en este caso web 2.0.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿SE INFORMA, SOCIALIZA Y PROMUEVE LA WEB 2.0 EN LA UNIDAD EDUCATIVA "LUIS PLUTARCO CEVALLOS"?

1.4. DELIMITACIÓN

1.4.1. Unidades de observación

Estudiantes de octavo a tercer año de bachillerato

1.4.2. Delimitación Espacial

El estudio se realizó en la Provincia de Imbabura específicamente en la Unidad Educativa "Luis Plutarco Cevallos" en la parroquia de Quiroga perteneciente al cantón Cotacachi.

1.4.3. Delimitación Temporal

El tiempo en el que se llevó a cabo la investigación estuvo determinado para el último trimestre del año 2012.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo General

Conocer la capacidad de uso de la web 2.0 en los estudiantes de la Unidad educativa "Luis Plutarco Cevallos" para gestionar un servicio comunicacional con fines culturales, científicos y de desarrollo sostenible.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Sentar las bases teórico-científicas, mediante una investigación documental, que sirva como referente conceptual y técnico para

conocer el sistema de comunicación individual a través del uso de herramientas interactivas relacionadas con la Web 2.0.

- Realizar una investigación de campo y saber con qué objetivo son utilizadas las herramientas web 2.0 por los estudiantes y por los docentes de la Unidad educativa “Luis Plutarco Cevallos”.
- Determinar el grado de utilidad que se le da a las diversas herramientas web 2.0, por parte del grupo investigado.
- Diseñar y ejecutar una red de herramientas web 2.0 basado en la difusión de espacios edu-comunicacionales para ser aplicado en el desarrollo académico y social de los estudiantes de la Unidad educativa” Luis Plutarco Cevallos”.

1.6. JUSTIFICACIÓN

El proyecto propuesto se justificó por la importancia que tiene la educación en general de la provincia de Imbabura tanto en la zona urbana como en la zona rural, en este caso en la Unidad educativa “Luis Plutarco Cevallos” y en especial por su aporte a los jóvenes de la parroquia de Quiroga, para que a través de la educación y el conocimiento obtengan en un futuro una mejor calidad de vida, en tal virtud, la creación de una red de herramientas web 2.0 para promover la creación de espacios culturales y tecnológicos es un tema de actualidad ya que está orientado a solucionar las falencias en el uso de los medios de comunicación tradicionales y las nuevas tecnologías comunicacionales en los jóvenes estudiantes de esta institución educativa y de otras más en la provincia; aportando en gran parte al buen uso de las nuevas plataformas de comunicación en este caso la web 2.0. Este proyecto que tendrá el rigor técnico que lo amerita, poseerá en el presente y futuro una serie de beneficiarios, entre los que podemos destacar:

Se beneficiaron directamente los estudiantes interesados por la investigación tecnológica, quienes utilizan más las diversas herramientas de la web 2.0 como una plataforma para crear espacios educacionales.

Se consideró que el presente proyecto pretende ayudar a crear una nueva idea acerca del uso del internet para fines educacionales en el plantel educativo para fines de investigación, orientados a fortalecer lazos de cooperación entre los jóvenes del plantel, con el interés que se sume toda la población adolescente de la parroquia de Quiroga a corto y largo plazo.

Finalmente se consideró que el presente proyecto es factible a ser desarrollado ya que existe la predisposición y conocimiento de quienes integran el grupo de investigación.

Además, se contó con los recursos humanos inestimables baluartes que hicieron posible esta investigación ya que en su mayoría residen o estudian en la parroquia de Quiroga, y cuyas actividades se desenvuelven en este entorno siendo más fácil la movilidad para el desarrollo del presente proyecto.

Meditando la factibilidad de los recursos materiales, se estimó conveniente realizar una red de herramientas web 2.0 organizándolo como un departamento de bienestar estudiantil en línea cuyo propósito fue ayudar a los estudiantes en la realización de sus tareas, investigaciones o exposiciones, ejecutando un plan de uso educacional que sirva para el fortalecimiento de la enseñanza en el plantel de educación secundaria de la parroquia de Quiroga.

De la misma manera fueron informados mediante oficios en los que se expuso las características del presente proyecto, las autoridades locales e institucionales quienes brindaron el apoyo logístico indispensable para la

ejecución de esta investigación. Es factible desarrollar una red de instrumentos que cuenten con la mayor influencia de uso, y que es más utilizada por parte de la sociedad en general, siendo factible hacer un seguimiento del proyecto mediante estos instrumentos para poder aportar al fortalecimiento de la educación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA

2.1.1. Web 1.0

De acuerdo a Eladio Cisneros Reyes en su enunciado nos indica:

La sociedad 1.0 refleja las normas y prácticas que prevalecieron desde la sociedad preindustrial hasta la sociedad industrial. Por su parte la sociedad 2.0 hace referencia a las enormes transformaciones sociales que están teniendo lugar en la sociedad actual y que encuentran su origen principalmente en el cambio tecnológico. Por último la sociedad 3.0, alude a la sociedad de nuestro futuro más inmediato, para la que se pronostican enormes transformaciones producto del cambio tecnológico acelerado.

De acuerdo a Cobo y Pardo, (2007) nos indican que:

El modelo de negocio de la Web 1.0 se limitaba a un espacio de publicación de contenidos corporativos y de servicios, sin participación abierta ni gratuidad en contenidos o servicios de alta relevancia. Las comunidades se formaban fundamentalmente a partir de la oferta de servicios, prescindiendo de espacios para que los miembros publicaran contenidos. Es decir, los usuarios fueron relevantes en tanto eran consumidores. En el entorno Web 2.0 los usuarios actúan

de la manera que deseen: en forma tradicional y pasiva navegando a través de los contenidos; o en forma activa, creando y aportando sus contenidos. Las herramientas Web 2.0 utilizan su servidor para almacenarla información, y el usuario conectado a la red siempre tiene acceso a ella (Pág. 28-29).

De acuerdo a Ramos y Ramos (2011) nos manifiestan:

La web 1.0 como la inicial, en la que sus páginas eran estáticas y el usuario no podía interactuar con ellas sus características son:

- **Las páginas web estaban escritas a mano en código HTML. Añadir o cambiar algo en la página requería mucho tiempo y trabajo.**
- **El contenido y el diseño estaban juntos en el código HTML.**
- **No había normas de diseño en las páginas web.**
- **No se usaban las bases de datos, y por tanto no existían los usuarios ni el registro de usuarios, todos eran visitantes.**
- **Los usuarios solo podían ver contenidos como textos e imágenes y no podían registrarse, ni comentar o añadir contenidos.**
- **El contenido era generado por las empresas del sector.**

2.1.2. Web 2.0

Según Firtman (2010) nos describe que:

Al no existir un concepto claro que la defina. La famosa enciclopedia on – line Wikipedia mantenida por la propia

comunidad participante de la web 2.0, la definió por mucho tiempo así: “Se refiere a la transición percibida en internet desde las webs tradicionales a aplicaciones web destinadas a usuarios”.

Otros la definen como un nuevo movimiento social en internet, algunos como una nueva ola de servicios y, los más técnicos, como la posibilidad de evadir las limitaciones originales del HTML (pág.1).

Según Cobo y Pardo (2007) que indican en su libro PLANETA WEB 2.0 INTELIGENCIA COLECTIVA:

Para O'Reilly, principal promotor de la noción de Web 2.0, los principios constitutivos de ésta son siete: la World Wide Web como plataforma de trabajo, el fortalecimiento de la inteligencia colectiva, la gestión de las bases de datos como competencia básica, el fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software, los modelos de programación ligera junto a la búsqueda de la simplicidad, el software no limitado a un solo dispositivo y las experiencias enriquecedoras de los usuarios.

En esta nueva Web la red digital deja de ser una simple vidriera de contenidos multimedia para convertirse en una plataforma abierta, construida sobre una arquitectura basada en la participación de los usuarios. Alrededor del concepto Web 2.0 giran una serie de términos-satélite que retroalimentan su evolución. Software social, arquitectura de la participación, contenidos generados por el usuario, rich Internet applications, etiquetas, sindicación de contenidos y redes sociales, son sólo algunos en la larga lista de conceptos que enriquecen este fenómeno.

Los autores de este libro consideran que Web 2.0 es la denominación más apropiada para describir el nuevo tipo de aplicaciones web dominantes y la fase actual en la que se encuentra la red creada por Berners-Lee (pág.15).

Comparando ambos paradigmas se establece este cuadro para facilitar la comprensión del concepto:

| Concepto | En la web 1.0 | En la web 2.0 |
|---|--|---|
| Quienes publican | Los productores de los sitios web | Tanto los productores como los mismos usuarios |
| Distribución de la Información | Centralizada en un sitio Web a través de interconexiones | Dispersa en miles de sitios |
| Publicidad en la Web | Solo para grandes presupuestos y con campañas cerradas | Cualquiera puede publicar y organizar su propia campaña |
| Dueños de la Información | El sitio Web | Los usuarios |
| Tecnología reinante | HTML 4.0 | XHTML, HTML5, CSS |
| Disponibilidad de nuevos servicios web | Cuando estaban finalizados luego de años de trabajo | Se liberan en modalidad Beta apenas tienes alguna funcionalidad |
| Posibilidad de utilizar servicios de otros sitios | Ninguna | Los sitios ofrecen API abiertas para que otros se conecten |

Cuadro 1-1. Comparación entre los paradigmas de la Web 1.0 y la Web 2.0.

2.1.3. Servicio web

Un servicio web se entiende como una tecnología que utiliza un conjunto de protocolos y estándares que sirven para intercambiar datos y aplicaciones web.

De acuerdo a Firtman (2010) que indica a:

Los servicios web como uno de los estándares en este aspecto que involucra dos sistemas desarrollados en cualquier lenguaje (.NET, Java, PHP, etc.) que quieren comunicarse datos e invocar servicios remotos, transfiriendo objetos que se convierten en nativos en el receptor, no importa la plataforma origen. Esto se logra gracias al formato SOAP, basado en XML (pag.25).

Sin embargo O' Reilly (2005) nos plantea:

Los nuevos desarrollos de Internet (Web 2.0 particularmente) tienen su principal potencial en que facilitan la conformación de una red de colaboración entre individuos, la cual se sustenta en lo que él llama una arquitectura de la participación.

Es decir, la estructura reticular que soporta la Web se potencia en la medida que más personas las utilizan. Esta arquitectura se construye alrededor de las personas y no de las tecnologías.

El autor explica que una de las cualidades de la Web 2.0 es que provee de innumerables instrumentos de cooperación, que no sólo aceleran las interacciones sociales entre personas que se encuentran separadas por las dimensiones del tiempo y/o el espacio, sino que además su estructura

reticular promueve la gestación de espacios abiertos a la colaboración y la inteligencia colectiva gracias a que muchos interactúan con muchos.

Esta arquitectura de la participación, sobre la que se construye la Web 2.0, brinda nuevas herramientas de empowerment, al mismo tiempo, de democratización en cuanto al intercambio del conocimiento.

A fin de cuentas, todo este universo de desarrollos y avances tecnológicos tiene como pilar fundamental la valoración del usuario como pieza clave en el puzle de la evolución tecnológica (**pag.49**).

2.1.4. Estándares empleados

- Web Services Protocol Stack: Así se denomina al conjunto de servicios y protocolos de los servicios Web.
- XML (Extensible Markup Language): Es el formato estándar para los datos que se vayan a intercambiar.
- SOAP (Simple Object Access Protocol) o XML-RPC (XML Remote Procedure Call): Protocolos sobre los que se establece el intercambio.
- Otros protocolos: los datos en XML también pueden enviarse de una aplicación a otra mediante protocolos normales como HTTP (Hypertext Transfer Protocol), FTP (File Transfer Protocol), o SMTP (Simple Mail Transfer Protocol).
- WSDL (Web Services Description Language): Es el lenguaje de la interfaz pública para los servicios Web. Es una descripción basada en XML de los requisitos funcionales necesarios para establecer una comunicación con los servicios Web.

- UDDI (Universal Description, Discovery and Integration): Protocolo para publicar la información de los servicios Web. Permite comprobar qué servicios web están disponibles.
- WS-Security (Web Service Security): Protocolo de seguridad aceptada Como standard por OASIS (Organization for the Advancement of Structured Information Standards). Garantiza la autenticación de los actores y la confidencialidad de los mensajes enviados.

2.1.5. Aplicaciones web

Para Luján (2002), que nos detalla:

Una aplicación Web como un tipo especial de aplicación cliente/servidor, donde tanto el cliente (el navegador, explorador o visualizador) como el servidor (servidor web) y el protocolo mediante el que se comunican (HTTP) están estandarizados y no han de ser creados por el programador de aplicaciones.

De acuerdo a Cobo y Pardo (2007) que nos indican:

Que la característica diferencial de las herramientas que se presentan a continuación está en su fuerte acento en lo social, sello distintivo de las aplicaciones Web 2.0. Parafraseando el sistema operativo Ubuntu, el cual presume ofrecer tecnología para seres humanos (“Linux for human beings”), aquí se presentan recursos para usuarios no especializados cuya única particularidad es brindar un espacio para compartir y reforzar relaciones sociales.

Aunque todos los sitios de la Web están interconectados entre sí, con el fin de organizarla avalancha de recursos digitales se

propone una taxonomía comentada, la cual ayudará al lector a seleccionar aquellas aplicaciones más interesantes o que respondan de mejor manera a sus necesidades.

La estructura propuesta busca ordenar la Web 2.0 en cuatro líneas fundamentales:

- A. Social Networking (redes sociales)
- B. Contenidos
- C. Organización Social e Inteligente de la Información
- D. Aplicaciones y servicios (mashups4)

Estos cuatro ejes evidencian algunos de los principales desarrollos de Internet en su fase más reciente.

A. Social Networking: describe todas aquellas herramientas diseñadas para la creación de espacios que promuevan o faciliten la conformación de comunidades e instancias de intercambio social.

B. Contenidos: hace referencia a aquellas herramientas que favorecen la lectura y la escritura en línea, así como su distribución e intercambio.

C. Organización Social e Inteligente de la Información: herramientas y recursos para etiquetar, syndicar e indexar, que facilitan el orden y almacenamiento de la información, así como de otros recursos disponibles en la Red.

D. Aplicaciones y servicios (mashup5): dentro de esta clasificación se incluye un sinnúmero de herramientas, software, plataformas en línea y

un híbrido de recursos creados para ofrecer servicios de valor añadido al usuario final **(pág.62-63)**.

Las aplicaciones web son populares debido a lo práctico del navegador web como cliente ligero, a la independencia del sistema operativo, así como a la facilidad para actualizar y mantener aplicaciones web sin distribuir e instalar software a miles de usuarios potenciales. Existen aplicaciones como los web mails, wikis, weblogs, tiendas en línea y la propia Wikipedia que son ejemplos bien conocidos de aplicaciones web

2.1.6. Servicio de red social

Según Firtman (2010) que nos manifiesta:

Uno de los fenómenos de la Web 2.0 es la revolución social adquirida por medio de los nuevos servicios en colaboración de la red.

La contribución entre todos los usuarios de la red es parte fundamental de este hecho y es así que surgieron miles de sitios que ofrecen nuevos servicios en colaboración, que comparten fotos, favoritos, RSS, blogs y música (pag.26)

De acuerdo a Ramos y Ramos (2011) que describen:

La red social como un sistema abierto que se va construyendo con lo que cada miembro aporta y rompe el aislamiento de muchas personas en una sociedad tan tecnificada como la actual.

Las redes sociales son uno de los desarrollos más innovadores de la web 2.0. Desde que fueron concebidas, su finalidad ha sido la de crear un lugar de encuentro para que miles de usuarios con intereses comunes puedan

comunicarse. Actualmente millones de usuarios comparten aficiones, amistades, ideas, fotografías, videos y elementos multimedia de todo tipo (pag.22)

De acuerdo a Cobo y Pardo (2007) que indican:

El sujeto (consumidor, altamente segmentado para el mercado y los medios de comunicación) como un ente que cuenta con nuevos dispositivos y herramientas para participar colectivamente con sus pares, pero de manera mediatizada o virtual. Bajo esta perspectiva los públicos encuentran innovadores y poderosos canales de interacción, que permiten a las personas actuar como tribus, micro-comunidades o grupos de interés altamente segmentados. La popularidad de estas tecnologías, que contribuyen a reforzar las redes sociales, ha ido a la par de un aumento en los niveles de intercambios de contenidos a través de la red. Esto ha hecho de Internet un medio más social para consumir información y trabajar, pero también para comunicarse, entretenerse y compartir

Particularmente desde comienzos del nuevo siglo la Web se ha convertido en un lugar de conversación. Además del sentido de apropiación y pertenencia de los usuarios frente a Internet, la Red se consolida como espacio para formar relaciones, comunidades y otros sistemas sociales donde rigen normas similares a las del mundo real, en que la participación está motivada por la reputación, tal como ocurre en la sociedad **(pag.63-64)**.

2.1.6.1. Típica estructura de un servicio de redes sociales

En general, estos servicios de redes sociales permiten a los usuarios crear un perfil para ellos mismos, y se pueden dividir en dos grandes

categorías: la creación de redes sociales internas (ISN) y la creación de redes sociales externas (ESN) como, por ejemplo, Twitter, My Space y Facebook. Ambos tipos pueden aumentar el sentimiento de comunidad entre las personas. El ISN es una comunidad cerrada y privada que se compone de un grupo de personas dentro de una empresa, asociación, sociedad, el proveedor de educación y organización, o incluso una "invitación", creado por un grupo de usuarios en un ESN. El ESN es una red abierta y a disposición de todos los usuarios de la web para comunicarse; está diseñado para atraer a los anunciantes. Los usuarios pueden añadir una imagen de sí mismos y con frecuencia pueden ser "amigos" con otros usuarios. En la mayoría de los servicios de redes sociales, los usuarios deben confirmar que son amigos antes de que estén vinculados. Por ejemplo, si Alice pone a Bob como un amigo, entonces Bob tendría que aprobar la solicitud de amistad de Alice antes de que se colocaran como amigos. Algunos sitios de redes sociales tienen unos "favoritos" que no necesita la aprobación de los demás usuarios. Las redes sociales por lo general tienen controles de privacidad que permiten al usuario elegir quién puede ver su perfil o entrar en contacto con ellos, entre otras funciones.

2.1.7. Aplicaciones Multimedia-Servicio de alojamiento de videos

De acuerdo a Llorente (2008) que indica en su libro Protocolos y Aplicaciones Internet concluye:

En la actualidad existen muchos tipos de aplicaciones multimedia en la red internet, así se describen tres tipos de aplicaciones multimedia que se encuentran a disposición del usuario, están son: streaming de audio/video almacenados, streaming en directo de audio/video y audio/video en tiempo real interactivo.

Streaming de audio/video almacenados.-En este tipo de aplicaciones los clientes piden contenidos de audio y video comprimidos almacenados

en servidores. Estos contenidos pueden ser por ejemplo, programas de televisión, videos caseros, canciones, sinfonías o programas de radio. Esta clase de aplicaciones presenta tres características distintivas:

Contenidos almacenados.- El contenido multimedia está grabado y se almacena con el servidor. Como resultado, el usuario puede parar la reproducción, rebobinar o indexar el contenido. El tiempo de respuesta de un contenido de este tipo puede ir de uno a diez segundos para ser aceptable.

Streaming. Cuando un usuario recibe un contenido con la técnica del streaming, la reproducción empieza poco después de haber realizado la petición del contenido. De esta manera el usuario ve una parte del contenido y el resto se va recibiendo a medida que se reproduce. En este caso, el tiempo de respuesta es más bajo. Con esta técnica evitamos el retraso que podemos tener si nos tenemos que bajar todo el contenido.

Reproducción continúa. Una vez que la reproducción del contenido empieza, tiene que transcurrir tal como se grabó originalmente. Esto provoca que existan unos fuertes requisitos de retraso en la entrega de los datos en este tipo de aplicación. La aplicación de usuario debe recibir a tiempo los datos del servidor para poder llevar a cabo la reproducción de manera correcta.

2.1.8. Compresión de Audio y Video

Para enviar datos multimedia (audio y video) por internet es necesario digitalizar y comprimir estos datos. La razón por la cual se han de digitalizar los datos es muy sencilla: las redes de computadores transmiten bits; así pues, toda la información que se transmite debe estar representada con bits. La compresión es importante porque el audio y video sin comprimir ocupan mucho espacio, con el consumo de ancho de banda que implica.

2.1.8.1. Formatos de Audio y Video

Existen muchos formatos diferentes de audio y video, aquí se encuentran los más comunes para usar en internet: Quicktime Movie (Apple), Real Media (Real Net-works), Windows Media (Microsoft), Audio/Video Interleaved (Microsoft), MPEG (mpg) y Flash Video (Adobe).A continuación se resumen las características principales de estos formatos:

- **Quicktime Movie.-** originalmente estaba pensado como formato de video pero ahora se puede utilizar para contener cualquier tipo de medio (imágenes, audio, video, flash, etc.) Es un formato propietario de Apple. Es posible realizar streaming de este formato utilizando algún servidor de streaming dedicado. Se puede simular también el streaming sobre HTTP si se utiliza Faststart, que hace que el video se empiece a reproducir al mismo tiempo que se está descargando.
- **Windows Media.-** se trata del formato de video creado por Microsoft. Existen dos formatos, Windows media video (.wmv) y Advanced Streaming Format (asf). Se necesita un servidor de tipo Windows Media Server para crear este tipo de ficheros. Permite realizar streaming y transmisiones de video en directo.
- **MPEG.-**formato estándar definido por el Moving Pictures Experts Group (.MPEG) soporta tres tipos de información: audio, video y streaming (que quiere decir que soporta audio y video sincronizados). Este formato ofrece una alta compresión con pocas pérdidas.
- **Flash Video.-** es un formato de video creado por Flash (.flv) que permite realizar streaming. Funciona con la aplicación flash Player, lo que propicia que no se necesite un reproductor dedicado para poder ver los videos. Además, permite las mismas características de

interactividad que ahora ofrecen las animaciones efectuadas con Flash (ficheros .swf) (pag.184, 185, 189, 190,191).

2.1.9. Wiki

Según Firtman (2010) que nos manifiesta:

Un wiki es como un sitio Web que permite que sus propios usuarios editen, agreguen y eliminen su contenido. Por lo general, estos sitios no requieren un registro por parte del usuario y se basa en la misma comunidad para que no permita abusos al cambiar información (pag.27).

De acuerdo a Cobo y Pardo (2007) que indican:

Un wiki es similar a un procesador de texto en línea, permite escribir, publicar fotografías o videos, archivos o links, sin ninguna complejidad. Wikis es una herramienta abierta que da la oportunidad de modificar, ampliar o enriquecer los contenidos publicados por otra persona.

2.1.9.1. Procesador de Textos en Línea

De la misma manera los autores citados en el párrafo anterior afirman que se trata de herramientas de procesamiento de texto, cuya plataforma está en línea y por tanto se puede acceder desde cualquier computadora conectada.

Esta aplicación permite acceder, editar, reformatear y compartir documentos. Una de sus cualidades es posibilitar la creación de contenidos de manera colectiva y colaborativa. Múltiples usuarios pueden editar texto de manera simultánea, quedando un registro histórico de sus modificaciones.

Aunque se pueden importar/exportar documentos desde y para Microsoft Word (DOC), también se cuenta con la posibilidad de trabajar con otros formatos como PDF, ODT, SXW, RTF, HTML, TXT, entre otros. **(Pag.69).**

2.1.10. Blog

De acuerdo a Martínez y Solano (2010) que describen:

Un Blog es una herramienta en internet que ha eliminado las barreras técnicas de la escritura y la publicación en línea. Su arquitectura permite a sus usuarios escribir y guardar sus comentarios bajo una estructura cronológica, que facilita la retroalimentación, ya que permite que otros usuarios lectores escriban, publiquen e intercambien comentarios.

Según Firtman (2010) que nos manifiesta:

Técnicamente un blog o weblog no es más que una base de datos de artículos ordenados de manera cronológica en modo inverso. Lo que los hizo tan famosos fue la facilidad de uso para un usuario normal que no tiene idea alguna de diseño Web, HTML, o alojamiento Web. Equivale a una bitácora o diario personal donde el dueño ingresa texto, adjuntos y links, y otros usuarios pueden dejar comentarios

A partir de los blogs se hizo conocido el formato RSS como solución al problema de no saber cada cuanto el dueño actualiza su blog. Por ello, se difundió este formato que a la vista del usuario avisa cuando un sitio publica algo nuevo. Sobre este servicio luego aparecieron los podcast y videocast, que equivalen a programas de radio y TV creados por personas independientes desde sus casas, fomentando un

concepto nuevo de Web creada por los usuarios y no solo por grandes productores de contenido

A partir del éxito de los blogs, aparecieron los flogs o fotologs donde los usuarios suben a diario fotos de su vida a la Web, así como los videologs (con el mismo concepto aplicado al contenido multimedia)(pag.27).

2.1.11. Mashups (aplicación web híbrida)

Según Firtman (2010) que nos manifiesta:

En su libro web 2.0 menciona que una web mashup es como una web mezcla. Básicamente implica el concepto de sitio web que no tiene contenido por sí solo, sino que mezcla su contenido con el de otros. Recibe información desde distintas fuentes a través de RSS, servicios web y Apis (pag.6).

En desarrollo web, un mashups es una página web o aplicación que usa y combina datos, presentaciones y funcionalidad procedentes de una o más fuentes para crear nuevos servicios. El término implica integración fácil y rápida, usando a menudo Apis abiertos y fuentes de datos para producir resultados enriquecidos que no fueron la razón original para la que fueron producidos los datos en crudo originales.

De acuerdo a Gálvez (2010) que indica:

Una aplicación mashup es un sitio web que utiliza el contenido de otras aplicaciones para desarrollar totalmente algo nuevo. Permite que cualquier usuario pueda combinar de forma creativa e innovadora, datos que existen en diferentes páginas web. Estas aplicaciones representan fielmente la filosofía 2.0, la colaboración, participación y cooperación no solo se produce en la autoría del contenido o al compartir recursos,

son también los usuarios los que están desarrollando herramientas para aumentar y expandir las redes de colaboración, fomentando la inteligencia colectiva (pag.123).

2.1.11.1. Estructura de los mashups

Se divide en tres elementos:

La fuente del contenido. Se refiere a la web que actúa como proveedor de contenidos, a través de Apis y otros protocolos como RSS o Web Service. El mashup es la nueva aplicación web que se ha desarrollado utilizando diferentes fuentes de información pero no es la propietaria de la misma. El web browser cliente. Es la interface del usuario del mashup (pag.124)

2.1.11.2. Tipos de Mashups

Mashups de Consumidores: son los más conocidos y son aquellos que combinan datos de distintas fuentes externas detrás de una única interfaz gráfica.

Mashups de Datos: mezclan datos similares que provienen de diferentes fuentes con una nueva interfaz gráfica.

Mashups Empresariales: son aquellos que realizan la integración de fuentes externas y fuentes externas (pag.125).

2.1.12. Folcsonomías

Según Prato y Villoría (2010) que nos manifiestan:

“El sistema de etiquetado social (folcsonomy) como una herramienta que permite la búsqueda de afinidades en la red, mediante la utilización de tags o etiquetas.” (pag.17).

Sin embargo Firtman (2010) menciona en su libro:

“Uno de los pilares de este trabajo es el llamado folcsonomy que, sin intentar encontrarle una traducción, implica la categorización mediante etiquetas de información, Webs, Imágenes, videos, personas y todo tipo de contenido”. (pag.26).

Las folcsonomías surgen cuando varios usuarios colaboran en la descripción de un mismo material informativo. Por ejemplo, en del.icio.us muchas personas han guardado Wiki pedía marcándola con diferentes etiquetas, pero coincidiendo la mayoría en reference, wiki y enciclopedia.

De acuerdo con Udell (2004) sugiere que:

"El abandono de las taxonomías en favor de las listas de palabras claves no es novedad, y que su diferencia fundamental es el intercambio de opiniones (el feedback) que se da en la folcsonomías y no en la taxonomía."

Aparecen dos tipos de folcsonomías según Thomas Vander Val:

Folcsonomías amplia: Donde el creador no influye en las etiquetas que se ponen a su contenido, sino que son las propias personas usuarias quienes lo hacen, favoreciendo así que estas etiquetas estén en sus propios idiomas y sus propias palabras. Un ejemplo de folcsonomías amplia es Del.icio.us, página donde se pueden ordenar y compartir los enlaces favoritos.

Folcsonomías estrecha: Al contrario a la anterior, sólo el creador del contenido o un número reducido de personas aplican las etiquetas al contenido. Generalmente esta folcsonomías está directamente asociada a un objeto y es difícil saber cómo están siendo utilizadas. Por lo tanto, no genera vocabulario u otras descripciones emergentes. Un

ejemplo de folcsonomías estrecha es Flickr, aplicación online de gestión de imágenes y vídeos que permite buscar, almacenar ordenar y compartir, donde la utilización de los tags la lleva a cabo el propietario.

2.2. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL.

La teoría de la información fue desarrollada a través de la ingeniería electrónica, esta teoría se fundamentó concibiendo la información de una forma independiente de su contenido e interpretación; sin embargo se creó la información como representación de una materia concreta. Si nos centramos en la teoría del procesamiento de la información se consideró que unas pocas operaciones simbólicas básicas tales como codificar, comparar, localizar, almacenar pueden dar origen a la inteligencia humana y la capacidad para crear conocimiento y razonamiento.

La idea del humano como un procesador de información se basa en la similitud o analogía entre la mente y el funcionamiento de una computadora. Se adoptan los programas informáticos como una metáfora del funcionamiento cognitivo humano, la teoría de la información se fundamenta al concebir la mente humana como otro medio de procesamiento de información comparando formas de proceso como la televisión; impulsos eléctricos y la grabación óptica de datos e imágenes todo esto en el cerebro.

Parte de que los humanos constituyen su propio conocimiento a partir de su interacción social para captar el significado percibido; pues un modelo de aprendizaje se usa para la construcción de mapas conceptuales que desembocan en situaciones representativas de la información comprendida.

La Cibernética contempla de igual forma los sistemas de comunicación y control de los organismos vivos que los de las máquinas. Para obtener

la respuesta deseada en un organismo humano o un dispositivo mecánico habrá que proporcionarle información adecuada como guía para acciones futuras. En el cuerpo humano el cerebro y el sistema nervioso coordinan dicha información que sirve para determinar una futura línea de conducta; los mecanismos de autocorrección en las máquinas sirven para lo mismo. El principio se conoce como Feed-Back (realimentación) que constituye el fundamento de la automatización.

En este entorno conceptual se puede decir que la teoría de la información tiene por objeto el contenido y la constitución de mensajes, en efecto las teorías nacen bajo el influjo de la necesidad, es decir del desarrollo de las ciencias y de la técnica. Básicamente el transmisor transforma el mensaje en una señal que es enviada por el canal de comunicación al receptor.

El receptor hace las veces de un transmisor invertido que cambia la señal transmitida en un mensaje y pasa este mensaje a su destinatario. Ejemplo cuando yo hablo con alguien, mi cerebro es la fuente de información, el suyo el destinatario; mi sistema vocal es el transmisor y su oído con su octavo par de nervios craneanos es el receptor.

Pero es característico que en el proceso de transmitir la señal, se agreguen a esta ciertas cosas que no son proporcionadas deliberadamente por la fuente de información, estos aditamentos indeseados pueden ser distorsiones de sonido, imagen, estática y se denominan como ruidos.

2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Amazon.- Amazon.com, Inc. es una compañía estadounidense de comercio electrónico con sede en Seattle, Estado de Washington. Su lema es and you're done (Traducido al español: «y listo»).

Asociacionismo.- En filosofía de la mente, el asociacionismo es una teoría acerca del modo en que las ideas se combinan en la mente.

Automatización.- Es en informática el conjunto de métodos que sirven para realizar tareas repetitivas en un ordenador. Algunos métodos para la automatización de tareas son la programación simple, los macros, los intérpretes y las bombas lógicas

Apis.- Interfaz de programación de aplicaciones (IPA) o API (del inglés Interface) es el conjunto de funciones y procedimientos (o métodos, en la programación orientada a objetos) que ofrece cierta biblioteca para ser utilizado por otro software como una capa de abstracción. Son usadas generalmente en las bibliotecas (también denominadas vulgarmente "librerías").

Bit Torrent.- Es un protocolo diseñado para el intercambio de archivospeer-to-peer en Internet. Es uno de los protocolos más comunes para la transferencia de archivos grandes.

Biblioteconomía.- Es el conjunto de actividades técnicas y científicas que tiene como finalidad el conocimiento de la información, de los materiales en que se presenta y del lugar en que se hace uso de ella, para con esto responder mejor en calidad y cantidad a las demandas de información que hace la sociedad. El término deriva de las palabras griegas biblion ('libro'), theke ('caja') y nomos ('ley').

Constructivistas.- El constructivismo fue un movimiento artístico y arquitectónico que surgió en Rusia en 1914 y se hizo especialmente presente después de la Revolución de Octubre.

CSS.- Es un lenguaje usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML² (y por extensión en XHTML). El W3C (World Wide Web Consorcio) es el encargado de formular la

especificación de las hojas de estilo que servirán de estándar para los agentes de usuario o navegadores.

EBAY.- Es un sitio destinado a la subasta de productos a través de Internet. Es uno de los pioneros en este tipo de transacciones, habiendo sido fundado en el año 1995. Desde 2002 eBay es propietario de PayPal.

Empirismo.- Es una teoría filosófica que enfatiza el papel de la experiencia, ligada a la percepción sensorial, en la formación del conocimiento. Para el empirismo más extremo, la experiencia es la base de todo conocimiento, no sólo en cuanto a su origen sino también en cuanto a su contenido.

Etiqueta.- Es una palabra clave asignada a un dato almacenado en un repositorio. Las etiquetas son en consecuencia un tipo de metadato, pues proporcionan información que describe el dato (una imagen digital, un clip de vídeo o cualquier otro tipo de archivo informático) y que facilita su recuperación.

Feed back.- En la teoría de sistemas, en cibernética en la teoría de control, entre otras disciplinas, la retroalimentación (en inglés feedback) es un mecanismo de control de los sistemas dinámicos por el cual una cierta proporción de la señal de salida se redirige a la entrada, y así regula su comportamiento

Flash.- Proveedor de servicio de conexión a Internet de Banda Ancha por ADSL.

Flickr.- Es un sitio web que permite almacenar, ordenar, buscar, vender y compartir fotografías y videos en línea. La popularidad de Flickr se debe fundamentalmente a su capacidad para administrar imágenes mediante herramientas que permiten al autor etiquetar sus fotografías y explorar y comentar las imágenes de otros usuarios.

Hábito.- Puede referirse a:

- hábito (psicología), es el comportamiento repetido de una persona regularmente.
- malos hábitos equivale a vicios
- buenos hábitos equivale a virtudes

Hipertexto.- En informática, es el nombre que recibe el texto que en la pantalla de un dispositivo electrónico, permite conducir a otros textos relacionados, pulsando con el ratón o el teclado en ciertas zonas sensibles y destacadas.

Olismo.- El holismo (del griego ὅλος [holos]; todo, entero, total) es la idea de que todas las propiedades de un sistema dado, (por ejemplo, biológico, químico, social, económico, mental o lingüístico) no pueden ser determinados o explicados por las partes que los componen por sí solas.

Indización.- La indización de contenidos audiovisuales (indización audiovisual) consiste en la generación de etiquetas descriptivas del material audiovisual que se basan en unos contenidos creados previamente.

Intranet.- Es una red de ordenadores privados que utiliza tecnología Internet para compartir dentro de una organización parte de sus sistemas de información y sistemas operacionales. El término intranet se utiliza en oposición a Internet, una red entre organizaciones, haciendo referencia por contra a una red comprendida en el ámbito de una organización.

Interoperabilidad.- El Marco Iberoamericano de Interoperabilidad recoge para el ámbito de la administración electrónica una de las definiciones más completas existentes actualmente en línea con la definición dada por la Comisión Europea, definiendo interoperabilidad como *la habilidad de organizaciones y sistemas dispares y diversos para interactuar con*

objetivos consensuados y comunes y con la finalidad de obtener beneficios mutuos.

ISP.- Un proveedor de servicios de Internet (o ISP, por la sigla en inglés de *Internet Service Provider*) es una empresa que brinda conexión a Internet a sus clientes. Un ISP conecta a sus usuarios a Internet a través de diferentes tecnologías como DSL, Cable módem, GSM, Dial-up, Wifi, entre otros.

Java script.- Es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

Jerarquía.- Es el criterio que permite establecer un orden de superioridad o de subordinación entre personajes, instituciones o conceptos. Tiene un uso frecuente en las cosificaciones mitológicas y teológicas; y se aplica a todo tipo de ámbitos (físicos, morales, empresariales, etc.)

Memética.- La Memética es el estudio formal de los memes. La Memética es una protociencia incluida en el campo de la sociología, un acercamiento a la propuesta de los modelos de evolución de transferencia de información cultural basado en el concepto de meme.

Metadatos.- Literalmente «sobre datos», son datos que describen otros datos. En general, un grupo de metadatos se refiere a un grupo de datos, llamado recurso. El concepto de metadatos es análogo al uso de índices para localizar objetos en vez de datos. Por ejemplo, en una biblioteca se usan fichas que especifican autores, títulos, casas editoriales y lugares para buscar libros. Así, los metadatos ayudan a ubicar datos.

Napster.- Fue un servicio de distribución de archivos de música (en formato MP3), la primera gran red P2P de intercambio creado por Shawn Fanning. Su popularidad comenzó durante el año 1998. Su tecnología

permitía a los aficionados a la música compartir sus colecciones de MP3 fácilmente con otros usuarios, lo que originó las protestas de las instituciones de protección de derechos de autor.

Patrón.- Lo que se emplea como muestra para medir alguna magnitud o para replicarla.

Ruby on Rails.- También conocido como RoR o Rails es un framework de aplicaciones web de código abierto escrito en el lenguaje de programación Ruby, siguiendo el paradigma de la arquitectura Modelo Vista Controlador(MVC). Trata de combinar la simplicidad con la posibilidad de desarrollar aplicaciones del mundo real escribiendo menos código que con otros framework y con un mínimo de configuración.

Screenscraping.- Es el nombre en inglés de una técnica de programación que consiste en tomar una presentación de una información (normalmente texto, aunque puede incluir información gráfica) para, mediante ingeniería inversa, extraer los datos que dieron lugar a esa presentación

Software.- Se conoce como software al equipamiento lógico o soporte lógico de un sistema informático, comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos, que son llamados hardware.

Software Social.- Engloba a un conjunto de herramientas de comunicación que facilitan la interacción y colaboración por medio de convenciones sociales. No son propiamente aspectos de programación. Estas herramientas engloban correo electrónico, lista de correo electrónico, grupos de noticias de Use net, IRC, mensajería instantánea, bitácoras de red, wikis, agregadores sociales social book marks, folcsonomías, así como cualquier otro tipo de comunidad virtual en red.

Tags.- Una etiqueta o baliza (términos a veces reemplazados por el anglicismo *tag*) es una marca con clase que delimita una región en los lenguajes basados en XML. También puede referirse a un conjunto de juegos informáticos interactivos que se añade a un elemento de los datos para identificarlo (Oxford English Dictionary).

Tiendas en línea.- Una tienda en línea (también conocida como tienda online, tienda virtual o tienda electrónica) se refiere a un comercio convencional que usa como medio principal para realizar sus transacciones un sitio web de Internet.

Toxicomanía.- Es un problema de salud por el uso causado frecuente de sustancias adictivas. La drogo-dependencia o drogadicción: es la dependencia física a alguna sustancia química, por administración de cualquier vía. Esta puede hundir a las personas en una profunda soledad e incluso a la violencia

URL.- Un localizador de recursos uniforme, más comúnmente denominado URL (sigla en inglés de uniform resourcelocator), es una secuencia de caracteres, de acuerdo a un formato modélico y estándar, que se usa para nombrar recursos en Internet para su localización o identificación, como por ejemplo documentos textuales, imágenes, vídeos, presentaciones digitales, etc.

Weblogs.- Son publicaciones online de historias publicadas con una periodicidad muy alta que son presentadas en orden cronológico inverso, es decir, lo último que se ha publicado es lo primero que aparece en la pantalla.

Web mails.- Permite listar, desplegar y borrar vía un navegador web los correos almacenados en el servidor remoto. Los correos pueden ser consultados posteriormente desde otro computador conectado a la misma red (por ejemplo Internet) y que disponga de un navegador web.

Wikis.- Un wiki o una wiki (del hawaiano wiki 'rápido') es un sitio web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten

Web Feeds.- Una fuente web o canal web (en inglés web Feed) es un medio de redifusión de contenido web. Se utiliza para suministrar información actualizada frecuentemente a sus suscriptores. En su jerga, cuando una página web "re difunde" su contenido mediante una fuente web, los internautas pueden "suscribirse" a ella para estar informados de sus novedades.

XML.- Es una tecnología sencilla que tiene a su alrededor otras que la complementan y la hacen mucho más grande y con unas posibilidades mucho mayores. Tiene un papel muy importante en la actualidad ya que permite la compatibilidad entre sistemas para compartir la información de una manera segura, fiable y fácil.

XHTML.- Siglas del inglés Extensible Hyper Text Markup Language. XHTML es básicamente HTML expresado como XML válido. Es más estricto a nivel técnico, pero esto permite que posteriormente sea más fácil al hacer cambios o buscar errores entre otros. En su versión 1.0, XHTML es solamente la versión XML de HTML, por lo que tiene, básicamente, las mismas funcionalidades, pero cumple las especificaciones, más estrictas, de XML.

2.4. SUB-PROBLEMAS, INTERROGANTES, SUPUESTOS IMPLÍCITOS (EN PROYECTOS FACTIBLES)

1. ¿Para qué es aplicada la web 2.0 por parte de los estudiantes en el ámbito educativo?
2. ¿Qué tipo de población se ha visto más influenciada en el uso de las herramientas web (masculina-femenina)?

3. Determinar qué grado de utilidad se le da a las diversas herramientas web 2.0, por parte del grupo investigado.
4. ¿La web 2.0 influye directamente en la organización social de grupos que tengan acceso a esta herramienta?
5. ¿Se crea espacios edu-comunicativos de información científica y cultural en las instituciones educativas para ser transmitida en la web 2.0?

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

DE CAMPO.-El presente trabajo fue de campo porqué se realizó en la Unidad educativa “Luis Plutarco Cevallos” de la parroquia de Quiroga (cantón Cotacachi), se basó en el estudio que permitió la participación real del investigador, desde el mismo lugar donde ocurren los hechos en consideración. A través de esta modalidad, se establecieron las relaciones entre la causa y el efecto y se predijo la ocurrencia del caso o fenómeno.

APLICADA.-Se trabajó mediante la utilización de los conocimientos adquiridos en base a la investigación, los cuales fueron aplicados para dar solución a situaciones o problemas concretos e identificables en provecho de los estudiantes del plantel educativo para informar, socializar y promover el uso educativo del internet.

NIVEL DE INVESTIGACIÓN

-DESCRIPTIVA.- Se utilizó un nivel descriptivo de investigación para tratar de obtener información acerca del fenómeno o proceso de la comunicación colectiva digital, para describir sus implicaciones, fundamentalmente se utilizará este nivel de investigación para dar una visión de cómo opera y cuáles son las características del fenómeno para de esta manera utilizar la información obtenida dando una solución real y practica al suceso.

-PROPOSITIVA.- Se utilizó las nuevas plataformas de comunicación digitales e interactivas por los estudiantes y proponer el uso de dichos medios para fines investigativos y educativos.

3.2. MÉTODOS

RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.- En este punto fue diseñada una muestra de encuesta, la cual fue aplicada definitivamente para captar la información, tabularla, graficarla y analizarla, por ejemplo la elaboración de una encuesta-cuestionario.

ANALÍTICO-DEDUCTIVO.- Este procedimiento fue de mucha importancia en esta investigación, ya que nos permitió que una serie de informaciones de investigación documental y de campo captada sea sintetizada en forma de redacción; de la misma forma la información captada (bibliográfica y de campo) para entenderla y describirla, sea analizada utilizando juicios de valor y exposición personal. De igual manera el método deductivo nos ayudó a, partir de modelos, teorías y hechos generales para llegar a definirlos o especificarlos en los aspectos, proposiciones, estrategias y elementos particulares constitutivos de esta investigación.

ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA.- Fue usada por medio de pasteles, para medir los porcentajes de la encuesta a realizarse y poder tener certeza de la información en este proyecto de investigación.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

La encuesta se desarrolló en la Unidad educativa “Luis Plutarco Cevallos” de la parroquia de Quiroga, la misma que tuvo como fin o propósito el conocer cuál es el uso que se da al internet fuera del plantel educativo por parte de los estudiantes, para este fin se desplegó como instrumento de investigación un cuestionario con preguntas cerradas

para conocer las condiciones en que se desarrolla el problema que se dirige hacia los jóvenes estudiantes de la institución

3.4. POBLACIÓN:

Debido a que el número de estudiantes es de 300 se decidió aplicar la encuesta a todos para tener mayor seguridad y confiabilidad en la investigación.

Cuadro de población de estudiantes

| CURSOS | ALUMNOS |
|-------------------|----------------|
| 8 año de básica | 30 |
| 9 año de básica | 53 |
| 10 año de básica | 64 |
| 1 ro bachillerato | 62 |
| 2 do bachillerato | 49 |
| 3ero bachillerato | 42 |
| TOTAL | 300 |

3.5. MUESTRA:

Todos los cursos = **300 alumnos**

La presente muestra se justificó debida a que el número de estudiantes de la institución es alto, lo que permitió mucha variabilidad en los posibles resultados, así como se tuvo un margen de error mínimo debido a que la población con la que estamos trabajando fue alta y consistente.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

PREGUNTA 1

1.- ¿Dispone usted de acceso a internet en su hogar?

Tabla 1

| RESPUESTA | f | % |
|-------------|-----|------|
| SI | 47 | 15.6 |
| NO | 252 | 84 |
| NO RESPONDE | 1 | 0.3 |
| TOTAL | 300 | 100 |

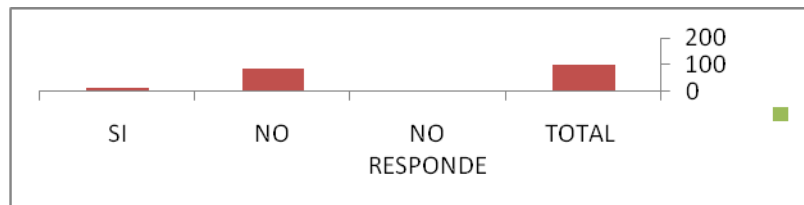


Grafico 1

Fuente: los investigadores

Conclusión:

Se evidencio que la gran mayoría de los estudiantes encuestados no disponen del servicio de internet en sus hogares y unos pocos si tienen este servicio.

Interpretación:

Esta pudo ser una de las razones para que no exista o se provoque el uso de las nuevas tecnologías o redes sociales para beneficio educativo

PREGUNTA 2

¿Si no dispone de acceso a internet en su casa, visita usted regularmente algún cafenet?

Tabla 2

| RESPUESTA | f | % |
|--------------|-----|------|
| DIARIAMENTE | 64 | 21.3 |
| SEMANALMENTE | 176 | 58.6 |
| MENSUALMENTE | 45 | 15 |
| NO RESPONDE | 15 | 5 |
| TOTAL | 300 | 100 |

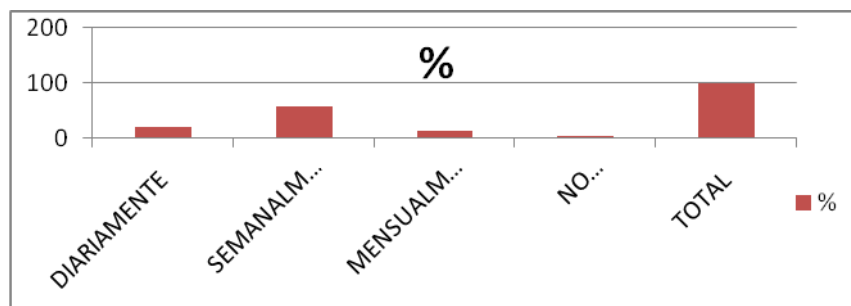


Gráfico 2

Fuente: los investigadores

Conclusión:

Se pudo observar que la mayoría de estudiantes visitan algún café-net semanalmente y en menor número a diario o mensualmente.

Interpretación

El hecho de que la mayoría de estudiantes no interactúen o acceden la web casi constantemente nos hizo suponer que se da por muchas razones, una de ellas puede ser por ejemplo: limitaciones económicas, falta de estrategias educativas, falta promover la investigación y el uso del internet en los estudiantes que viven en zonas demográficas alejadas de la zona urbana de la parroquia de Quiroga.

PREGUNTA 3

¿Cuánto tiempo dedica usted a navegar en la web diariamente?

Tabla 3

| RESPUESTA | f | % |
|-------------------|-----|------|
| Menos de una hora | 132 | 44 |
| 1 hora | 93 | 31 |
| Más de una hora | 73 | 24.3 |
| Nada | 2 | 0.6 |
| TOTAL | 300 | 100 |

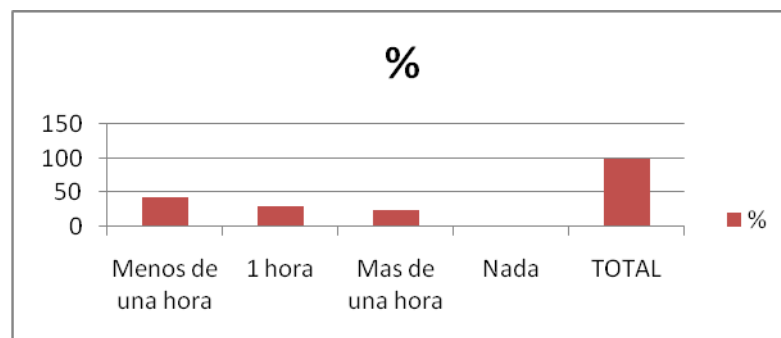


Gráfico 3

Fuente: los investigadores

Conclusión:

Deducimos que la mayoría de estudiantes utilizan el internet regularmente menos de una hora, sin embargo un porcentaje un poco menor lo utiliza generalmente 1 hora y casi en igual porcentaje lo utiliza más de una hora.

Interpretación

Todos los estudiantes utilizan el internet, unos más o menos tiempo que otros, esto ratifico que el internet es actualmente un medio de información esencial en la vida de cada estudiante.

PREGUNTA 4

¿Cuál es la prioridad de uso que le da a la web?

Tabla 4

| RESPUESTA | f | % |
|------------------|-----|------|
| Entretenimiento | 23 | 7.6 |
| Investigación | 72 | 24 |
| información | 32 | 10.6 |
| comunicación | 13 | 4.3 |
| No contesta | 2 | 0.6 |
| 2 o más opciones | 158 | 52.6 |
| TOTAL | 300 | 100 |

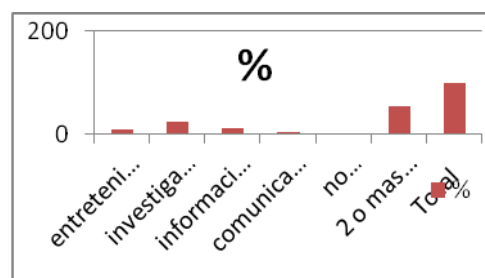


Grafico 4 Fuente: los investigadores

Conclusión:

Analizando el resultado pudimos concluir que la mayoría de estudiantes le dan muchos usos al internet, en especial ellos se enfocan en mayor grado al web como un medio de investigación y en menor grado para entretenimiento e información.

Interpretación

Se pudo apreciar que el internet es usado para fines de investigación ya que cubren los actuales intereses educativos que mantienen los estudiantes. Por otra parte un porcentaje considerable ocupa la web como un medio de información dando esto una pauta para poder desarrollar un sistema edu-comunicacional a través de la web.

PREGUNTA 5

¿En su institución educativa se promueve el uso del internet para fines edu-comunicativos?

Tabla 5

| RESPUESTA | f | % |
|-------------|-----|------|
| SI | 124 | 41.3 |
| NO | 84 | 28 |
| Poco | 88 | 29.3 |
| No contesta | 4 | 1.3 |
| TOTAL | 300 | 100 |

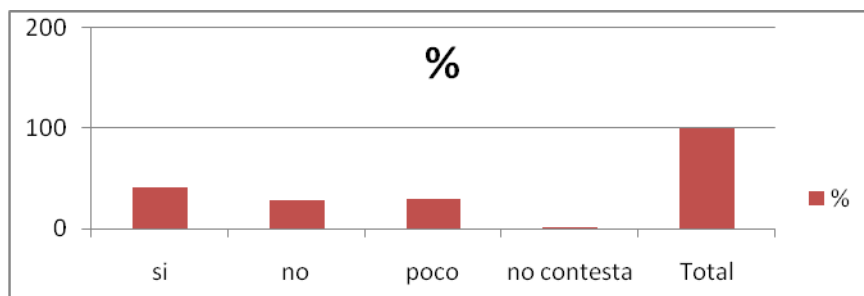


Gráfico 5 Fuente: los investigadores

Conclusión:

De acuerdo a los resultados se pudo ver que en mayor grado los estudiantes afirman que en su institución se promueve el uso del internet de forma educativa, sin embargo existen dos importantes grupos divididos casi en igual grado que afirman que no se promueve o se promueve poco.

Interpretación

Es necesario que se promueva cada vez más la web hacia los estudiantes con fines educativos ya que un gran número de ellos afirmaron que en la institución aún no se promueve nada o poco este medio de información.

PREGUNTA 6

¿Los docentes de su institución conocen y promueven el uso de las herramientas web dentro de la instrucción educativa?

Tabla 6

| RESPUESTA | f | % |
|-----------------|-----|------|
| Informativa | 133 | 44.3 |
| Entretenimiento | 10 | 3.3 |
| Investigación | 151 | 50.3 |
| No contesta | 7 | 2.3 |
| TOTAL | 300 | 100 |

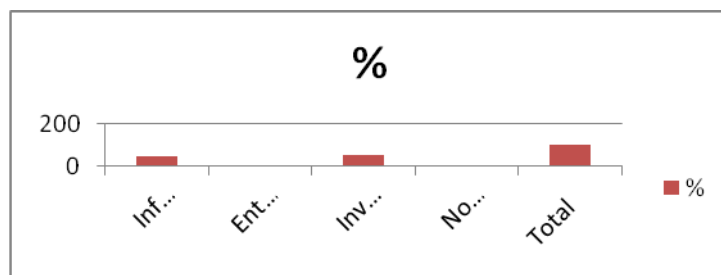


Gráfico 6 Fuente: los investigadores

Conclusión

Como pudimos observar la mayoría de docentes de la institución educativa promueven el uso de estas herramientas web con fines investigativos abarcando el 50% de la población encuestada, no obstante un 44% de esta población afirma que se promueve la utilidad de la web con fines informativos.

Interpretación

De esta manera logramos interpretar la utilidad y los objetivos con que se promueve el uso de la web, siendo esta una base fundamental para poder enfocar los esfuerzos y seguir fortaleciendo el uso de estos recursos interactivos para fines educativos.

PREGUNTA 7

¿Conoce el funcionamiento de las siguientes herramientas web: los servicios web, comunidades web, web mails, las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las wikis, blogs, mashups y folcsonomías?

Tabla 7

| RESPUESTA | f | % |
|-------------|-----|-----|
| SI | 129 | 43 |
| NO | 168 | 56 |
| NO RESPONDE | 3 | 1 |
| TOTAL | 300 | 100 |

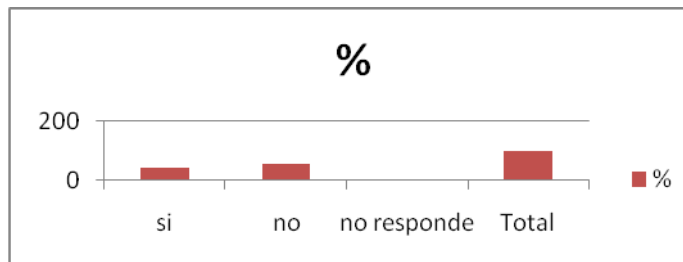


Grafico 7Fuente: los investigadores

Conclusión

La información obtenida a través de la interrogante detallo que más de la mitad de la población encuestada utiliza la red como una herramienta aplicada para su desenvolvimiento educativo siendo este el 56%, sin embargo el resultado obtenido nos da a conocer que esta misma población desconoce el funcionamiento y aplicaciones operativas de la web; por otro lado el 43% de todos los encuestados afirman conocer el funcionamiento de estas herramientas

Interpretación

Así pudimos dilucidar que los estudiantes que conocen el funcionamiento de estas herramientas utilizan estas aplicaciones de una forma más óptima, siendo el contraste de esta realidad los estudiantes que no conocen el funcionamiento dando como consecuencia el desuso y el desconocimiento de la web con fines educativos.

PREGUNTA 8

¿Cuál de las herramientas citadas en la pregunta 7 usted ha usado en la última semana?

Tabla 8

| RESPUESTA | f | % |
|-----------------------|-----|------|
| Servicios web | 44 | 14.6 |
| Comunidades web | 7 | 2.3 |
| Web mails | 12 | 4 |
| Aplicaciones web | 28 | 9.3 |
| Red social | 114 | 38 |
| Alojamiento de videos | 20 | 6.6 |
| Wikis | 7 | 2.3 |
| Blogs | 2 | 0.6 |
| Mashups | 0 | 0 |
| Folcsonomías | 0 | 0 |
| No contesta | 66 | 22 |
| Total | 300 | 100 |

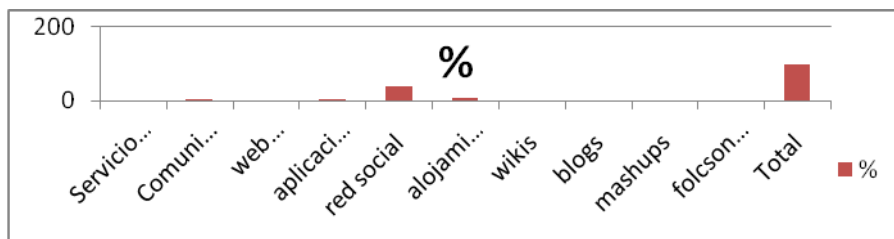


Gráfico 8 Fuente: Los investigadores

Conclusión

Analizando el resultado obtenido pudimos apreciar que en mayor porcentaje la red social es la herramienta más utilizada para múltiples fines, aunque un cuarto de los encuestados generaliza el uso del internet afirmando haber utilizado los servicios web, destacando el uso de aplicaciones web y servicio de alojamiento de videos.

Interpretación

Pero de acuerdo con estos resultados el 22% de esta población decidió no responder interpretando así que este sector no utiliza o desconoce estas aplicaciones de internet.

PREGUNTA 9

¿Usa el internet diariamente para realizar las tareas del colegio?

Tabla 9

| RESPUESTA | f | % |
|-----------|-----|------|
| SI | 109 | 36.3 |
| NO | 11 | 3.6 |
| A veces | 180 | 60 |
| TOTAL | 300 | 100 |

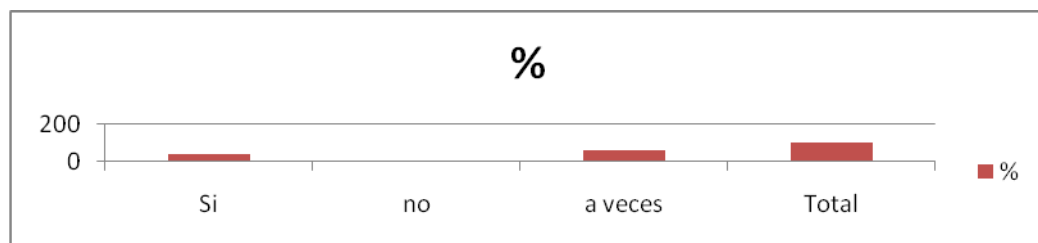


Gráfico 9 Fuente: los investigadores

Conclusión

Se evidencio que de las 3 opciones de respuesta el nivel más alto de la muestra poblacional asevera utilizar a veces la red para hacer sus tareas manteniendo cierta lógica ya que del total de toda la población la mayoría de estudiantes no cuenta con acceso a la red desde sus casas lo que provoca que recurran al alquiler de computadores en negocios particulares.

Interpretación

Siendo el factor económico un limitante para el uso diario de estos equipos de computación, por otro lado un tercio de esta muestra afirmo utilizar a diario el internet, deduciendo que este sector dispone de internet en sus casas, interpretando de esta manera que si todos los estudiantes tuviesen acceso a estos equipos en sus hogares la web seria el medio más útil para desarrollar las tareas académicas.

PREGUNTA 10

¿En su institución educativa permiten el uso del internet para hacer las tareas?

Tabla 10

| RESPUESTA | f | % |
|-------------|-----|------|
| SI | 143 | 47.6 |
| NO | 156 | 52 |
| No responde | 1 | 0.3 |
| TOTAL | 300 | 100 |

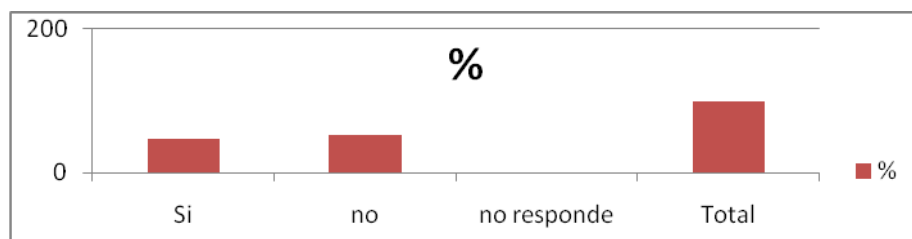


Grafico 10 Fuente: los investigadores

Conclusión

A través de los resultados concluimos que el porcentaje poblacional que respondió la opción NO son los estudiantes del ciclo básico siendo esto un lineamiento que demuestra que dichos estudiantes de este ciclo no pueden acceder al uso de los laboratorios en su Institución, por otro lado los estudiantes cuya opción de respuesta fue SI son aquellos que cursan el ciclo del bachillerato, demostrando que los laboratorios que dispone la institución son utilizados casi en su mayoría por este fragmento investigado.

Interpretación

De esta manera podemos desentrañar que el ciclo básico de la institución es el sector que más desconocimiento y desuso mantiene en referencia a usar los laboratorios de la institución.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.

- Según la investigación documental existe poca accesibilidad al servicio de internet y a los procesos de comunicación interactivos relacionados con el uso de herramientas web 2.0 por parte de los jóvenes que estudian en la institución “Luis Plutarco Cevallos”, lo que provoca que estén ciertamente desligados de la ciencia y la tecnología que es un factor que actualmente incide en su comportamiento y sus intereses generales.
- Según la investigación se puede ver que la mayoría de estudiantes acceden a la red para satisfacer sus necesidades informativas e investigativas, siendo los docentes de la institución los promotores y difusores del uso del internet para estos fines.
- La realidad expuesta a través de la investigación de campo determina que la herramienta a la que mayor grado de utilidad acceden los estudiantes son las redes sociales, sin embargo un tercio de la población al no contestar la interrogante demuestra que sus actividades personales y académicas no están relacionadas con el uso del internet.
- De acuerdo a los resultados obtenidos podemos dilucidar que una red de herramientas web 2.0 estructurada de acuerdo a las necesidades académicas de la institución es factible implementar ya que de esta

manera se estimulará a que los estudiantes utilicen el internet para mejorar sus competencias tecnológicas, personales y sociales.

5.2. Recomendaciones

- Al contar con un uso limitado y al desconocimiento casi generalizado de las herramientas interactivas 2.0 se recomienda como posible solución trabajar constantemente en la difusión e información acerca de las ventajas de la utilización del internet para fines investigativos, informativos y edu-comunicacionales.
- Mediante la conclusión obtenida se recomienda que en la Unidad educativa “Luis Plutarco Cevallos” se enfoque el trabajo y la difusión del uso de internet por parte de los docentes para fines educativos en el área de ciclo básico, ya que este sector importante de la institución no cuenta con un uso constante de los laboratorios de computación.
- Basados en la investigación se determina que los estudiantes al utilizar las redes sociales como medio primordial de información y comunicación se recomienda desarrollar una bibliografía digital cuyos contenidos sean de carácter educativo, social y cultural.
- Por otro lado refiriéndose a los alumnos que no contestaron la interrogante se recomienda hacia los docentes, conocer las causas del desuso por parte de los estudiantes y promover los beneficios de las herramientas web 2.0 para fines educativos.
- Planificar y desarrollar actividades que involucren la participación de la comunidad estudiantil como creadores de información y conocimiento cuyo contenido aborde temas: educativos, sociales y culturales con el fin de crear grupos de investigación encargados de desarrollar y difundir estos conocimientos hacia sus compañeros.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. Título de la Propuesta.

CREAR UNA RED DE HERRAMIENTAS WEB 2.0 ONLINE CON CONTENIDOS EDUCATIVOS, INFORMATIVOS Y CULTURALES. ORGANIZADOS COMO UN BENEFICIO ESTUDIANTIL PARA LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LUIS PLUTARCO CEVALLOS”.

6.2. Justificación e Importancia.

La razón por la cual se presenta la propuesta es debido a que la mayoría de alumnos que estudian en la institución educativa tienen un alto grado de desconocimiento en lo referente al uso y aplicaciones web, incidiendo en esta problemática la situación geográfica ya que la mayoría de dichos alumnos viven en comunidades rurales de la parroquia de Quiroga, siendo esta la razón primordial para el desconocimiento y el desuso del internet, he aquí la importancia y la necesidad de crear una propuesta como la que se desarrolla, ya que a través del transcurso de este propósito los principales beneficiarios son los alumnos del plantel educativo “LUIS PLUTARCO CEVALLOS” que habitan en la zona rural y cuyas necesidades informativas-educativas son satisfechas como también están al alcance de todos ellos, siendo importante la accesibilidad a la información con la que cuentan a través de esta red de herramientas aplicadas en la web. Por otra parte se promueve el uso del internet para fines edu-comunicacionales hacia toda la población estudiantil de esta

institución ya que se demuestra que la mayoría de estudiantes lo utilizan en su mayoría como un medio de entretenimiento, siendo las redes sociales la herramienta más utilizada por parte de esta población

Aportes Educativos

Se ayuda a que los estudiantes tengan a su alcance herramientas que contribuyan a desarrollar su nivel educativo en la institución, dando como resultado la interacción entre educadores-estudiantes cuyo fin es ayudar a disipar las inquietudes como también a solucionar las falencias educativas presentes en el establecimiento.

Aportes Sociales

Se elaboran actividades para el bienestar social de los estudiantes, tales como campañas de educación sexual, no violencia intrafamiliar, nutrición, salud emocional y psicológica, prevención de consumo de sustancias psicotrópicas y estupefacientes. Las mismas que son socializadas a través de las herramientas creadas en la web para conocimiento de docentes y estudiantes del establecimiento educativo “LUIS PLUTARCO CEVALLOS”.

Aportes culturales

Dentro del desarrollo del proyecto se incluyen espacios de interés cultural los cuales contienen la socialización de talleres de música, artes plásticas y literatura, los mismos que tendrán como fin dar una opción de esparcimiento hacia una formación cultural de los alumnos.

Aportes tecnológicos

Los estudiantes y docentes tienen acceso a laboratorios activos con

conexiones a internet, de la misma manera toda la comunidad estudiantil se beneficie a mediano plazo de las nuevos procesos comunicacionales y educativos, siendo esta la manera de poder interactuar entre el campo tecnológico y educativo, con el fin de que sus actividades académicas vayan vinculándose junto con el desarrollo y aplicaciones de nuevas tecnologías en este caso WEB 2.0.

6.2.1. ¿A quiénes beneficiará esta propuesta?

Son beneficiados principalmente los estudiantes ya que de esta manera pueden complementar sus competencias educativas, sociales y a largos plazos incluso laborales, de la misma forma el cuerpo docente de la institución se beneficia ya que el desarrollo de este proyecto ayuda a complementar sus funciones pedagógicas en base a la acción conjunta entre tecnología y capacidad humana.

6.2.2. Factibilidad

Este proyecto es factible realizarlo ya que contamos con la predisposición de los investigadores y de las autoridades del plantel educativo “LUIS PLUTARCO CEVALLOS”, de la misma forma contamos con la cooperación de la comunidad estudiantil, cuyo propósito final es desarrollar un proyecto a favor de su formación educativa y social.

A más de esto contamos con los recursos materiales que nos ofrece la institución cuya adquisición permitirá llevar a cabo los objetivos que conllevará este proyecto.

6.2.3. Delimitaciones

6.2.3.1. Delimitación Geográfica

Se ha considerado que la mayoría de estudiantes habitan en comunidades indígenas rurales de la parroquia de Quiroga y cuyas

actividades educativas en gran parte se desenvuelven en la zona urbana, lo que ocasiona desinterés y poca accesibilidad a la socialización de este proyecto fuera del plantel educativo.

6.3. Fundamentación.

6.3.1. Fundamentación Tecnológica

6.3.1.1. Las Tecnologías de Información y la Comunicación

Algunas definiciones que nos pueden ayudar a comprender este campo de estudio, pueden ser las siguientes:

"Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicaciones) son las tecnologías que se necesitan para la gestión y transformación de la información, y muy en particular el uso de computadores y programas que permiten crear, modificar, almacenar, proteger y recuperar esa información.

"Las nuevas tecnologías de la comunicación constituyen entre algunas cosas, bancos de datos, Internet, instrumentos interactivos, alta definición, realidad virtual, fibras ópticas, teléfono celular, fax, etc. Constituyen hoy un aspecto esencial de las sociedades industriales avanzadas"

La mayor parte de estas definiciones nos llaman la atención de algo muy importante, y es eso que llamamos gestión de la Información, y en este proceso la gente juega el papel más importante del tema, pues nosotros somos los encargados de darle valor, forma, sentido y dinamismo a esa información.

Yo creo que el capital social debe ser mencionado y considerado como la fuente principal de información en cualquier ámbito de necesidad de conocimiento, que al final de cuenta es donde nos lleva todo el procesamiento de la misma, a generar un conocimiento, pero este conocimiento es hoy compartido, retroalimentado y mejorado por miles de

personas alrededor del mundo gracias a tecnologías como la Internet, base sustancial de la actual sociedad 2.0, reitero.

Hago énfasis a que aún estamos en esperas de tener una definición clara en esta parte inicial pero como decimos muy coloquialmente, "por la víspera se saca el día".

Se afirma, en distintas fuentes informativas, que:

"El ser humano es un ser sociable por naturaleza, por lo que está obligado a establecer lazos con distintas personas por diversas conveniencias, la información no puede quedar fuera de estos vínculos entre seres humanos, de ahí que haya evolucionado y formado la llamada Sociedad de la información ".

La Sociedad de la Información, cabe destacar, es un área de desarrollo social con un matiz muy cambiante y un nicho adaptado a las nuevas posibilidades que nos brinda el Internet y que ha sido resultado también de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación el cual se encuentra especializado de acuerdo a las aptitudes y actitudes (recordemos que existe resistencia de algunos al uso de las TIC) de cada uno de sus miembros de una sociedad, con la finalidad de adquirir y comunicar en la totalidad de los recursos disponibles todo tipo de información de manera eficaz y eficiente utilizando los distintos medios de comunicación y tecnología desde cualquier parte del mundo, Internet sería uno de estos recursos, veremos que por medio de esta Red mundial se está desarrollando toda una revolución social virtual y que está impactando como una personalidad "online".

Yo creo que, y es interesante reconocerlo, en nuestro país la Sociedad de la Información está en un momento de crecimiento acelerado pero muy limitado a algunas clases sociales, que es un tema que podría tocar después, pero muy vidente en las nuevas generaciones que son los que

más, pero no los únicos, utilizan este tipo de recursos para adquirir una personalidad "online".

Teniendo delimitado lo que son las Tecnologías de Información y Comunicación y un marco de referencia tan importante como la Sociedad de la Información, podemos avanzar a lo que son las herramientas que nos permiten tener un mayor desarrollo en esta nueva sociedad y que vienen a caracterizar la Sociedad 2.0

La Web 2.0

Podemos definir la "World Wide Web" o "la Web" como:

"Sistema de documentos de hipertexto y/o hipermedias enlazados y accesibles a través de Internet. Con un navegador Web, un usuario visualiza sitios Web, forjados de páginas Web que pueden contener texto, imágenes u otros contenidos multimedia, y navega a través de ellas usando hiperenlaces".

Desde que inicié mi recorrido por la Internet siempre he pensado que la información que se puede encontrar en ella es muy grande y de diferentes tipos, además he comprobado que se pueden crear comunidades enteras para compartir esa información y crear nuevos conocimientos, podemos encontrar desde temas culturales, políticos, económicos, ambientales, entretenimiento, noticias.

Pero más que estos temas mencionados anteriormente, encontramos también foros a gran escala, salas de chat, sitios de web conferencias y hasta bibliotecas virtuales, y ya que las menciono, me llama mucho la atención como nuestras bibliotecas actuales son como una "bodega de libros" que se quedan desactualizados cada minutos que pasa y de manera estática dejan la retroalimentación de algún lector para alguna edición futura edición, si es que se la aceptan. ¿Es eso la Web 2.0?

La Web 2.0 no es tecnología, la Web 2.0 es un nuevo concepto de hacer servicios web con pilares sociales o más bien interacciones sociales.

La Web 2.0 es interacción, la Web 2.0 es crear información, la Web 2.0 es facilidad de uso, la Web 2.0 es una nueva forma de interrelacionarse con las personas ven este nuevo mundo que es Internet. He visto como las personas que están utilizando la Web 2.0 fomentan la interacción, participación y creación de redes sociales o comunidades.

Me parece que debemos de tomar en cuenta que la Internet de hoy en día se está volviendo cada vez más social y tendemos a socializar más en ella que la vida real y cotidiana. Es difícil responder a preguntas éticas como si es bueno o es malo donde se sabe que siempre van a existir pros y contras, sobre todo cuando hablamos de relaciones interpersonales y nos encontramos de todo, claro está, deberíamos de tener un desarrollo personal uniforme que demuestre que somos sociables y podemos crear conocimiento no solo en la virtualidad sino en la realidad.

He notado que somos más activos y críticos en un foro que una reunión para organizarnos y crear una asociación de desarrollo integral en el barrio donde vivimos.

La impersonalidad surge como una medida para ocultar muchas veces nuestro verdadero yo, se dice que muchas veces en Internet somos lo que no somos en la realidad, es decir, demostramos otra personalidad que a la postre puede ser la real.

En la web 2.0 podemos encontrar comunidades virtuales enteras que recrean una realidad con patrones muy similares a la real. Esta nueva tendencia social brinda gran cantidad de información para todo el mundo que desee ser parte de ella.

¿Qué es la información de la que hablo en esos párrafos? Noticias, imágenes, vídeos, críticas sobre productos y comentarios, artículos, foros, blogs y wikis. Las herramientas Web 2.0 han permitido que cualquiera, sea "geek" ("Un geek es una persona con una gran fascinación por la tecnología y la informática llevada hasta niveles obsesivos. Se describe más como un estilo de vida y una forma de ser, que como una afición concreta por algo poco habitual") o no, pueda poner esa información "online", compartirla y retroalimentarla, además de que la pueda subir de una manera fácil y cómoda, sin que sea necesario ningún conocimiento profundo en el área, como lo solía ser antes cuando la Internet casi solo estaba en manos de los Informáticos.

A lo largo de este pequeño artículo hemos visto cómo esta evolución de la sociedad, la bautizada como Sociedad 2.0, es una sociedad participativa, no es estática como lo era hasta ahora.

Para concluir, debo decir que las Tecnologías de Información y Comunicación están convirtiendo nuestra sociedad en un campo de interacciones sociales muy fuerte a nivel "virtual" y con más generación de conocimiento que en la sociedad real, o sociedad 1.0.

La sociedad 2.0 nos permite crear nuestras propias opiniones y mostrarlas alrededor del mundo, nos permite mostrar nuestras fotos y compartirlas con todo el mundo, en concreto nos convertimos en personas más activas y dinámicas para dejar de ser personas estáticas de la antigua sociedad 1.0.

6.3.1.2. DEFINICIÓN DE RED SOCIAL

Red, un término que procede del latín rete, hace mención a la estructura que tiene un patrón característico. Esta definición permite que el concepto se aplique en diversos ámbitos, como la informática (donde

una red es un conjunto de equipos interconectados que comparten información).

Red social, por su parte, es aquello perteneciente o relativo a la sociedad (el conjunto de individuos que interactúan entre sí para formar una comunidad). Lo social suele implicar un sentido de pertenencia.

La noción de red social, por lo tanto, está vinculada a la estructura donde un grupo de personas mantienen algún tipo de vínculo. Dichas relaciones pueden ser amistosas, sexuales, comerciales o de otra índole. Por ejemplo: “La red social del pueblo funcionó a la perfección para canalizar la solidaridad con las víctimas de la inundación”, “La familia es la base de cualquier red social”.

El concepto, de todas formas, se ha actualizado en los últimos años para señalar a un tipo de sitio de Internet que favorece la creación de comunidades virtuales. Estos sitios web son servicios que permiten desarrollar redes según los intereses de los usuarios, compartiendo fotografías, videos e información en general.

La red social más popular de la actualidad es Facebook, que cuenta con más de 600 millones de usuarios que intercambian mensajes y archivos informáticos. Otras redes sociales son MySpace y Hi5.

Es posible encontrar redes sociales en Internet que se especializan en ciertos sectores o que apuntan a captar a un grupo específico de usuarios. LinkedIn, por ejemplo, reúne a profesionales e intenta fomentar los negocios y la movilidad laboral.

Las redes sociales en Internet son comunidades virtuales donde sus usuarios interactúan con personas de todo el mundo con quienes encuentran gustos o intereses en común. Funcionan como una plataforma de comunicaciones que permite conectar gente que se conoce o que

desea conocerse, y que les permite centralizar recursos, como fotos y vídeos, en un lugar fácil de acceder y administrado por los usuarios mismos.

Internet es un medio propicio para hacer este tipo de conexiones y, contrario a la creencia popular, la primera red social disponible en Internet no es Facebook (2004), sino una página llamada Classmates.com (que todavía existe), creada en 1995.

Las redes sociales se basan en una gran medida en la teoría conocida como seis grados de separación (publicada en 1967), que básicamente dice que todos los habitantes del mundo estamos conectados entre nosotros con un máximo de seis personas como intermediarios en la cadena. Por ejemplo: tú conoces a alguien que a su vez conoce a alguien que a su vez conoce a alguien que conoce a tu artista favorito, formando una cadena de seis o menos personas de por medio. Esto hace que el número de personas conocidas en la cadena crezca exponencialmente conforme el número de conexiones crece, dando por resultado que sólo se necesita un número pequeño de estas conexiones para formar una red que nos conecta a todos, haciendo teóricamente posible el hacerle llegar un mensaje a cualquier persona en el mundo (se necesitan precisamente seis niveles de conexiones -o grados de separación- para conectar un billón de personas si se asume que cada persona conoce a cien personas en promedio).

6.3.1.3. Redes sociales más conocidas

Existe un alto número de redes sociales, varias de las cuales cubren intereses muy específicos. A continuación una lista de las redes sociales más usadas,

- Badoo.- Uso general, muy popular en Latinoamérica.

- Facebook.- Uso general.
- Flickr.- Fotografía.
- Google+.- Uso general (leer más).
- Hi5.- Uso general, popular en Latinoamérica.
- LinkedIn.- Redes profesionales (leer más).
- MySpace.- Uso general.
- NowPublic.- Noticias sociales generadas por usuarios.
- Reddit.- Noticias sociales generadas por usuarios.
- Sonico.com.- Uso general, popular en países de habla hispana.
- StumbleUpon.- Páginas en Internet con un interés en específico.
- Taringa!- Uso general.
- Twitter.- Uso general.
- YouTube.- Vídeos

6.3.1.4. Mercadotecnia en redes sociales

Dado que las redes sociales son de fácil acceso a quienes cuentan con una conexión a Internet, surgen los programas de mercadotecnia en redes sociales. Estos programas básicamente tienen como objetivo el crear contenido que además de atraer la atención de la gente también la incite a compartir dicho contenido. Este contenido, en teoría, debe tener un mayor impacto en la gente que lo recibe porque proviene de una fuente confiable (como amigos y familiares). La creación de páginas de productos y compañías -por ejemplo en Facebook-, permiten que la gente interactúe con dichos productos y compañías, creando una relación que se percibe como personalizada. Estas páginas permiten además que los productos y compañías envíen mensajes e incluso tengan conversaciones, creando mayor lealtad hacia la marca.

6.3.1.5. Riesgos en las redes sociales

Existen ciertos riesgos que vienen de la mano con el uso de redes sociales. Algunos de estos se listan a continuación:

1. Menores de edad a pesar de que varias redes sociales tienen una edad mínima para usuarios, es relativamente fácil falsificar información. Es importante que se haga control paterno para evitar que los menores de edad sean víctimas de depredadores que están al acecho en redes sociales.
2. Phishing existe un gran número de estafas, la mayoría de ellas enfocadas a obtener tu información personal. Por ejemplo, en Facebook está el engaño de "¿estás en este vídeo?".
3. Privacidad la información que publicas en una red social debe ser tratada con la importancia de la misma. Información privada como números de teléfono, dirección, correos electrónicos, pudieran ser usados para dañarte si caen en las manos equivocadas. Es importante que hagas la configuración de privacidad necesaria para que la información que publicas esté visible sólo para las personas en las que realmente confías. Para Facebook puedes definir listas de amigos, además de que puedes seguir estas siete prácticas para proteger tu privacidad en Facebook.
4. Perfiles falsos perfiles en redes sociales de alter-egos son de más comunes de lo que te puedes imaginar. Existen diversas motivaciones para esto, siendo los males intencionados de las que debes cuidarte, como son robo de identidad, pedófilos, secuestradores, chantajistas, entre otros. Debes poner atención a quienes agregas como amigos en tus redes sociales, especialmente personas que no conoces y que tienen una fotografía de perfil demasiado atractiva para ser verdad. En todo caso, si te interesa conocer gente nueva y la foto de perfil es demasiado atractiva para resistirte, puedes usar filtros de privacidad (como listas en Facebook o círculos de Google+) para separar gente que conoces de la que no conoces bien.
5. Trabajo se discreto con lo que publicas, sobre todo si gente con la que te relacionas en el ámbito laboral es parte de tus contactos en tu red social. Las redes sociales son el paparazzi de la gente normal, ya que a veces hay más información sobre tus actividades de la que desearías.

6.3.1.6. Comunidad virtual

Se denomina comunidad virtual a aquella comunidad cuyos vínculos, interacciones y relaciones tienen lugar, no en un espacio físico sino en un espacio virtual como Internet

6.3.1.7 BBS vs Internet

A la aparición de Internet y su libre acceso a la comunidad civil en general, los BBS cayeron en desuso rápidamente pues la limitante de compartir un solo espacio era ampliamente superada por el libre acceso a Internet a muchas redes a la vez, permitiendo crear grupos de intereses diversos y contactarlos en una misma sesión telefónica.

Además, el creciente interés por Internet de distintos grupos impulsó el desarrollo de tecnologías como bases de datos y mayor seguridad que permitieron al público en general montar, de manera más económica, grupos de interés con alcances mayores rebasando las fronteras de los países sede y obteniendo intercambio con otros grupos de interés a largas distancias sin la necesidad de cerrarse a conexiones telefónicas con grupos únicos.

Aunque algunos de los BBS más famosos migraron sus plataformas a Internet, es poco común su uso para las nuevas generaciones que han crecido con las plataformas más populares, que actualmente permiten crear comunidades en muy pocos minutos como los grupos de Yahoo! Groups y Microsoft Groups entre otros.

6.3.1.8 Definición

Un espacio virtual es un grupo de personas que comprende sujetos (individuales, colectivos, institucionales) que:

- Desean interactuar para satisfacer sus necesidades o llevar a cabo roles específicos.
- Comparten un propósito determinado que constituye la razón de ser de la comunidad virtual.
- Con unos sistemas informáticos que medían las interacciones y facilitan la cohesión entre los miembros.

El mayor freno que existe al desarrollo de comunidades es la dificultad de organización interna de las mismas. En muchos casos, se pierde demasiado tiempo creando la estructura de la comunidad, con lo que se llega a perder el verdadero sentido de la misma, confundiendo la estructura con el ser del grupo.

La comunidad Virtual queda definida por 3 aspectos distintos:

- La comunidad virtual como un lugar: en el que los individuos pueden mantener relaciones de carácter social o económico.
- La comunidad virtual como un símbolo: ya que la comunidad virtual posee una dimensión simbólica. Los individuos tienden a sentirse simbólicamente unidos a la comunidad virtual, creándose una sensación de pertenencia.
- La comunidad virtual como virtual: las comunidades virtuales poseen rasgos comunes a las comunidades físicas. El rasgo diferenciador de la comunidad virtual es que ésta se desarrolla, al menos parcialmente, en un lugar virtual, o en un lugar construido a partir de conexiones telemáticas.

6.3.1.9. Objetivos

Los objetivos principales de la comunidad virtual son los siguientes:

- Intercambiar información (obtener respuestas correctas)
- Ofrecer apoyo (empatía, expresar emoción)

- Conversar y socializar de manera informal a través de la comunicación simultánea
- Debatir, normalmente a través de la participación de moderadores.

6.3.1.10. Tipos

Hay diferentes tipos de comunidades virtuales:

- Foros de discusión
- Redes sociales (Facebook, Twitter)
- Correo electrónico y grupos de correo electrónico
- Grupos de noticias
- Video Conferencias
- Chat
- Dimensión de Usuario Múltiple: es un sistema que permite a sus usuarios convertirse en el personaje que deseen y visitar mundos imaginarios en los que participar junto a otros individuos en juegos u otro tipo de actividad.
- Gestores de contenido
- Sistemas Peer to Peer (P2P)
- BBS(sistema de tablón de anuncios)

Y además de las de carácter informático, existen las que se enlazan a través de otros medios:

- Cajas de chat populares a inicio de los 90, consistían en una central telefónica en la que coincidían varios usuarios.
- Comunidades de radioaficionados, tan antiguas como el mismo invento y vigentes aún en canales de radio abierta e intercambian información sin estar físicamente en el mismo sitio.
- Televisivas, generalmente con un programa como anfitrión que concentra los contactos de los miembros e intercambia con ellos a través de la emisión televisiva.

6.3.1.11 Aspectos a considerar

A continuación se muestran cuáles son los principales aspectos a considerar para alcanzar el máximo desarrollo de las iniciativas empresariales sustentadas en comunidades virtuales:

- Una comunidad virtual se asienta sobre 2 pilares fundamentales: La comunicación y un deseo de relación entre los miembros con intereses comunes
- Medir el éxito
- Fortalecer el sentimiento de comunidad
- Analizar necesidades
- Fomentar la autogestión
- Minimizar el control
- Especializar papeles
- Estructura tecnológica

6.3.1.12. Beneficios que aportan y otros varios

Los principales beneficios que aportan las comunidades virtuales en los negocios son los siguientes:

- Branding
- Marketing de relaciones
- Reducción de costes
- Provisión de ingresos
- Desarrollo de nuevos productos
- Introducción de nuevos productos
- Creación de barreras a la entrada
- Adquisición de nuevos clientes
- Cibercultura
- List of virtual communities (Wikipedia en Ingles)

6.3.1.13 Referencias

- Comunidad En la Red Blog dedicado al estudio de las comunidades virtuales.
- The virtual Community. Versión online del libro de Howard Rheingold en su página personal. Consultada el 6 de agosto de 2008. (Inglés)
- Para ampliar información sobre las comunidades virtuales y su comparación con las redes sociales visitar el siguiente enlace

6.3.2. APLICACIONES WEB 2.0

- Las aplicaciones 2.0 son aquellas que admiten la participación colectiva, permitiendo a los usuarios: Compartir información. Interactuar. Colaborar entre sí. La información compartida unida a la interacción entre los usuarios debe permitir la creación conjunta de contenidos. Su uso es gratuito. Y permiten, también, recuperar la información mediante suscripción (sindicación) al que se puede añadir el etiquetado (folcsonomías). En cuanto a los objetivos, éstos son tan variados como intereses puedan tener las personas que las usan.
- 3. Contexto de cambio entre la web 1.0 y 2.0 La web 2.0 surge cuándo los usuarios comienzan a investigar e incursionar en la experiencia participativa, a través de la participación escrita. Además de ser lectores-consumidores, se convierten en productores de contenido. Por otra parte, al haber más información, ya no resultaba posible abarcar todo lo que se nos ofrecía, y por ello se disponía la necesidad de maximizar los tiempos de selección de información, para que en poco tiempo fuéramos capaces de acceder a la mayor cantidad de contenido posible, adecuado a nuestros intereses y de calidad.
- 4. Algunas diferencias entre web 1.0 y web 2.0 Web 1.0 Contenidos y sitios más bien estáticos. Sitios con fines generalmente comerciales. La única función es difundir información Sitios con contenidos de alta y

baja calidad administrados por un web máster. Software con licencias pagas. Web 2.0 Contenidos y sitios flexibles, en permanente transformación por la participación activa del usuario. Sitios con fines diversos. Permite producir, diseñar, construir y compartir información en diferentes soportes. Amplia diversidad en contenidos administrados por usuarios: los usuarios contribuyen a la actualización de los sitios. El usuario puede bajar programas en forma gratuita.

- 5. Aplicaciones web 2.0
- 6. Ventajas de la web 2.0 Software legal: No hay que preocuparse por licencia alguna. Disponibles desde cualquier lugar. Multiplataforma: funcionan independientemente del sistema operativo que se use e incluso se puede acceder desde cualquier dispositivo. Siempre actualizado: el servicio se encarga de las actualizaciones del soft. Menor requerimiento de hardware: sólo se necesita poder utilizar un navegador. Colaboración: pueden trabajar varias personas a la vez y desde diferentes lugares del mundo.
- 7. Desventajas de la web 2.0 Información privada a terceros, generalmente no se sabe en manos de quién caen los datos ni qué uso se va a hacer de ellos. Cambios en las condiciones del servicio: Puede que el servicio sea gratis hoy y mañana no. Copias de seguridad: Si bien es posible que tengan mejores copias de los datos nuestros, nadie lo garantiza.
- 8. La web 2.0 pone en tela de juicio el concepto de privacidad La última generación de sitios web, que atraen decenas de millones de visitantes a diario a páginas en las que los usuarios comparten fotos, textos y vídeos sobre sí mismos y sus amigos, están poniendo en tela de juicio la tradicional noción de privacidad. El riesgo de esta sobreexposición es que muchos estudiantes podría afectar a muchos estudiantes que

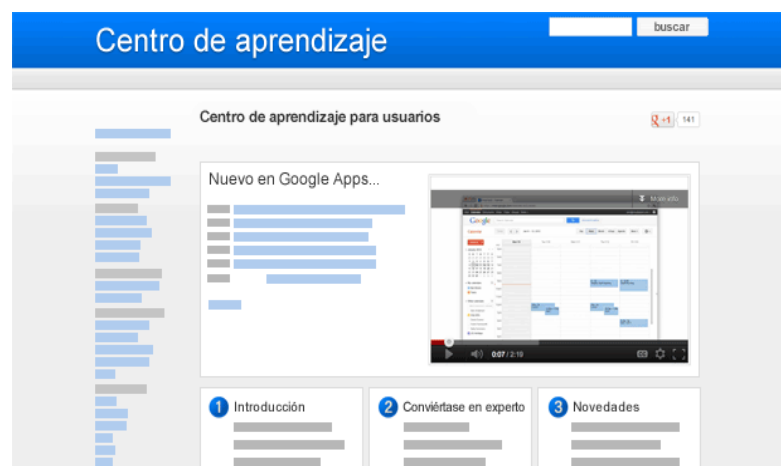
buscan trabajo o incluso, presidentes como Bush o Clinton, no habrían resultado nunca elegidos. Sin embargo, mientras algunos se plantean cómo proteger el anonimato online, los usuarios de redes sociales están más preocupados decidiendo qué es lo que van a revelar sobre sí mismos. Sitios como Flickr crecieron mucho cuando se decidió que todas las fotos iban a ser de acceso público. Antes, el contenido era privado salvo que el usuario expresara lo contrario.

- 9. Tipos de aplicaciones web 2.0 I Redes Sociales Las aplicaciones de Redes sociales ponen en contacto personas individuales sobre la base de alguna relación de interés común que puede ser de amistad, económica, amorosa, laboral, etc. Las redes sociales incluyen herramientas para favorecer la relación y el conocimiento de las personas. En numerosos casos se proporcionan las herramientas adecuadas para la creación de contenidos de forma colaborativa. En este sentido, la mayoría de las aplicaciones 2.0, tienen un componente de red social, ya que agrupan usuarios con intereses comunes. Por ejemplo: Facebook, LinkedIn, Twitter, Flickr, Friendster, AIM, Yahoo! Messenger, entre otros.
- 10. Tipos de aplicaciones web 2.0 II Generación y publicación de contenidos Estas aplicaciones están formadas por blogs y wikis. Estos dos sistemas de generación y publicación de contenidos permiten incorporar el resto de herramientas que encontramos en la Web 2.0, de forma que la inmensa mayoría de las herramientas de generación de contenidos pueden formar parte del blog o wiki. Con lo que estos dos sistemas tienen una situación especialmente relevante en la web 2.0 como lugares aglutinantes del trabajo y la colaboración realizados y centro de obtención de la información. Por ejemplo: Wikipedia, Wikispaces, Blogger, etc.
- 11. Tipos de aplicaciones web 2.0 III Herramientas para la generación de contenidos Este grupo de aplicaciones está formado por una

enorme cantidad de programas y utilidades que permiten a los usuarios crear y compartir información. Representan la mayor parte de todas las aplicaciones 2.0. En el momento presente estas herramientas son especialmente inestables, algunas no sobreviven al paso del tiempo aunque otras se acaban consolidando. Incluye utilidades para crear y gestionar fotos, vídeos, documentos, mapas, presentaciones, calendarios, etc. Por ejemplo: BedPosted, AllofMe, Metaki, Mixin, Kedin, Scrybe, etc.

6.3.2.1. Diseño Para Web App — Presentation Transcript

- 1. DISEÑO PARA Web App Modelado
- 2. ¿Qué es? Modelo que guía la construcción de una Web App. Jakob Nielsen: “En esencia, existen dos enfoques básicos del diseño: El ideal artístico de expresarse uno mismo y El ideal de ingeniería de resolver un problema para el cliente.
- 3. ¿Por qué es importante? Permite al Ingeniero Web crear un modelo que pueda valorarse en calidad y Mejorarse antes de que se generen el contenido y el código. El diseño es el lugar donde se establece la calidad de la Web App.



La finalidad con la que se desarrolla este modelo es para ayudar a que los usuarios tengan una idea clara de lo que se trata el proyecto en marcha, se busca mantener un orden entre todos los elementos

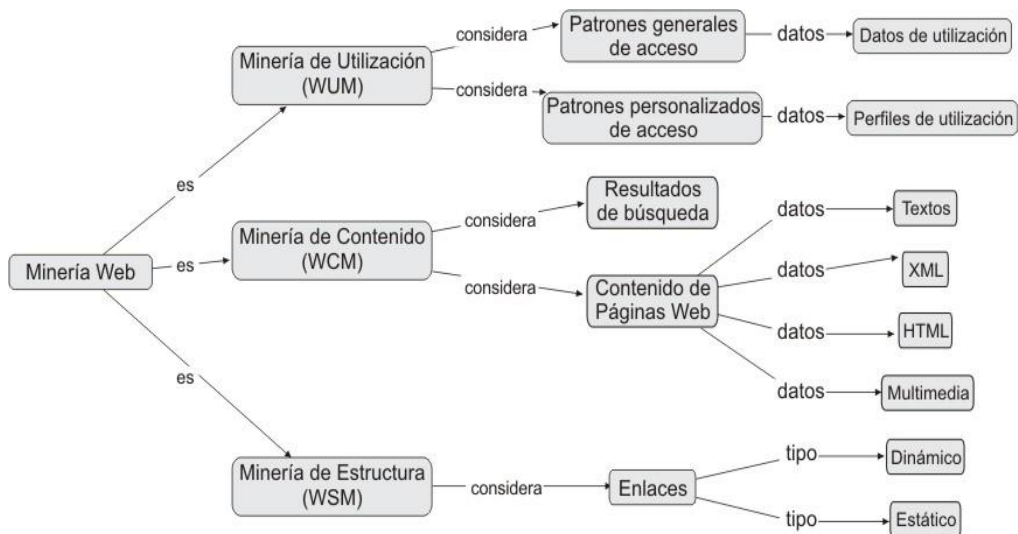
estructurales del diseño y se escoge este formato para que los estudiantes puedan navegar en el sitio web de una manera clara, ordenada y eficaz.

ESCUELA digital, abierta y colaborativa

metodología

Partiendo del mobile learning, el design thinking y la educación expandida como referentes, se hace un recorrido por las distintas herramientas que se utilizan en nuestros programas (como el aula virtual, los blogs, las google apps y las redes sociales) pero también la impronta de cada una de ellas con la creación de comunidad, la autoría pública, el trabajo colaborativo y la identidad digital como ejes básicos de lo que significa construir una experiencia de aprendizaje en red.

4. Diseño en la IWeb... Cuestiones genéricas como específicas. Genéricas: el diseño resulta en un modelo que guía la construcción de la Web App. Específicas: debe abordar atributos clave de una Web App en una forma que permita al ingeniero Web construir y ponerla a prueba de manera efectiva.



Fuente: <http://www.infovis.net/printMag.php?num=172&lang=1>

Minería de la Estructura de la Web (Web StructureMining o WSM). Esta especialidad pretende revelar la estructura real de un sitio web a través de la recogida de datos referentes a su estructura y, principalmente a su conectividad. Típicamente tiene en cuenta dos tipos de enlaces: estáticos y dinámicos.

Minería de Contenido de la Web (Web Content Mining o WCM) Su objetivo es la recogida de datos e identificación de patrones relativos a los contenidos de la web y a las búsquedas que se realizan sobre los mismos. Hay dos estrategias principales:

Minería de páginas web, que extraen patrones directamente de los contenidos existentes en las páginas. Los datos que se utilizan en este caso son

- Texto libre
- Páginas escritas en HTML
- Páginas escritas en XML
- Elementos multimedia
- Cualquier otro tipo de contenido presente en la web.

Minería de resultados de búsqueda, que intenta identificar patrones en los resultados de los motores de búsqueda.

Minería de la Utilización de la Web (Web Usage Mining o WUM)

Aquí lo que se intenta es bucear en los registros de los servidores (log files) sobre las transacciones informáticas que se realizan en la web con el fin de encontrar patrones sobre el uso que se le da. Por ejemplo páginas más visitadas recorridos habituales, etc. Podemos distinguir también aquí:

Seguimiento de patrones generales de acceso. Interesa en esta estrategia no los patrones de un visitante concreto son la integración de ellos en tendencias generales que nos permitan reestructurar la web para facilitar su acceso a los clientes.

Seguimiento personalizado de patrones de acceso. Aquí lo que interesa es obtener datos sobre el comportamiento y la interacción con nuestro sitio web por parte de visitantes individuales a fin de establecer perfiles de acceso / compra de forma que se pueda ofrecer una experiencia personalizada a cada cliente. Caso arquetípico el de amazon.com y sus sugerencias de compra.

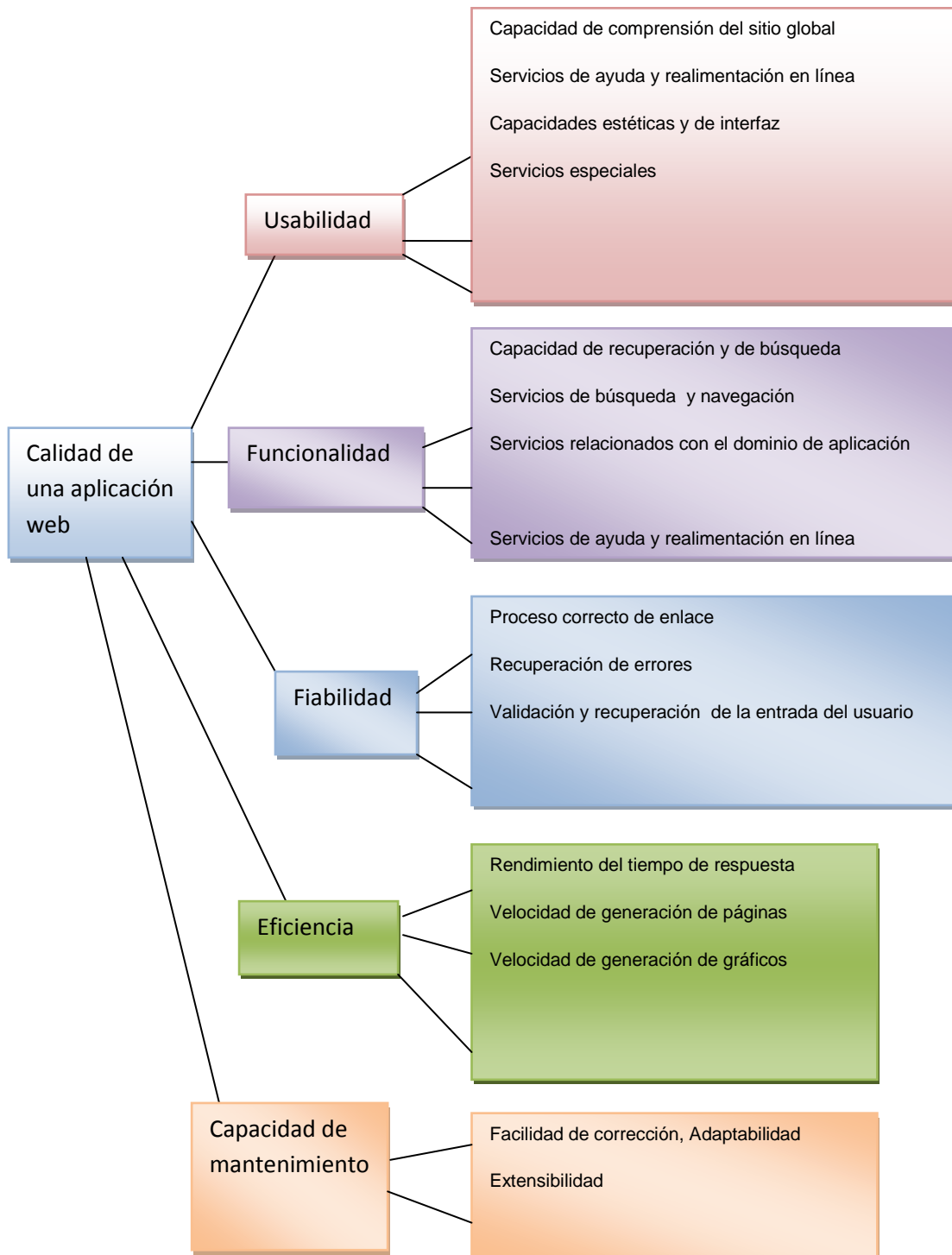
La minería web es una disciplina con un importante potencial. Pese al creciente y enorme volumen de sitios web existentes, todavía es baja la proporción de sitios web que emplean herramientas de minería web para analizar su estructura, contenido y utilización en aras de un mejor servicio al usuario y de la mejora del negocio.

6. Diseño y calidad de una Web App. Es la actividad de ingeniería que conduce a un producto de gran calidad. ¿qué es calidad? En los sistemas basados en Web, la facilidad de uso, funcionalidad, confiabilidad,

eficiencia y facilidad de mantenimiento, proporcionan una base útil para valorar la calidad.

7. Árbol de requisitos de calidad en una Web App

Fuente: <http://tamaraferrufino.blogspot.com/2010/12/ingenieria-web.html>

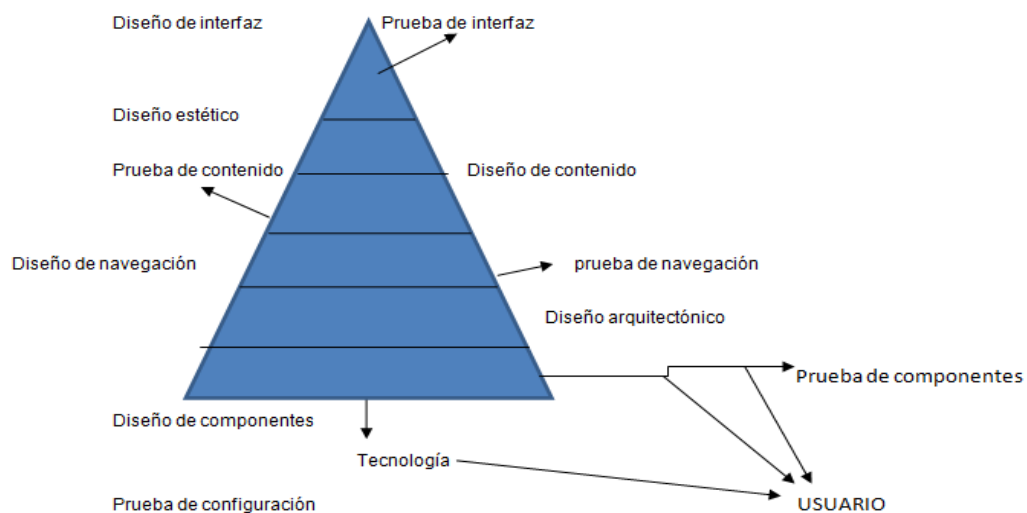


Las características más relevantes dentro de la calidad de una aplicación

Web de acuerdo a este cuadro son: usabilidad, fiabilidad, eficiencia y capacidad de mantenimiento ya que proporcionan una base útil para evaluar la calidad de los sistemas basados en Web.

7. Metas de Diseño... No importa el dominio, tamaño o complejidad de la aplicación: Simplicidad. "Todo con medida" Consistencia. Mismo patrón. Identidad. Identificación con el usuario. Robustez. "promesa" implícita al usuario. El usuario espera contenido y funciones que sean relevantes para sus necesidades. Navegabilidad. Simple, consistente, intuitiva y predecible. Apariencia visual. Compatibilidad. Una Web Appse utilizará en una diversidad de ambientes: equipos tipos de conexión a internet, sistemas operativos, navegadores.

8. Pirámide del diseño Web



Fuente: http://elchrboy.blogspot.com/2010_03_01_archive.html

Se necesita analizar, diseñar, implementar de la manera más rápida posible el desarrollo de las pruebas necesarias que ayuden a la mejor

estructuración y funcionalidad de la Web App, para no dejar de lado estas pruebas y detectar a tiempo ciertos errores que pueden darse antes de su aplicación en la red.

La prueba no debe esperar hasta terminar de escribir el código se debe probar desde antes de iniciar a escribirlo.

El objetivo de hacer pruebas tiene como fin una sola meta encontrar errores en el contenido, la función, la facilidad de uso, la navegación el desempeño, la capacidad y la seguridad de la Web App las pruebas evalúan alguna de las dimensiones de calidad que se presentan

A continuación:

El contenido

La función

La estructura

La facilidad de uso

La navegabilidad

El desempeño

La compatibilidad

La interoperabilidad

La seguridad

9. Diseño de interfaz Características: Fácil de aprender Fácil de navegar Intuitiva Consistente Eficiente Libre de errores Funcional Debe ofrecer al usuario final una experiencia satisfactoria y gratificante.

6.3.2.2. Interfaz de usuario de PowerPivot en Windows XP

La ventana de PowerPivot varía en función de la versión de Windows que se ejecute. En Windows Vista y Windows 7, las características están disponibles en la cinta de opciones de PowerPivot, que tiene tres

pestañas: Inicio, Diseño y Tablas vinculadas. Windows XP tiene la misma funcionalidad, pero las características están disponibles en un conjunto de menús. No hay ninguna diferencia en el modo en que se tiene acceso a las características de PowerPivot en la ventana de Excel.

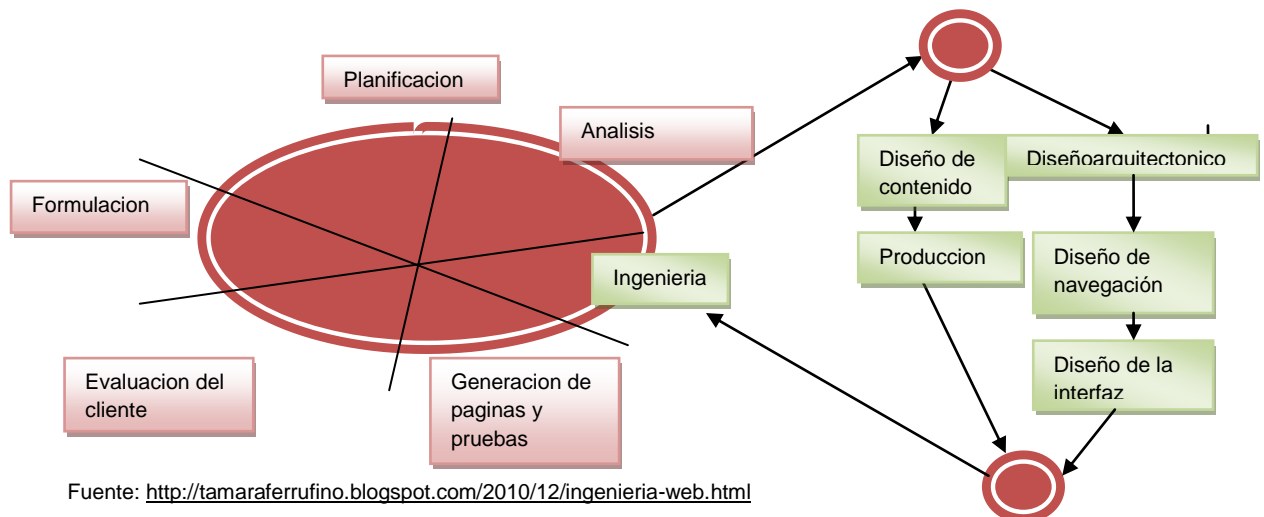
La mayoría de los temas de Ayuda de PowerPivot para Excel se centran en la interfaz de usuario de Windows Vista y Windows 7; por consiguiente incluyen información acerca de la cinta de opciones, pero no sobre los menús.

En este tema se muestra cómo se asignan las opciones de la cinta de opciones a las opciones de los menús.

- 10. “Si un sitio es perfectamente utilizable pero carece de un estilo de diseño elegante y adecuado, fracasará.” Curl Cloninger “El mejor viaje es el que tiene el menor número de pasos. Acorte la distancia entre el usuario y su meta.” Anónimo. “La gente tiene muy poca paciencia con los sitios WWW pobremente diseñados.” Jakob Nielsen y Annette Wagner.
- 11. También llamado diseño gráfico. Esfuerzo artístico que complementa los aspectos técnicos de la IWeb. Sin él una Web App puede ser funcional pero no atractiva. Lleva a los usuarios a un mundo que incluye un ámbito tanto emocional como intelectual. Diseño estético efectivo jerarquía de usuarios del modelo de análisis. Diseño estético
- 12. Los diseños de las páginas son desarrollados de acuerdo a las temáticas que se abordan en este caso de carácter ambiental, por eso se utiliza el color verde y formas naturales referentes al tema



- 13. Diseño de contenido.- Se enfoca en dos asuntos de diseño diferentes: Para los objetos de contenido, mecanismos para establecer relaciones unos con otros (ingeniero Web). Representación de información dentro de un objeto de contenido específico (la dirigen los publicistas y diseñadores gráficos)



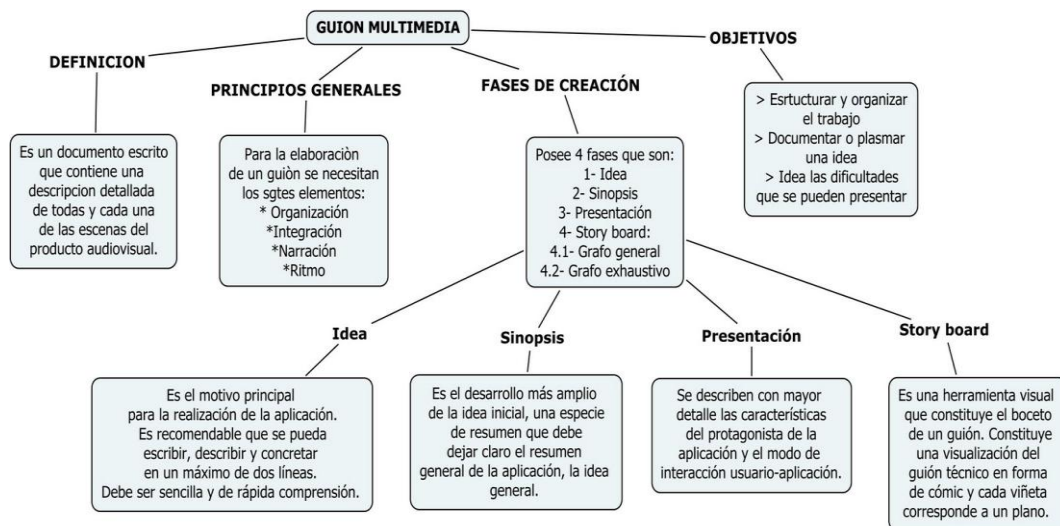
Fuente: <http://tamaraferrufino.blogspot.com/2010/12/ingenieria-web.html>

6.3.2.3. Análisis

Análisis del contenido: Se trata de la identificación de espectro completo del contenido que se va a proporcionar. En el contenido se incluyen los datos de texto, gráficos, imágenes, video y sonido.

Análisis de la interacción: Se trata de la descripción detallada de la interacción del usuario y la Web App.

- 14. Enlazado con las metas establecidas para la Web App: Contenido que se presentará Usuarios que la visitarán Filosofía de navegación Arquitectura de contenido y arquitectura de la Web App. Forma en que los objetos de contenido se estructuran para su presentación y navegación. Forma en que la aplicación se estructura para gestionar la interacción del usuario. Diseño arquitectónico



Fuente: <http://inforedu-aibracho-anybell.blogspot.com/2011/05/guion-multimedia.html>

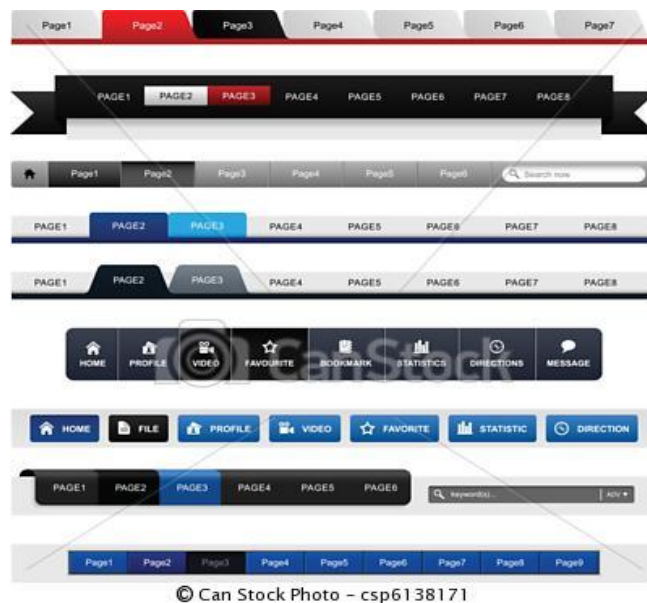
Este mapa detalla una base estructural de cómo se desarrolla los pasos para crear un guion multimedia y su respectivo contenido.

- 15. Diseño de navegación



Acceso al contenido y las funciones de la Web. Identificar la semántica de navegación para diferentes usuarios Definir la mecánica (sintaxis) que logra la navegación. Barras de navegación Columnas de navegación Pestañas Mapas de sitio.

Ark Solut · libro & guía de arquitectura · es una serie de aplicaciones visuales y didácticas que incluyen una amplia base de datos de obras de arquitectura, diseño y paisajes urbanos contemporáneos de distintos lugares, con un singular, original y elegante diseño de navegación que permite filtrar las búsquedas por autor, tipología y/o lugar y de este modo utilizar la aplicación como libro de referencia, enciclopedia o guía de viajes



6.3.3. El software y lenguajes de programación

- 1. EL SOFTWARE Y LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN
- 2. Software Que es, las operaciones que debe realizar el hardware son especificadas con una lista de instrucciones, llamadas programas o software. El software se divide en dos grandes grupos: SOFTWARE DE SISTEMA Y SOFTWARE DE APLICACIONES.

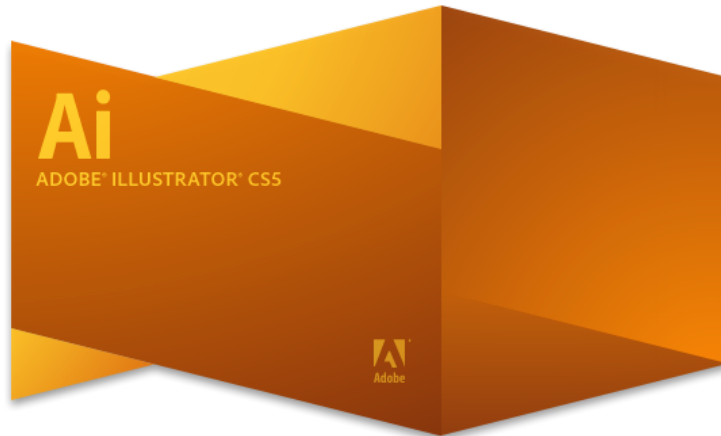
- 3. Software Qué es (2/3) El software de sistema es el conjunto de programas indispensables para que la maquina funcione. Estos programas son: básicamente el sistema operativo (SO), los editores de texto, los compiladores de lenguajes de programación y los programas utilitarios. Por cierto el SO dirige las operaciones globales de la computadora, instruye a la computadora para ejecutar otros programas y controla el almacenamiento y recuperación de archivos de discos duros. Gracias al SO el programador puede instruir a la computadora a través de programas

El sistema operativo que se utiliza es Windows xp, comúnmente el más utilizado actualmente en la informática y de la misma forma la institución educativa en la que se desarrolla el proyecto maneja este sistema operativo.



- 4. ¿Software qué es? los programas que realizan tareas concretas (por ejemplo facturación, contabilidad, análisis estadístico, gestión de negocios, etc.) se denominan programas de aplicación.

Los programas que son aplicados para el desarrollo del proyecto son:



6.3.3.1. ADOBE ILLUSTRATOR CS5

Es una aplicación para el diseño gráfico vectorial.

Adobe Ilustrador CS5 es un software con mucha potencia en lo que ofrece siendo así que es uno de los mejores en su rubro. En esta versión se potenciado la creación y modificación de trazados vectoriales, con unos cuantos clics podrás combinar trazados, modificar grosores, unir puntos de ancla, todo esto sin la necesidad de usar menús o paletas adicionales.

Adobe Ilustrador integra pinceles inteligentes y control de las fibras, encontraras novedades en las aéreas de trabajo, podrás exportar con efectos independientes a la resolución, integración con Adobe CS Review, edición de elementos integrada con Flash Catalyst y mucho más.

Requerimientos Mínimos:

SISTEMA OPERATIVO: Microsoft® Windows® 7, Windows Vista® o Windows® XP con los Service Packs más recientes instalados (ediciones de 32 o 64 bits)

PROCESADOR: Intel® Pentium® 4 a 1,6 GHz o procesador AMD e Intel® equivalente

(Procesador Intel® Pentium® 4 a 2 GHz o procesador AMD e Intel® equivalente para Windows 7®), 1GB de RAM

Memoria RAM: 1 gb

Tarjeta gráfica: directx 9 o superior con 128 MB

Disco duro: 1 gbde espacio disponible en la unidad de disco

Dentro del proyecto adobe Ilustrador se utiliza para la creación vectorial de gráficos como también para la diagramación de maquetas.



6.3.3.2 ADOBE PHOTOSHOP

Es el nombre o marca comercial oficial que recibe uno de los programas más populares de la casa, Adobe Systems, junto con sus programas hermanos Adobe Ilustrador y Adobe Flash, y que se trata esencialmente de una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits.

Este programa se utiliza dentro del proyecto para desarrollar técnicas de fotografía 3d que serán incluidas en el contenido del mismo.



6.3.3.3. ADOBE FLASH PLAYER

Es una aplicación en forma de reproductor multimedia creado inicialmente por Macromedia y actualmente distribuido por Adobe Systems. Permite reproducir archivos SWF que pueden ser creados con la herramienta de autoría Adobe Flash,² con Adobe Flex o con otras herramientas de Adobe y de terceros.

Estos archivos se reproducen en un entorno determinado. En un sistema operativo tiene el formato de aplicación del sistema, mientras que si el entorno es un navegador, su formato es el de un Plug-in u objeto ActiveX.

Adobe Flash, o simplemente Flash, se refieren tanto al programa de creación de animaciones como al reproductor. Estrictamente hablando, Adobe Flash es el entorno de creación y Adobe Flash Player el reproductor o máquina virtual. Sin embargo, en lenguaje coloquial, se usa el término Flash para referirse al entorno, al reproductor e, incluso, a los archivos generados.

Flash Player tiene soporte para un lenguaje de programación interpretado conocido como ActionScript(AS) basado en el estándar ECMAScript. Desde su origen ActionScript ha pasado de ser un lenguaje muy básico a un lenguaje avanzado con soporte de programación orientada a objetos, comparable en funciones y uso al lenguaje JavaScript (también basado en ECMAScript).

Originalmente creado para mostrar animaciones vectoriales en 2 dimensiones, ha pasado a convertirse en la opción preferida a la hora de crear aplicaciones Web que incluyen flujo de audio y video e interactividad. La utilización de gráficos vectoriales le permite disminuir el ancho de banda necesario para la transmisión y, por ende, el tiempo de carga de la aplicación.

Actualmente Flash Player está disponible para las versiones más recientes de los navegadores más populares (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari, Opera, etc.).

Este programa se utiliza en el proyecto de tesis para crear las animaciones, textos dinámicos como también programación y animación 2d.

6.3.3.4. ADOBE INDESIGN



(ID) Es una aplicación para la composición digital de páginas desarrollada por la compañía Adobe Systems y dirigida a diseñadores gráficos y maquetadores profesionales. Presentada en 1999, su objetivo era constituirse en la alternativa a QuarkXPress (QXP), de Quark Inc. que desde hacía doce años venía ejerciendo el monopolio *de facto* en la composición profesional de páginas.

InDesignse utiliza en este proyecto para crear formatos para revistas digitales y también para diseño de libros.

6.3.4. LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

La necesidad de recordar secuencias de programación para las acciones usuales llevó a denominarlas con nombres fáciles de memorizar y asociar: ADD (sumar), SUB (restar), MUL (multiplicar), CALL (Un lenguaje de programación es un idioma artificial diseñado para expresar

procesos que pueden ser llevadas a cabo por máquinas como las computadoras.

Pueden usarse para crear programas que controlen el comportamiento físico y lógico de una máquina, para expresar algoritmos con precisión, o como modo de comunicación humana.

Está formado por un conjunto de símbolos y reglas sintácticas y semánticas que definen su estructura y el significado de sus elementos y expresiones. Al proceso por el cual se escribe, se prueba, se depura, se compila y se mantiene el código fuente de un programa informático se le llama programación.

También la palabra programación se define como el proceso de creación de un programa de computadora, mediante la aplicación de procedimientos lógicos, a través de los siguientes pasos:

- El desarrollo lógico del programa para resolver un problema en particular.
- Escritura de la lógica del programa empleando un lenguaje de programación específico (codificación del programa).
- Ensamblaje o compilación del programa hasta convertirlo en lenguaje de máquina.
- Prueba y depuración del programa.
- Desarrollo de la documentación.

Existe un error común que trata por sinónimos los términos 'lenguaje de programación' y 'lenguaje informático'. Los lenguajes informáticos engloban a los lenguajes de programación y a otros más, como por ejemplo HTML (lenguaje para el marcado de páginas web que no es propiamente un lenguaje de programación, sino un conjunto de instrucciones que permiten diseñar el contenido de los documentos).

Permite especificar de manera precisa sobre qué datos debe operar una computadora, cómo deben ser almacenados o transmitidos y qué acciones debe tomar bajo una variada gama de circunstancias. Todo esto, a través de un lenguaje que intenta estar relativamente próximo al lenguaje humano o natural.

Una característica relevante de los lenguajes de programación es precisamente que más de un programador pueda usar un conjunto común de instrucciones que sean comprendidas entre ellos para realizar la construcción de un programa de forma colaborativa.

6.3.4.1. Objetivo General

Desarrollar una red sistemática de herramientas web 2,0 que pueda ser utilizada por parte de los estudiantes de la Unidad educativa “Luis Plutarco Cevallos” y guiada en su contenido por parte del cuerpo docente de la institución para que los estudiantes puedan acceder y vincularse a un proceso edu-comunicacional e interactivo

6.3.4.2. Objetivos Específicos

- 1.- Diseñar un portal web basado en las características 2.0 para los estudiantes de la Unidad educativa “Luis Plutarco Cevallos”
- 2.- Promover el uso de la web en los docentes y desarrollar conjuntamente con ellos, las estrategias que permitan la solución de problemas académicos y sociales que se presentan en la institución, los mismos que son socializados para su posterior solución a través de la interacción digital en dichas herramientas.
- 3.- Originar a través del lanzamiento oficial del proyecto en la institución la socialización y difusión del objetivo con el que se crea esta idea para

posteriormente llevar a cabo actividades que promuevan el uso de las diferentes herramientas web que son creadas.

6.3.4.3. Ubicación sectorial y física

El colegio Técnico Luis Plutarco Cevallos está ubicado en la provincia de Imbabura, Cantón Cotacachi de la parroquia de Quiroga en las calles Rafael Terán y Vía al Punge, la institución es de carácter fiscal, fundado en el año de 1985, es una entidad de educación media secundaria que está especializada en la rama de la informática.

El grupo investigado pertenece a la institución en mención cuya muestra poblacional pertenece al ciclo básico y diversificado de la institución y de la especialidad de Informática.

6.4. Desarrollo de la Propuesta.

La propuesta es desarrollada de esta manera, en primer lugar se crea una página web oficial del colegio cuyo contenido se refiere a la misión, visión y objetivos de la institución como también se exponen las razones y los beneficios del desarrollo de este proyecto, de esta manera los estudiantes pueden informarse acerca de todas las actividades expuestas en este plan y que en la misma página hay enlaces para poder seguir entrando a las otras herramientas que puedan ser usadas sistemáticamente para luego poder trabajar con los servicios web creando web mails del colegio en el que los estudiantes pueden enviar sus inquietudes acerca de problemas académicos y sociales ya sean estos referentes a las materias impartidas en la institución o problemas que existen en el ámbito social de los estudiantes; desarrollando una comunidad virtual para que los estudiantes puedan suscribirse y de esta manera empezar a construir los primeros contenidos para ser publicados en una perfil de red social junto con bibliografías digitales con temas culturales, académicos, sociales y cuyos contenidos son debatidos y

discutidos en un blog creado para cada materia que los estudiantes quieran abordar, cada semana se actualizan los contenidos y son puestos on-line a disposición de los alumnos, se crean animaciones en Macromedia flash para ser expuestos con las diversas temáticas a tratar, para poder llamar la atención de los estudiantes y que ellos visiten las herramientas, se utilizan técnicas de fotografía 3D para las imágenes y se les informa que deben utilizar lentes 3D para poder apreciar las imágenes, esto como una estrategia para llamar la atención de los estudiantes junto con las animaciones en flash.

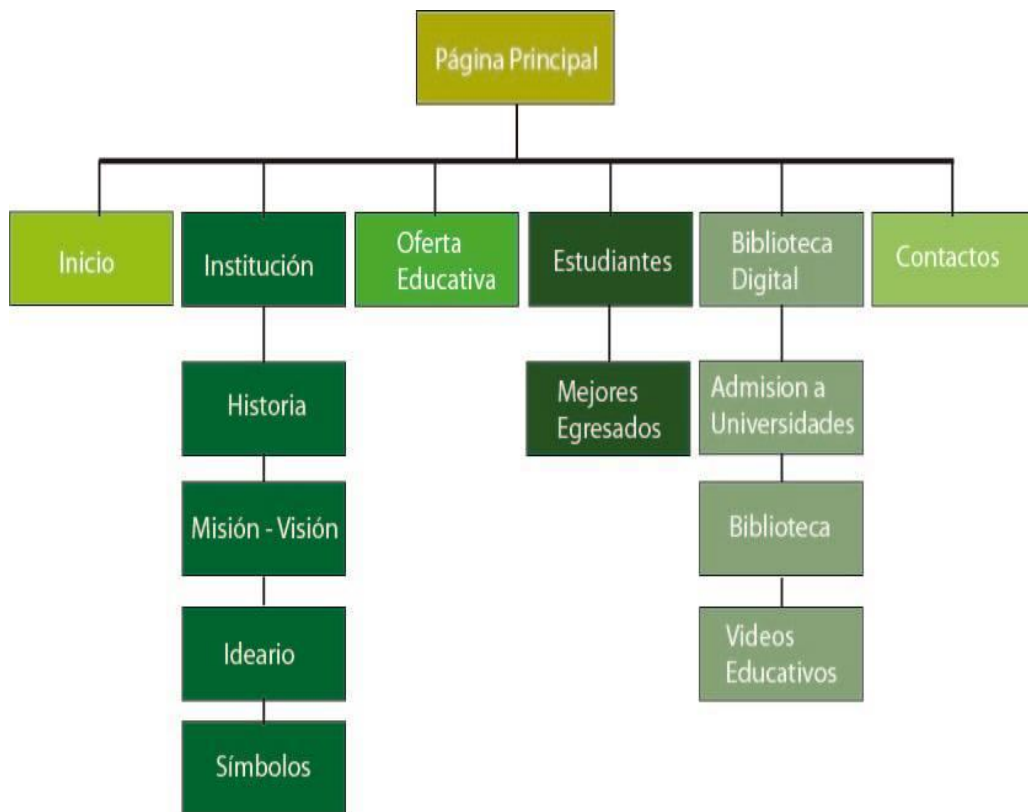
6.4.1. Maquetación



Aquí se puede apreciar en primer lugar como está dispuesto el espacio en el sitio web que consta de un encabezado y símbolos de la institución en la parte superior, seis menús con el contenido del sitio web, fotografías de la institución. En la parte media se encuentra la fotografía de la principal autoridad de la institución junto con un mensaje del mismo, un

banner virtual promocionando la institución para en la parte de abajo encontrar todo lo referente a direcciones, teléfonos y contactos.

6.4.2. Mapa de Sitio



En esta ilustración se halla representado el mapa de sitio y como se encuentra distribuida la información que contiene el sitio web y la manera en que se despliegan los contenidos de la misma, teniendo en la parte de inicio toda la bienvenida y mensaje institucional, en el segundo menú se halla toda la información institucional como son la historia la misión y visión, junto con los símbolos de la entidad, información acerca de la oferta educativa, otros menú que contiene información de los estudiantes y sus promociones, para llegar al menú que contiene la biblioteca digital, pruebas de admisión a la Universidad y un canal de YouTube que contiene videos educativos, para finalizar con los contactos a los que pueden acceder los interesados en ingresar a la institución..

6.4.3. Sistema de Navegación



Aquí se puede apreciar el sistema de navegación del sitio web que se puede localizar digitando la dirección URL en el buscador de cualquier servidor ya sea de preferencia Google Chrome para poder ser de mejor utilidad la biblioteca y todos los contenidos audiovisuales.

6.4.4. Diseño de Interfaz

6.4.4.1. Encabezado



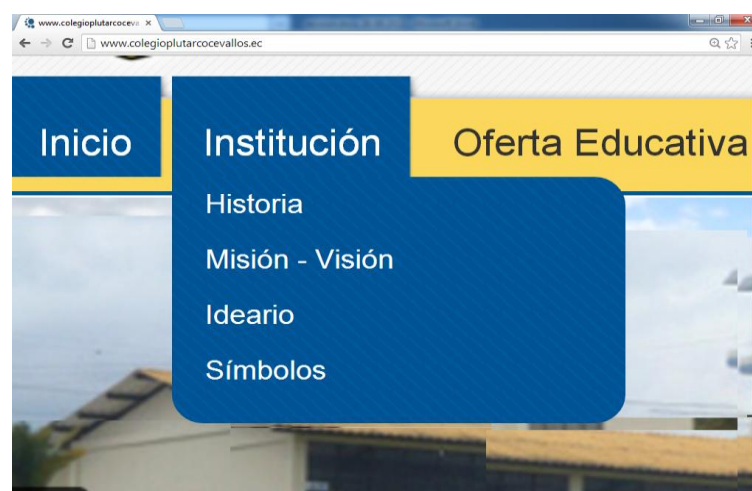
En la parte superior del sitio web se encuentra el encabezado con el nombre de la institución junto el escudo de la misma, también se puede encontrar la ubicación sectorial, contactos telefónicos y un botón de registro para los estudiantes.

6.4.4.2. Menús



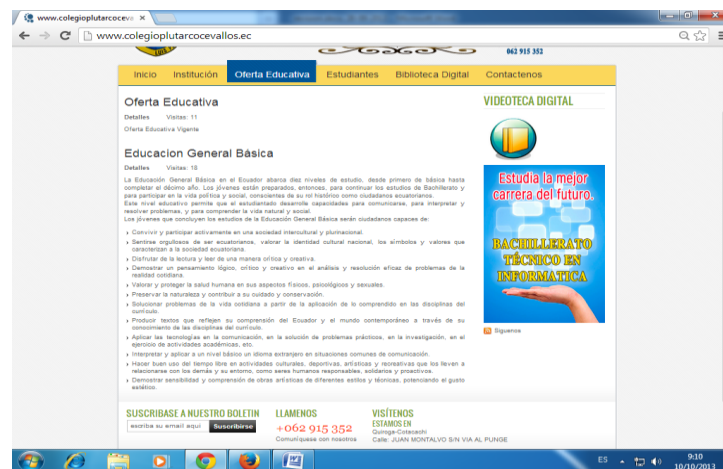
En esta barra de menús encontramos en primer lugar el menú inicio, en el segundo menú se encuentra la información de la institución. El tercer menú está enmarcado en informar acerca de la oferta académica que existe, el menú estudiantes tiene como contenido la información referente a mejores egresados, promociones estudiantiles. En el menú biblioteca digital se despliegan tres submenús que contienen en primer lugar pruebas de admisión a universidades, en segundo lugar está la biblioteca digital y un canal de YouTube con videos educativos, y en la última herramienta de menú se encuentra toda la información referente a contactos.

6.4.4.3. Contenido 1 (menús)



En esta barra de menús encontramos en primer lugar el menú inicio cuyo contenido consiste en un mensaje redactado por el rector de la institución y un fotografía del mismo, en el segundo menú se encuentra toda la parte legal e institucional de esta unidad educativa encontrando como contenido la historia, misión, visión, ideario y símbolos.

6.4.4.4. Contenido 2



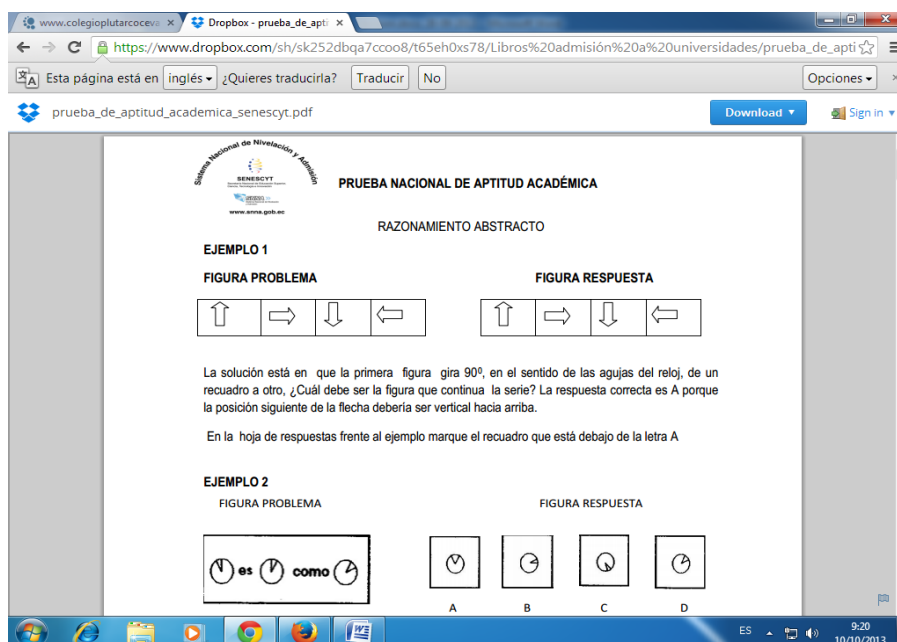
El tercer menú está enmarcado en informar acerca de la oferta a académica que existe. Explicando en qué consiste la educación general básica.

6.4.4.5. Contenido 3



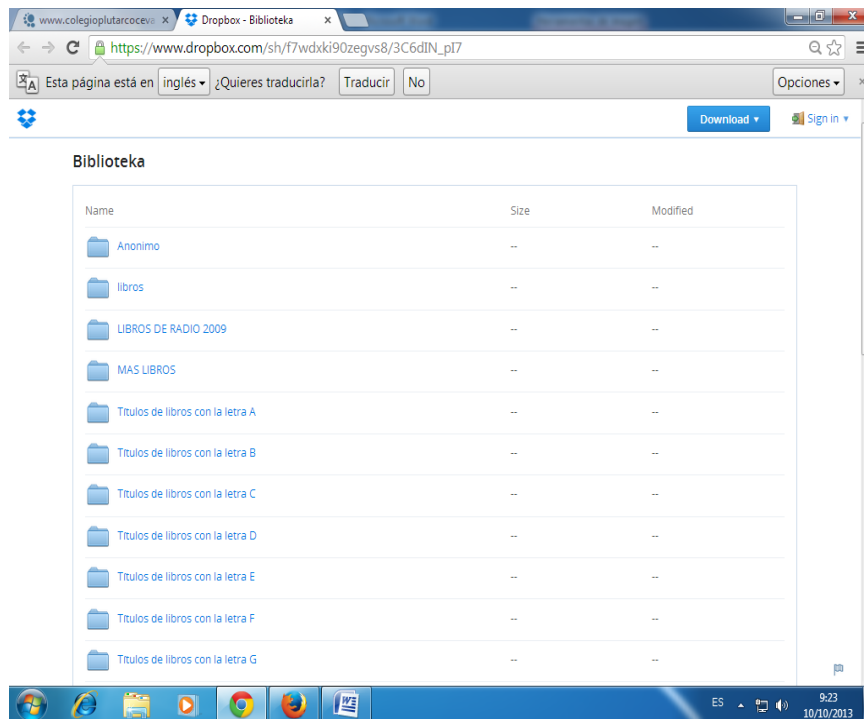
El menú estudiantes tiene como contenido la información referente a mejores egresados, promociones estudiantiles, la cual se puede utilizar como una base de datos para conocer el crecimiento poblacional de estudiantes y poder planear el crecimiento físico de la unidad educativa.

6.4.4.6. Contenido 4



En el menú biblioteca digital se despliegan tres submenús que contienen en primer lugar pruebas de admisión a universidades con un ejemplo de un examen de aptitud académica desarrollado por el SENESCYT.

6.4.4.7. Contenido 5



En segundo lugar está la biblioteca digital con un contenido de 7.000 títulos de libros digitales organizados en orden alfabético y guardados en un sistema de almacenamiento on – line en este caso DROPBOX.

6.4.4.8. Contenido 6



Y por último la página cuenta con un canal de YouTube con videos educativos, de la misma manera los estudiantes pueden crear y subir videos junto con spots educativos para subirlos a este canal.

6.4.4.9. Contenido 7



Y en la última herramienta de menú se encuentra toda la información referente a contactos como son direcciones, mails, teléfonos, ubicación sectorial, y un formulario de contacto.

Análisis de contenidos web

| |
|-----------------------|
| Servicios web |
| Comunidades web |
| Web mails |
| Aplicaciones web |
| Red social |
| Alojamiento de videos |
| Wikis |
| Blogs |
| Folcsonomías |

6.5. Impactos

6.5.1. Impacto Social

Sin duda uno de los impactos más importantes será el social ya que a través del desarrollo de esta propuesta se fomenta la lectura y por ende mejora la parte cultural de los estudiantes, de la misma manera a través de la literatura se promueve un cambio de actitud en los chicos dando como resultado que haya un crecimiento de conciencia en las personas, mejorando las relaciones interpersonales y familiares de los estudiantes.

A través del desarrollo de esta propuesta se acerca a los estudiantes a las nuevas formas de comunicación, al desarrollo y difusión de nuevas tecnologías investigativas y al conocimiento de herramientas interactivas que serán de gran utilidad en la creación de contenidos de interés social para los estudiantes de la Unidad Educativa “L.P.C.”

6.5.2. Impacto Educativo

El impacto más importante sobre el desarrollo de la propuesta en la institución, es sin duda el impacto Educativo ya que a través de la creación de esta red de herramientas interactivas se ayuda a los estudiantes a que puedan encontrar las respuestas a todos los problemas de investigación académica ya que contamos con una biblioteca on-line con más de 7.000 títulos de libros digitales que están en línea y enlazados a la página institucional de la unidad educativa, de esta manera los chicos pueden imprimir, compartir, descargar y seguir creando y subiendo información y contenidos de interés académico.


Aquí también pueden encontrar dentro de la biblioteca digital un submenú en el cual están digitalizados archivos referentes a las pruebas de ingreso a las universidades tales como pruebas de ingreso a la escuela Politécnica Nacional y un ejemplo de las pruebas de aptitud académica

del SENESCYT. Esto será de gran utilidad en las aspiraciones académicas de los estudiantes ya que podrán desarrollar los contenidos de estas pruebas en la institución y en sus hogares ayudando a que a través del trabajo conjunto entre docentes y estudiantes puedan tener mayor oportunidad de ingresar a la educación superior.


6.6. Difusión

El proceso de difusión se lleva a cabo a través de charlas en primer lugar con las autoridades y directores del área de computación dándoles a conocer el contenido del trabajo y el desarrollo de la propuesta que se socializa en la institución, de la misma manera a través de una charla se trabaja con los estudiantes de los terceros años de bachillerato en el laboratorio de computación para informarles acerca de este acontecimiento y todas las herramientas que pueden utilizar para su beneficio estudiantil y social. También se hace una difusión con todos los estudiantes para promocionar el sitio web en el cual pueden encontrar todos estos contenidos.

6.7. Costos de Producción

| | | | | | | | |
|--|---|--|----------------|----------------|-----------|--------------------------|-----------------------------|
|  <p>Qualyhost QUALITY HOSTING PROVIDER</p> <p>OBLIGADO A LLEVAR CONTABILIDAD GUILLERMO VIRGILIO POVEDA ESCOBAR</p> | <p>El Batán Alto Eduardo Salazar E14-41 y Juan de Dios Martínez QUITO - ECUADOR Telf: 6005 603 WEBSITE: www.qualyhost.com</p> | <table border="1"> <tr><td>FACTURA</td></tr> <tr><td>Serie 005-001-</td></tr> <tr><td>000000674</td></tr> <tr><td>RUC 1002174462001</td></tr> <tr><td>AUT. SRI. 1112327801</td></tr> </table> | FACTURA | Serie 005-001- | 000000674 | RUC 1002174462001 | AUT. SRI. 1112327801 |
| | FACTURA | | | | | | |
| Serie 005-001- | | | | | | | |
| 000000674 | | | | | | | |
| RUC 1002174462001 | | | | | | | |
| AUT. SRI. 1112327801 | | | | | | | |
| <p>Ciiente: Pablo Fernando Albuja Moreno</p> <p>Fecha: Mayo 15, 2013</p> <p>Dirección: Calle Juan Montalvo y Bolívar - Cotacachi</p> <p>Teléfono: 06.2915.646</p> | <p>C.I. 1003438718</p> | | | | | | |

| DETALLE | VALOR TOTAL |
|--|-------------|
| Linux Web Server Plan Económico | \$ 79,00 |
| Registro dominio www.colegioplutarcocevallos.ec | \$ 40,00 |
| 1 Año de servicio (del 15-05-2013 al 15-05-2014) | |
| 1 Cuenta FTP Ilimitada, 1 Base de datos, 3 subdominios | |
| Capacidad de Almacenamiento: 1 GB | |
| 50 Cuentas de correo electrónico POP3, Acceso Webmail | |
| Panel de Control, autorespondedores | |
| 5 GB de Transferencia mensual | |
| Bloqueo Anti-Spam | |
| Soporte Técnico 24/7 | |
| Sub Total 12% | \$ 119,00 |
| Sub Total 0% | \$ 0,00 |
| Descuento | \$ 0,00 |
| Sub Total | \$ 119,00 |
| IVA 12% | \$ 14,28 |
| VALOR TOTAL | \$ 133,28 |

| | |
|--|--|
| <p>HURTADO VENTIMILLA LUIS ALFONSO • RUC: 171668290001 • TEL: 2586 018 / 0984 949 812 e-mail: acosuellos@hotmail.com • AUTORIZACION SRI 13378 / NUMERADO DEL 0001 AL 00700 ORIGINAL ACUERDANTE: C/OSPA: EM/031 FECHA DE CADUCIDAD 15/FEBRERO/2014 FECHA DE AUT. E IMP: 15/FEBRERO/2013</p> | <p>Guillermo Poveda E. SRI 159521422001  FIRMA AUTORIZADA</p> |
| <p>CLIENTE _____</p> | <p>ORIGINAL</p> |

6.7.1. Ejemplo Proforma

Proforma para diseñar una página web empresarial o institucional:

\$305

Empresa: www.sitioseducativos.com

From: "Juan Carlos Martínez Delgado"

To: silvamarcelo102@gmail.com

Subject: Proforma Sitio Web

Atención, Ing. Fabián Almeida

En respuesta a la carta que nos envió cumplimos con enviarle el estimado que su institución educativa "Luis Plutarco Cevallos" tendría que invertir para la creación de una página web: U\$ 305 Dólares Americanos (este precio no incluye IVA. Le envió la información solicitada en detalle:

1. Diseño y desarrollo de sitio web (1 página principal y 12 interiores o enlaces)

- Desarrollo de 1 página principal, 1 página con información general acerca de su empresa, 1 página a través de la cual la puedan contactar sus clientes.
- Desarrollo de 10 páginas para la descripción de cada uno de los tipos de servicios que presta su empresa.
- El desarrollo incluye la inclusión de fotos, banners animados, animaciones en Macromedia Flash 5.0 y Java Script.
- Costo:

Pago Único:

US\$ 130.00

2. Alojamiento de su sitio web y servicio de correo electrónico

- Dirección electrónica: www.colegioplutarcocevallos.ec
- Una cuenta de correo tipo: plutarcocevallos@gmail.com

Costo Anual:

| | |
|--|-------------|
| Registro de dominio www.colegioplutarcocevallos.ec | US\$ 25.00 |
| Hospedaje de su sitio web: | US\$ 150.00 |

TOTAL: US\$ 305.00

* Ambos pagos se efectúan una sola vez por año

Adicionalmente su sitio web podrá contar con contenidos dinámicos que permitan interactuar y comunicarse con sus clientes a través de su web de forma fácil y sencilla (como por ejemplo efectuar cotizaciones, solicitudes de servicios, etc.), de manera que pueda prestar un mejor nivel de servicio a las empresas que trabajan con usted. Por otro lado,

Respecto al registro en buscadores como Yahoo y AltaVista le haremos llegar la información en el transcurso de estos días, teniendo esta operación un costo adicional. De otro lado me gustaría coordinar una reunión personal con usted a fin de poderle ofrecer información más detallada, le agradecería me indicara el día y la hora en que esta reunión se podría llevar a cabo. Quedando a su disposición:

Ing. Fabián Almeida

Teléfono: 449023

Nota: Los precios no incluyen I.V.A.

6.8. Bibliografía

- Constitución de la república del Ecuador, título II, sección tercera, Pág. 20-21.
- Ibáñez, Patricia Carrasco y Gerardo, García Torres (2009), Informática I, Editorial Cengage Learning, México D.F.
- Firtman, Maximiliano (2010), Web 2.0, Editorial Alfaomega, Argentina - Buenos Aires.
- Moreno, Pérez Juan Carlos y Serrano, Pérez Juan (2010), Fundamentos del Hardware, Editorial Ra-Ma, Madrid – España.
- Rodger, Richard (2012), Desarrollo de aplicaciones en la nube para dispositivos Móviles, Editorial ANAYA Multimedia, Madrid – España.
- NasaBooks (2007), Informática Básica Moderna, Editorial Nuevo Amanecer, Quito – Ecuador.
- Firtman, Maximiliano (2008), Web 2.0, Editorial ANAYA Multimedia, Madrid – España.
- Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007. Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva y medios fastfood. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic Flacso México. Barcelona / México DF.
- López-Chicheri Jaime y Martín Avila Tony (2010), El Nuevo Manifiesto de la Web 2.0, Editorial Hosteltur, Madrid – España.
- Fumero, Antonio y Roca Genís (2009) Web 2.0, Fundación Orange España.
- CASTELLS, Manuel. (2006), La Era de la Información. Economía, Sociedad y Cultura, Editorial Siglo xxi, Madrid – España.
- CASTELLS, Manuel. Volumen II:(1998), El Poder de la Identidad .Editorial Alianza. Madrid – España.
- Referencias Electrónicas:
- [1] REVISTA DIGITAL TECNOLÓGICA AL INSTANTE. Glosario Técnico. 2007.

- [2] BETTETINI Gianfranco y COLOMBO Fausto. Las nuevas tecnologías de la comunicación. Barcelona, España. Editorial Paidós. 1995.
- En:<http://books.google.co.cr/books?id=Oml3AAAACAAJ&dq=que+son+las+tecnologias+de+comunicacion+y+comunicacion>.
- [3] BECERRIL, José Félix. La Sociedad de la Información, las Tecnologías de Información y de Comunicación (TIC): En los planes de estudio de las DES de Educación y Humanidades de archivística en México. 2006.
- <http://www.congresoinfo.cu/UserFiles/File/Info/Info2006/Ponencias/223.pdf>
- <http://www.monografias.com/trabajos59/sociedad-dos-cero/sociedad-dos-cero.shtml>
- <http://www.monografias.com/trabajos59/sociedad-dos-cero/sociedad-dos-cero.shtml#ixzz2Em9KFzVN>
- <http://blog.construmatica.com/tag/fotografia/>
- http://www.slideshare.net/juanjo_bocaj12/aplicaciones-web-20-1340821
- <http://www.infovis.net/printMag.php?num=172&lang=1>
- http://elchrboy.blogspot.com/2010_03_01_archive.html
- <http://technet.microsoft.com/es-es/library/gg399147.aspx>
- <http://tamaraferrufino.blogspot.com/2010/12/ingenieria-web.html>
- <http://reducandonos.wordpress.com/2012/07/02/comunidades-virtuales-vs-redes-sociales/> <http://www.slideshare.net/hjalmarcito/el-software-y-lenguajes-de-programacion>
- <http://aurarivera4.blogspot.com/2010/12/atributos-de-calidad.html>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz Categorical

| CONCEPTO | CATEGORÍA | DIMENSIÓN | INDICADOR |
|---|------------|---------------|---|
| <p>Se refiere a la acción y efecto de usar (hacer servir una cosa para algo, ejecutar o practicar algo habitualmente). El uso está vinculado a la utilización de un objeto para alcanzar una meta. Uso es, por otra parte, el hábito o costumbre que se reitera con cierta frecuencia. Se trata de un comportamiento que se repite de manera regular y que no exige ningún raciocinio. El valor de uso está determinado</p> | USO | Entretención | Música, videos, fotografías e imágenes. |
| | | investigación | Links de instituciones universitarias y centros de investigación on-line. Ej.: (nasa) |
| | | Educación | Links de centros educativos de la provincia. (UTN) |
| | | Comunicación | Medios de comunicación Radios y Televisión ON LINE. |
| | | información | Periódicos, revistas digitales y servicios web. |

| | | | |
|---|-----------------------|---|---|
| <p>por las condiciones naturales de un bien para satisfacer una necesidad.</p> | | | |
| <p>El término Web 2.0 está asociado a aplicaciones web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario¹ y la colaboración en la World Wide Web. Un sitio Web 2.0 permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por usuarios en una comunidad virtual.</p> | <p>WEB 2.0</p> | <p>Servicio Web</p> <p>Servicio de red social</p> | <p>Intercambiar datos en redes de ordenadores como Internet. web mails, wikis, weblogs, tiendas en línea y la propia Wikipedia</p> <p>Medio de comunicación social centrado en encontrar gente para relacionarse en línea, personas que comparten alguna relación, de amistad, mantienen intereses y actividades en común, por ejemplo: Facebook, Twitter, MySpace,</p> |

| | | | |
|--|--|---------------------------------|---|
| | | | Messenger.etc |
| | | Wiki (alojamiento de videos) | <p>Páginas que pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten, creación de enciclopedias colectivas por ejemplo: YouTube.</p> |
| | | Blog | <p>Sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores</p> |
| | | | <p>Página web o aplicación que usa y combina datos,</p> |

| | | | |
|--|--|---|---|
| | | <p>Mashups (aplicación web híbrida)</p> | <p>presentaciones y funcionalidad procedentes de una o más fuentes para crear nuevos servicios. El término implica integración fácil y rápida. Las principales características del mashups son la combinación, la visualización y la agregación.</p> |
| | | <p>Folcsonomías</p> | <p>Indexación social, la clasificación colaborativa por medio de etiquetas simples en un espacio de nombres llano, sin jerarquías ni relaciones de parentesco predeterminadas. Se trata de una práctica que se produce en entornos de software social</p> |

| | | | |
|---|-------------------------------------|--|--|
| <p>pública al sistema nacional educativo de cada país, que, por lo general, comprende la planificación, supervisión o ejecución directa de planes de estudio y educación escolarizada de diversos niveles académicos siendo preeminente la realización de los niveles que la Norma jurídica considere obligatorios, consistiendo por lo general en la educación primaria, no obstante, ello no excluye a niveles superiores que no se consideren obligatorios.</p> | <p>EDUCACIÓN SECUNDARIA PÚBLICA</p> | <p>PUBLICOS URBANOS</p> <p>COLEGIOS PUBLICOS RURALES</p> | <p>laboran dentro de la zona urbana del cantón Cotacachi</p> <p>Instituciones que laboran fuera de la zona urbana del cantón Cotacachi</p> |
|---|-------------------------------------|--|--|

Anexo 2: Planteamiento del Problema (CUADRO)

| causa | Efecto |
|---|---|
| Limitación de recursos en la institución | No hay inversión para la adquisición de equipos de computación actualizados |
| No hay acceso continuo a la red en los laboratorios de la institución | Desinformación, desinterés y apatía por parte de los estudiantes |
| Analfabetismo informático | Profesionales incompletos e incompetentes |
| Serán poco productivos en sus trabajos o es su educación superior | Generará desempleo y la dificultad latente de no tener acceso a la educación superior |
| Delincuencia, actos antisociales | Se agravara la inseguridad y la violencia en sus entornos sociales |
| Por la influencia de los medios de comunicación tradicionales | Derivando en el no uso del internet para fines educativos y productivos |

Anexo 3: Árbol de problemas

Efectos

- no hay inversión para la adquisición de equipos de computación actualizados
- desinformación, desinterés y apatía por parte de los estudiantes
- profesionales incompletos e incompetentes
- generará desempleo y la dificultad latente de no tener acceso a la educación superior

Prospectiva

- el plantel no podrá cumplir con los parámetros que se requiere para mantenerse como una institución tecnológica
- Los jóvenes estudiantes se interesaran por profesiones con poca relevancia de acuerdo a sus necesidades lo que ocasiona profesionales poco creativos e improductivos para la sociedad.
- Aumento del desempleo y pocas oportunidades para los estudiantes.

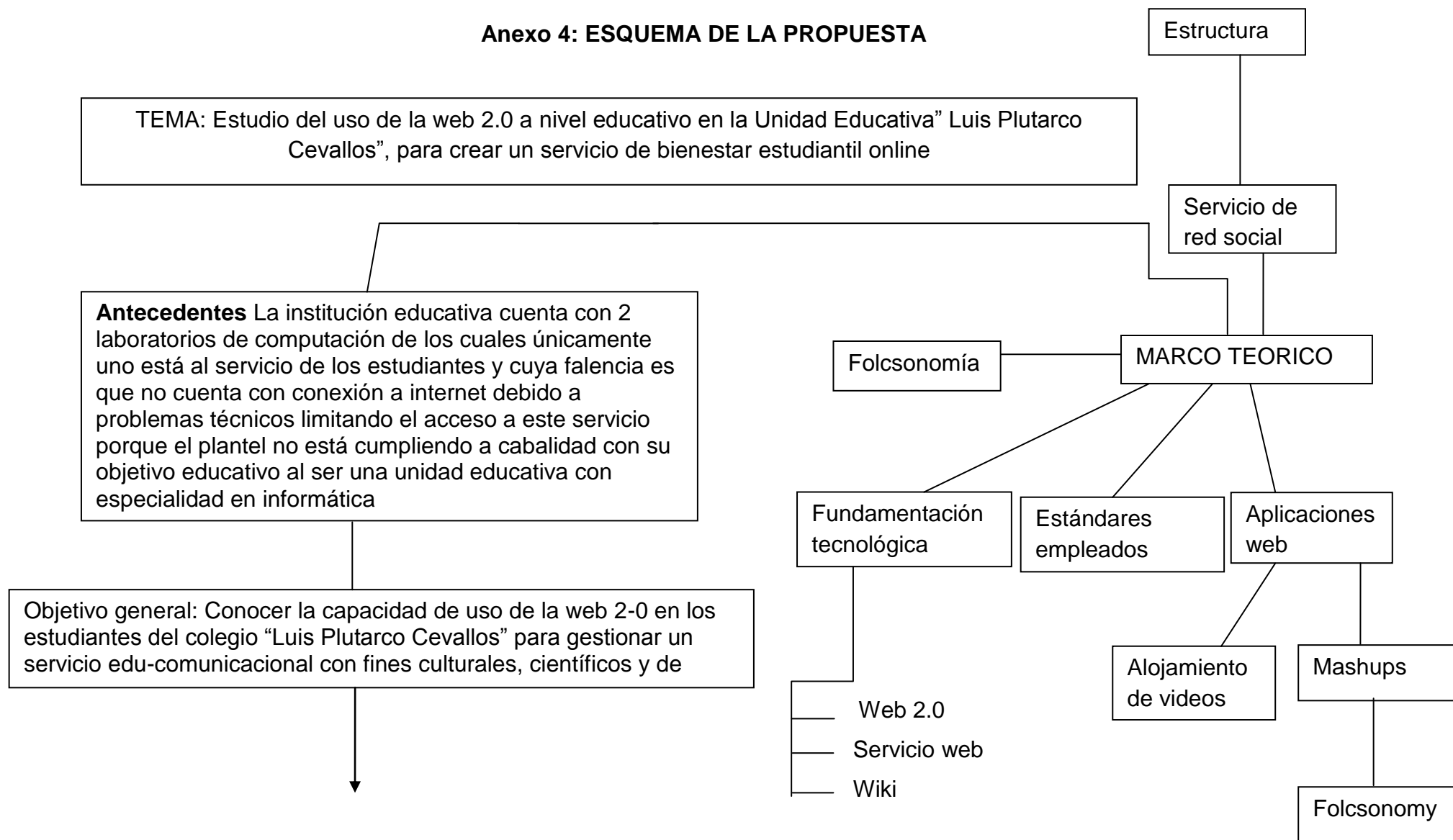
Síntomas

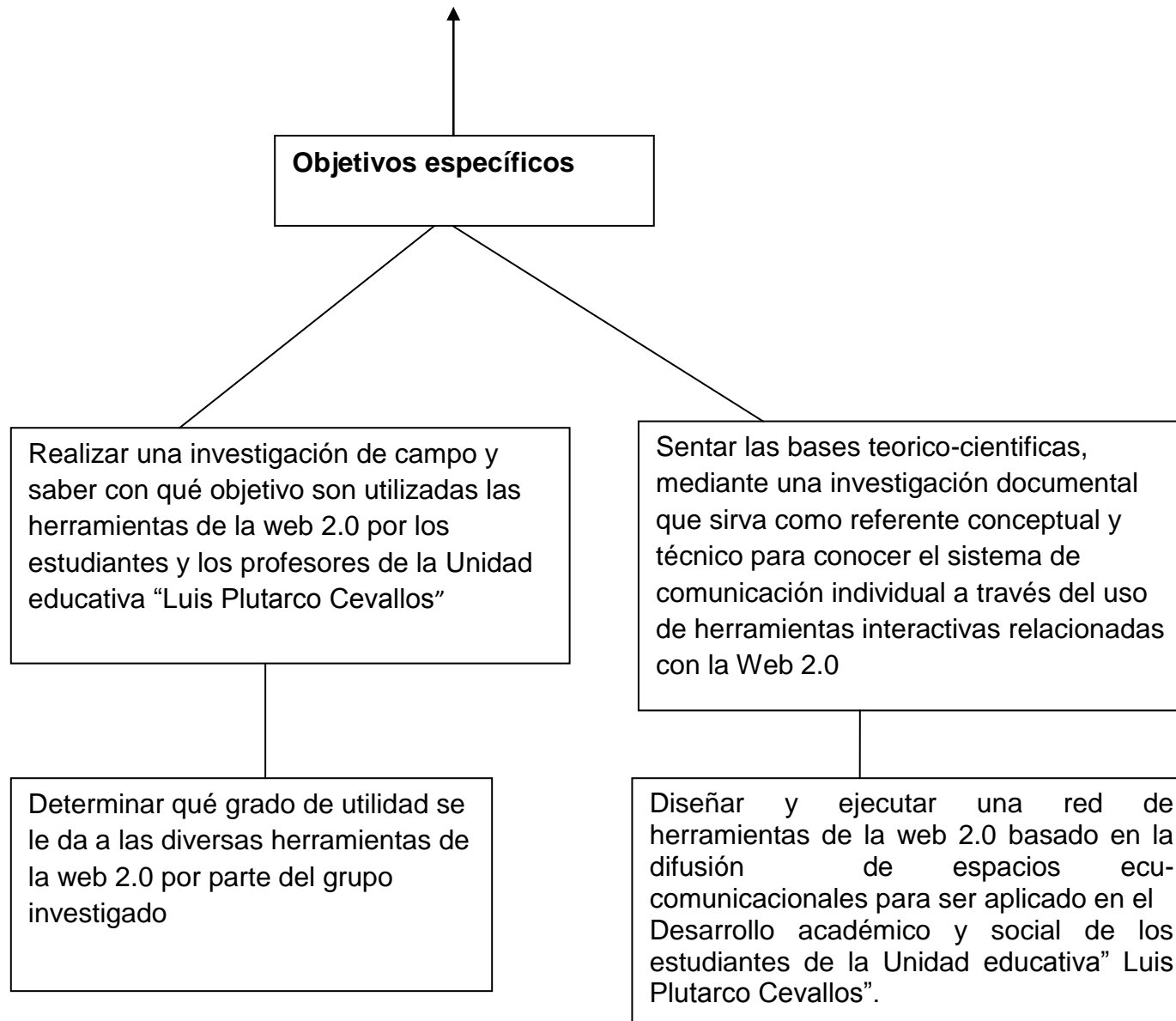
- autoridades y docentes preocupados por este problema
- estudiantes poco entusiasmados
- interés por actividades negativas poco alejadas de su desarrollo personal de parte de estudiantes
- señal irregular de internet para el Colegio.

Causas

- limitación de recursos en la institución
- no hay acceso continuo a la red en los laboratorios de la institución
- analfabetismo informático
- serán poco productivos en sus trabajos o en su educación superior

Anexo 4: ESQUEMA DE LA PROPUESTA





Anexo 5: MATRIZ DE COHERENCIAS

| PROBLEMA | OBJETIVO GENERAL |
|--|--|
| <p>ESTUDIO DEL USO DE LA WEB 2.0 A NIVEL EDUCATIVO EN LA UNIDAD EDUCATIVA” LUIS PLUTARCO CEVALLOS”, PARA CREAR UN SERVICIO DE BIENESTAR ESTUDIANTIL ONLINE.</p> | <p>Conocer la capacidad de uso de la web 2.0 en los estudiantes del plantel educativo “Luis Plutarco Cevallos” para gestionar un servicio educacional con fines culturales, científicos y de desarrollo sostenible.</p> |
| INTERROGANTES DE LA INVESTIGACION | OBJETIVO ESPECÍFICO |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Para qué es aplicada la web 2.0 por parte de los estudiantes en el ámbito educativo? 2. ¿Qué tipo de población se ha visto más influenciada en el uso de las herramientas web (masculina-femenina)? 3. Determinar qué grado de utilidad se le da a las diversas herramientas de la web 2.0, por parte del grupo investigado. 4. ¿la web 2.0 influye directamente en la organización social de grupos que tengan acceso a esta herramienta? 5. ¿se crea espacios educacionales de información científica y cultural en las instituciones educativas para ser transmitida en la web 2.0? 6. ¿cuántos alumnos tienen acceso a la red en su casa, cuantos tienen ordenador en su casa sin acceso a la red, y cuantos no tienen acceso a nada? | <p>Sentar las bases teórico-científicas, mediante una investigación documental, que sirva como referente conceptual y técnico para conocer el sistema de comunicación individual a través del uso de herramientas interactivas relacionadas con la Web 2.0.</p> <p>- Realizar una investigación de campo y saber con qué objetivo son utilizadas las herramientas de la web 2.0 por los estudiantes y por los docentes de la Unidad educativa “LUIS PLUTARCO CEVALLOS”.</p> <p>-Determinar qué grado de utilidad se le da a las diversas herramientas de la web 2.0, por parte del grupo investigado.</p> <p>Diseñar y ejecutar una red de herramientas de la web 2.0 basado en la difusión de espacios educacionales para ser aplicado en el desarrollo académico y social de los estudiantes de la Institución educativa “LUIS PLUTARCO CEVALLOS”.</p> |

Anexo 6: Encuesta

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

OBJETIVO

El objetivo de esta encuesta es el de recolectar información que permita conocer el uso que le dan los estudiantes de la Unidad educativa “Luis Plutarco Cevallos” al internet fuera del plantel en lo referente a temas educativos, culturales o de entretenimiento.

INSTRUCCIONES

- Lea detenidamente la pregunta antes de contestar
- Marque con una sola X en el paréntesis según corresponda

1.- ¿Dispone usted de acceso a internet en su hogar?

Si () no ()

2.- ¿Si no dispone de acceso a internet en su casa, visita usted regularmente algún cafenet?

Diariamente () semanalmente () mensualmente ()

3. ¿Cuánto tiempo dedica usted a navegar en la web?

Menos de 1 hora () 1 hora () más de 1 hora ()

4.- ¿Cuál es la prioridad de uso que le da a la web?

Entretenimiento () investigación () información () comunicación ()

5.- ¿En su institución educativa se promueve el uso del internet para fines edu-comunicativos?

SI () NO () Poco ()

6.- ¿Los docentes de su institución conocen y promueven el uso de las herramientas web dentro de la instrucción educativa?

Informativa () Entretenimiento () Investigación ()

7.- ¿Conoce el funcionamiento de las siguientes herramientas web los servicios web, comunidades web, web mails, las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las wikis, blogs, mashups y folcsonomías.?

SI () NO ()

8.- ¿Cuál de las herramientas citadas en la pregunta 7 ha usado en la última semana?

.....

9.- ¿Usa el internet diariamente para realizar las tareas del colegio?

SI () NO () a veces ()

10.- ¿En su institución educativa permiten el uso del internet para hacer las tareas?

SI () NO ()



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

| DATOS DE CONTACTO | | | |
|--------------------------------|---|------------------------|------------|
| CÉDULA DE IDENTIDAD: | 1002249629 | | |
| APELLIDOS Y NOMBRES: | SILVA ALARCON MARCELO JAVIER | | |
| DIRECCIÓN: | EMILIO GRIJALVA 9-28 (URB. YACUCALLE) | | |
| EMAIL: | Silvamarcelo102@gmail.com | | |
| TELÉFONO FIJO: | 2605047 | TELÉFONO MÓVIL: | 0985418144 |
| DATOS DE LA OBRA | | | |
| TÍTULO: | ESTUDIO DEL USO DE LA WEB 2.0 A NIVEL EDUCATIVO SECUNDARIO EN LA UNIDAD EDUCATIVA " LUIS PLUTARCO CEVALLOS", PARA CREAR UN SERVICIO DE BIENESTAR ESTUDIANTIL ONLINE | | |
| AUTOR (ES): | SILVA ALARCON MARCELO JAVIER, ALBUJA MORENO PABLO FERNANDO | | |
| FECHA: AAAAMMDD | 2013/12/17 | | |
| PROGRAMA: | <input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO | | |
| TITULO POR EL QUE OPTA: | LICENCIADO EN LA ESPECIALIDAD DISEÑO Y PUBLICIDAD | | |
| ASESOR /DIRECTOR: | MSC. DAVID ORTÍZ | | |

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Marcelo Javier Silva Alarcón, con cédula de identidad Nro.1002249629, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

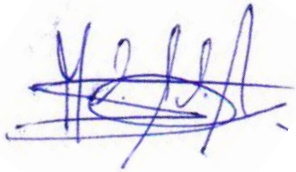
3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 28 días del mes de enero del 2014

EL AUTOR:

ACEPTACIÓN:



(Firma).....

Nombre: SILVA ALARCON MARCELO JAVIER

C.C.: 1002249629

(Firma)

Nombre: **ING. BETTY CHÁVEZ**

Cargo: **JEFE DE BIBLIOTECA**

Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo,...MARCELO JAVIER SILVA ALARCÓN con cédula de identidad Nro. 1002249629 ,manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado “ESTUDIO DEL USO DE LA WEB 2.0 A NIVEL EDUCATIVO SECUNDARIO EN LA UNIDAD EDUCATIVA” LUIS PLUTARCO CEVALLOS”, PARA CREAR UN SERVICIO DE BIENESTAR ESTUDIANTIL ONLINE.” que ha sido desarrollado para optar por el título de Licenciado en la especialidad Diseño y Publicidad, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma)

Nombre: Marcelo Silva

Cédula: 1002249629

Ibarra, a los 28 días del mes de Enero del 2014



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

4. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

| DATOS DE CONTACTO | | | |
|--------------------------------|--|------------------------|------------|
| CÉDULA DE IDENTIDAD: | 1003438718 | | |
| APELLIDOS Y NOMBRES: | ALBUJA MORENO PABLO FERNANDO | | |
| DIRECCIÓN: | COTACACHI CALLE JUAN MONTALVO Y BOLIVAR 13-26 | | |
| EMAIL: | pabloalbijashiru@gmail.com | | |
| TELÉFONO FIJO: | 062915646 | TELÉFONO MÓVIL: | 0968129275 |
| DATOS DE LA OBRA | | | |
| TÍTULO: | ESTUDIO DEL USO DE LA WEB 2.0 A NIVEL EDUCATIVO SECUNDARIO EN LA UNIDAD EDUCATIVA " LUIS PLUTARCO CEVALLOS", PARA CREAR UN SERVICIO DE BIENESTAR ESTUDIANTIL ONLINE. | | |
| AUTOR (ES): | SILVA ALARCON MARCELO JAVIER, ALBUJA MORENO PABLO FERNANDO | | |
| FECHA: AAAAMMDD | 2013/12/17 | | |
| PROGRAMA: | <input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO | | |
| TITULO POR EL QUE OPTA: | LICENCIADO EN LA ESPECIALIDAD DISEÑO Y PUBLICIDAD | | |
| ASESOR /DIRECTOR: | MSC. DAVID ORTÍZ | | |

5. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, ALBUJA MORENO PABLO FERNANDO, con cédula de identidad Nro. 1003438718, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

6. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 28 días del mes de enero del 2014

EL AUTOR:

ACEPTACIÓN:



(Firma).....

Nombre: ALBUJA MORENO PABLO FERNANDO

C.C.: 1003438718

(Firma)

Nombre: **ING. BETTY CHÁVEZ**

Cargo: **JEFE DE BIBLIOTECA**

Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, ALBUJA MORENO PABLO FERNANDO con cédula de identidad Nro. 1003438718 ,manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado “ESTUDIO DEL USO DE LA WEB 2.0 A NIVEL EDUCATIVO SECUNDARIO EN LA UNIDAD EDUCATIVA” LUIS PLUTARCO CEVALLOS”, PARA CREAR UN SERVICIO DE BIENESTAR ESTUDIANTIL ONLINE.” que ha sido desarrollado para optar por el título de Licenciado en la especialidad Diseño y Publicidad, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma)

Nombre: Pablo Fernando Albuja Moreno

Cédula: 1003438718

Ibarra, a los 28 días del mes de enero del 2014