



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“USO DE LA RED SOCIAL FACEBOOK COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO PARA MEJORAR LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA CARRERA DE CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN”

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización Contabilidad y Computación.

AUTOR:

Beltrán Zuleta Héctor Eduardo

DIRECTORA:

MSc. Basantes Andrade Andrea Verenice

Ibarra, 2017

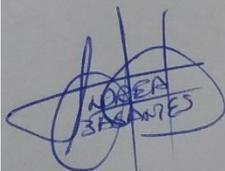
ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

Luego de haber sido designada 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 directora del Trabajo de Grado del siguiente tema: **“USO DE LA RED SOCIAL FACEBOOK COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO PARA MEJORAR LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA CARRERA DE CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN”**. Trabajo realizado por el señor egresado: Beltrán Zuleta Héctor Eduardo, previo a la obtención del título de Licenciado en la Especialización de Contabilidad y Computación.

Al ser testiga presencial y corresponsable directa 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 puedo certificar por ser justa y legal.

Atentamente,



MSc. Andrea Basantes

DIRECTORA

DEDICATORIA

A Mis padres, Noé y Leticia:

Por hacer enormes sacrificios y darme la oportunidad de estudiar y culminar mi carrera.

A mis hermanos y hermana que me han apoyado de muchas formas para rendir satisfactoriamente en mis estudios.

A ti, mi mejor amiga y hermana de corazón Lisbeth Geomara que con tu amistad has sido una brújula en mi vida y un energizante para mi alma.

Eduardo Beltrán Zuleta

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte, a la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología y todos los docentes, que durante estos años han puesto lo mejor de sí al servicio de la educación, formándonos en técnica, ética y valores.

A la MSc. Andrea Basantes, quien me guió y asesoró en la realización de éste Trabajo de Grado, gracias a la acertada pedagogía y didáctica enseñada, por la sencillez, humildad, y confianza depositados en sus estudiantes.

Eduardo Beltrán Zuleta

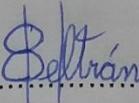


UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO

A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Beltrán Zuleta Héctor Eduardo, con cédula de identidad Nro. 100369865-9, 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: **“USO DE LA RED SOCIAL FACEBOOK COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO PARA MEJORAR LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA CARRERA DE CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN”**, que ha sido desarrollado para optar por el título de: **Licenciado en Ciencias de la Educación, Especialización Contabilidad y Computación** 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: Beltrán Zuleta Héctor Eduardo

Cédula: 100369865-9

Ibarra, a los 10 días del mes de Abril del 2017.



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:	100369865-9		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Beltrán Zuleta Héctor Eduardo		
DIRECCIÓN:	Ibarra – Parroquia El Sagrario – Calle: Pedro Moncayo 11-28 y Av. Jaime Rivadeneira.		
EMAIL:	eduardobeltranzu@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	062-640-802	TELÉFONO MÓVIL:	0989170351
DATOS DE LA OBRA			
	“USO DE LA RED SOCIAL FACEBOOK COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO PARA MEJORAR LOS		

TÍTULO:	PROCESOS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA CARRERA DE CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN”
AUTOR (ES):	BELTRÁN ZULETA HÉCTOR EDUARDO
FECHA:	Abril - 2017
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de: Licenciado en Ciencias de la Educación, Especialización Contabilidad y Computación
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Basantes Andrade Andrea Verenice

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Beltrán Zuleta Héctor Eduardo, con cédula de identidad Nro. 1003698659, 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.

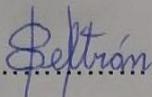
3. CONSTANCIAS

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 10 días del mes de Abril del 2017.

EL AUTOR:

(Firma)..........

Nombre: Beltrán Zuleta Héctor Eduardo

C.C.: 100369865-9

ÍNDICE GENERAL

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO	v
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN.....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xv
RESUMEN	xx
ABSTRACT.....	xxi
INTRODUCCIÓN.....	xxii
CAPÍTULO I.....	1
1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 ANTECEDENTES.....	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	2
1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	3
1.4.1 Unidades de Observación	3
1.4.2 Delimitación espacial.....	3
1.4.3 Delimitación temporal.....	3
1.5 OBJETIVOS.....	3
1.5.1 Objetivo General	3
1.5.2 Objetivos Específicos.....	4
1.6 JUSTIFICACIÓN.....	4
CAPÍTULO II.....	6

2	MARCO TEÓRICO.....	6
2.1	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	6
2.1.1	FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	6
2.1.2	FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA	7
2.1.3	FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA	8
2.1.4	FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA	9
2.1.5	FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA	10
2.1.5.1	El Internet.....	11
2.1.5.1.1	Concepto	11
2.1.5.1.2	Breve historia del internet.....	12
2.1.5.2	Las tecnologías de la información y comunicación	13
2.1.5.2.1	Definición.....	13
2.1.5.2.2	Características.....	14
2.1.5.2.3	Objetivos de las TIC	14
2.1.5.2.4	TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje.....	15
2.1.5.2.5	Formación de los docentes en el uso educativo de las nuevas tecnologías.....	16
2.1.5.2.6	La Tecnología en el proceso educativo	17
2.1.5.2.7	Mediaciones didáctico tecnológicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.....	18
2.1.5.3	Las redes sociales.....	18
2.1.5.3.1	Concepto	18
2.1.5.3.2	Breve historia de las redes sociales	19
2.1.5.3.3	Las redes sociales más populares del planeta.....	19
2.1.5.3.4	Adicciones a las redes sociales.....	23
2.1.5.3.5	La escritura y lenguaje en las redes sociales	24
2.1.5.3.6	Las redes sociales en la educación.....	25
2.1.6	Facebook	26
2.1.6.1	Concepto.....	26
2.1.6.2	Breve historia de la red social facebook.....	27
2.1.6.3	Ventajas de facebook.....	27
2.1.6.4	Desventajas de facebook.....	28

2.1.7	Facebook para educadores.....	29
2.1.7.1	Objetivo	29
2.1.7.2	Usar Facebook en la enseñanza.....	29
2.1.7.3	Grupos de trabajo académico a través de facebook	30
2.1.7.4	Beneficios de facebook para el trabajo del docente con estudiantes	31
2.1.8	Educación Virtual	32
2.1.9	Metodología PACIE.....	33
2.1.9.1	Definición	33
2.1.9.2	Fase de Presencia	34
2.1.9.3	Fase de Alcance.....	34
2.1.9.4	Fase de Capacitación.....	35
2.1.9.5	Fase de Interacción.....	36
2.1.9.6	Fase de E-Learning.....	37
2.1.10	APRENDIZAJE COLABORATIVO.....	38
2.1.10.1	¿QUÉ ES EL APRENDIZAJE COLABORATIVO?.....	38
2.1.10.2	CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO	38
2.1.10.3	APRENDIZAJE COLABORATIVO Y LAS TIC	40
2.1.10.4	TIPOS DE GRUPOS APRENDIZAJE COLABORATIVO.....	41
2.1.11	¿QUÉ ES UNA GUÍA DIDÁCTICA?	42
2.1.12	QUÉ ES UNA GUÍA INTERACTIVA.....	43
2.1.12.1	CARACTERÍSTICAS	44
2.1.12.2	ESTRUCTURA	44
2.2	POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL.....	45
2.3	GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	46
2.4	INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN	57
2.5	MATRIZ CATEGORIAL.....	58
CAPÍTULO III.....		60
3	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	60
3.1	TIPOS DE INVESTIGACIÓN.....	60
3.1.1	Investigación de Campo	60

3.1.2	Investigación de Documental	60
3.1.3	Investigación Descriptiva.....	61
3.1.4	Investigación Propositiva.....	61
3.2	MÉTODOS.....	61
3.2.1	Método Teórico	61
3.2.2	Método Analítico.....	62
3.2.3	Método Empírico	62
3.2.4	Método Inductivo	62
3.2.5	Método Deductivo	62
3.2.6	Método Sintético.....	62
3.2.7	Recolección de Información	63
3.2.8	Método Estadístico.....	63
3.3	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	63
3.3.1	TÉCNICA DE LA ENCUESTA	63
3.3.2	INSTRUMENTOS.....	64
3.4	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	64
CAPÍTULO IV.....		65
4	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	65
4.1	ENCUESTAS APLICADAS PARA ESTUDIANTES.....	65
4.2	ENCUESTAS APLICADAS PARA DOCENTES	75
CAPÍTULO V.....		85
5	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	85
5.1	CONCLUSIONES	85
5.2	RECOMENDACIONES.....	86
5.3	CONTESTAR LAS INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN EN BASE A LOS RESULTADOS OBTENIDOS.....	87
CAPÍTULO VI.....		89
6	PROPUESTA ALTERNATIVA.....	89
6.1	TÍTULO DE LA PROPUESTA	89
6.2	JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	89

6.3	FUNDAMENTACIÓN	90
6.4	OBJETIVOS.....	92
6.4.1	Objetivo General	92
6.4.2	Objetivos Específicos.....	93
6.5	UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA	93
6.6	DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	94
	UNIDAD I:	96
	UNIDAD II:	99
	UNIDAD III:	101
	UNIDAD IV:.....	149
6.7	IMPACTOS	167
6.8	DIFUSIÓN.....	168
6.9	REFERENCIAS	168
	ANEXOS	175
	ANEXO 1. ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	176
	ANEXO 2. MATRIZ DE COHERENCIA.....	177
	ANEXO 3. ENCUESTA.....	179
	ANEXO 4. CERTIFICADO DE DIFUSIÓN DE LA PROPUESTA.....	185
	ANEXO 5. CERTIFICADO DE LA REVISIÓN DEL ABSTRACT POR PARTE DEL CENTRO ACADÉMICO DE IDIOMAS.....	186
	ANEXO 6. FOTOGRAFÍAS DE LA DIFUSIÓN DE LA PROPUESTA.	187

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1. Unidades de Observación.....	3
Tabla N° 2. Matriz Categorical	58
Tabla N° 3. Población y Muestra.....	64
Tabla N° 4. Pregunta 1 de estudiantes	65
Tabla N° 5. Pregunta 2 de estudiantes	66
Tabla N° 6. Pregunta 3 de estudiantes	67
Tabla N° 7. Pregunta 4 de estudiantes	68
Tabla N° 8. Pregunta 5 de estudiantes	69
Tabla N° 9. Pregunta 6 de estudiantes	70
Tabla N° 10. Pregunta 7 de estudiantes	71
Tabla N° 11. Pregunta 8 de estudiantes	72
Tabla N° 12. Pregunta 9 de estudiantes	73
Tabla N° 13. Pregunta 10 de estudiantes	74
Tabla N° 14. Pregunta 1 de docentes	75
Tabla N° 15. Pregunta 2 de docentes	76
Tabla N° 16. Pregunta 3 de docente.....	77
Tabla N° 17. Pregunta 4 de docentes	78
Tabla N° 18. Pregunta 5 de docentes	79
Tabla N° 19. Pregunta 6 de docentes	80
Tabla N° 20. Pregunta 7 de docentes	81
Tabla N° 21. Pregunta 8 de docentes	82
Tabla N° 22. Pregunta 9 de docentes	83
Tabla N° 23. Pregunta 10 de docentes	84
Tabla N° 24. Ubicación sectorial y física	93
Tabla N° 25. Matriz de coherencia.....	177
Tabla N° 26. Matriz de coherencia.....	178

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1. Pregunta 1 de estudiantes	65
Figura N° 2. Pregunta 2 de estudiantes	66
Figura N° 3. Pregunta 3 de estudiantes	67
Figura N° 4. Pregunta 4 de estudiantes	68
Figura N° 5. Pregunta 5 de estudiantes	69
Figura N° 6. Pregunta 6 de estudiantes	70
Figura N° 7. Pregunta 7 de estudiantes	71
Figura N° 8. Pregunta 8 de estudiantes	72
Figura N° 9. Pregunta 9 de estudiantes	73
Figura N° 10. Pregunta 10 de estudiantes	74
Figura N° 11. Pregunta 1 de docentes.....	75
Figura N° 12. Pregunta 2 de docentes.....	76
Figura N° 13. Pregunta 3 de docentes.....	77
Figura N° 14. Pregunta 4 de docentes.....	78
Figura N° 15. Pregunta 5 de docentes.....	79
Figura N° 16. Pregunta 6 de docentes.....	80
Figura N° 17. Pregunta 7 de docentes.....	81
Figura N° 18. Pregunta 8 de docentes.....	82
Figura N° 19. Pregunta 9 de docentes.....	83
Figura N° 20. Pregunta 10 de docentes.....	84
Figura N° 21. Ubicación sectorial de la facultad	93
Figura N° 22. Esquema del desarrollo de la propuesta.....	95
Figura N° 23. Logotipo de eXeLearning.....	97
Figura N° 24. Estructura de la guía interactiva.....	100
Figura N° 25. Página principal de eXeLearning	102
Figura N° 26. Registro en eXeLearning	103
Figura N° 27. Registro completo eXeLearning.....	104
Figura N° 28. Llenar datos eXeLearning.....	105
Figura N° 29. Ingresar cuenta eXeLearning.....	106

Figura N° 30. Descargar eXeLearning	106
Figura N° 31. Guardar instalador eXeLearning	107
Figura N° 32. Archivo descargado	107
Figura N° 33. Iniciar archivo de instalación	108
Figura N° 34. Aceptar términos	108
Figura N° 35. Instalar eXeLearning	109
Figura N° 36. Instalación en progreso	110
Figura N° 37. Finalizar instalación	110
Figura N° 38. Visualizar acceso de eXeLearning	111
Figura N° 39. Pestaña documentos	112
Figura N° 40. Acceder a manual	112
Figura N° 41. Visualizar manual	113
Figura N° 42. Entorno de eXeLearning	114
Figura N° 43. Elegir navegador	115
Figura N° 44. Entorno preparado	116
Figura N° 45. Añadir página	116
Figura N° 46. Nuevo Tema	117
Figura N° 47. Renombrar página	117
Figura N° 48. Tema Portada	117
Figura N° 49. Renombrar tema	118
Figura N° 50. Borrar página	119
Figura N° 51. Árbol de contenidos	119
Figura N° 52. Texto libre	120
Figura N° 53. Insertar texto	121
Figura N° 54. Icono imagen	121
Figura N° 55. Buscar imagen	122
Figura N° 56. Insertar imagen	122
Figura N° 57. Visualizar portada	123
Figura N° 58. Editar y eliminar contenidos	123
Figura N° 59. Cerrar el editor de contenidos	124
Figura N° 60. Menú utilidades	124
Figura N° 61. Visualización previa	125

Figura N° 62. Video de YouTube	126
Figura N° 63. Herramienta para insertar medios.....	126
Figura N° 64. Insertar video YouTube.....	127
Figura N° 65. Video YouTube insertado	128
Figura N° 66. Presentación de Prezi.....	129
Figura N° 67. Embebido de Prezi.....	129
Figura N° 68. Herramienta para insertar embebidos.....	130
Figura N° 69. Insertar presentación Prezi	130
Figura N° 70. Presentación Prezi insertada	131
Figura N° 71. Presentación slideshare 1.....	132
Figura N° 72. Presentación slideshare 2.....	133
Figura N° 73. Herramienta para insertar embebidos.....	133
Figura N° 74. Embebido de Slideshare.....	134
Figura N° 75. Presentación SlideShare insertada.....	134
Figura N° 76. Contenido de Educaplay.....	135
Figura N° 77. Embebido de Educaplay	136
Figura N° 78. Herramienta para insertar embebidos.....	136
Figura N° 79. Insertar Embebido de Educaplay	137
Figura N° 80. Presentación Educaplay insertada.....	137
Figura N° 81. Presentación de PhotoPeach	138
Figura N° 82. Herramienta para insertar embebidos.....	138
Figura N° 83. Embebido de PhotoPeach	139
Figura N° 84. Presentación PhotoPeach insertada.....	139
Figura N° 85. Presentación de Calameo 1.....	140
Figura N° 86. Embebido presentación de Calameo	141
Figura N° 87. Herramienta para insertar embebidos.....	141
Figura N° 88. Embebido de Calameo	142
Figura N° 89. Presentación Calameo insertada.....	142
Figura N° 90. Menú archivo	143
Figura N° 91. Menú archivo	144
Figura N° 92. Mensaje de confirmación	144
Figura N° 93. Ver archivo eXeLearning	145

Figura N° 94. Exportar proyecto.....	145
Figura N° 95. Explorar archivos	146
Figura N° 96. Notificación de exportado	146
Figura N° 97. Visualizar archivo exportado.....	147
Figura N° 98. Proyecto descomprimido	147
Figura N° 99. Ejecutar proyecto	148
Figura N° 100. Visualizando proyecto.....	148
Figura N° 101. Portada	150
Figura N° 102. Presentación.....	150
Figura N° 103. Menú, objetivos.....	151
Figura N° 104. Menú, contenidos.....	151
Figura N° 105. Submenú, Facebook en la educación.....	152
Figura N° 106. Opción, inmigrantes digitales vs nativos digitales	152
Figura N° 107. Opción, ¿Qué es Facebook?	153
Figura N° 108. Opción, usos de Facebook para los educadores	153
Figura N° 109. Video, uso responsable del internet.....	154
Figura N° 110. Video, cuidado con lo que subes al internet	154
Figura N° 111. Presentación, elementos de la ciudadanía digital	155
Figura N° 112. Opción, ventajas de usar Facebook.....	155
Figura N° 113. Opción, desventajas de usar Facebook.....	156
Figura N° 114. Submenú, usando las herramientas de Facebook.....	156
Figura N° 115. Opción, crear una cuenta en Facebook	157
Figura N° 116. Opción, configuraciones de privacidad y seguridad.....	157
Figura N° 117. Opción, grupos.....	158
Figura N° 118. Opción, grupo de chat.....	158
Figura N° 119. Opción, páginas.....	159
Figura N° 120. Opción, hacer una pregunta en el grupo y página	159
Figura N° 121. Opción, hacer una videollamada.....	160
Figura N° 122. Submenú, Facebook bajo PACIE	160
Figura N° 123. Opción, qué es PACIE	161
Figura N° 124. Opción, fases de PACIE	161
Figura N° 125. Opción, crear asignatura con PACIE	162

Figura N° 126. Menú, actividades.....	162
Figura N° 127. Submenú, crear el grupo académico en Facebook.....	163
Figura N° 128. Submenú, crear asignatura con PACIE	163
Figura N° 129. Menú, evaluación.....	164
Figura N° 130. Submenú, prueba sobre los contenidos de la guía	164
Figura N° 131. Presentación, guía rápida de Facebook	165
Figura N° 132. Presentación, ciudadanía digital	165
Figura N° 133. Video, Facebook en la escuela	166
Figura N° 134. Submenú, frase.....	166

RESUMEN

La finalidad de esta investigación es la elaboración de una guía interactiva para el uso adecuado de la red social Facebook como herramienta colaborativa en los procesos de aprendizaje, puesto que en la actualidad existe un inadecuado uso de la red social Facebook en la carrera de Contabilidad y Computación. Dentro del marco teórico, se tomaron en cuenta fundamentaciones como la filosófica, psicológica, pedagógica, sociológica y tecnológica, en donde se consideró como fuente primordial a la teoría tecnológica puesto que aportó con las tecnologías de la información y comunicación, colaborando en el aprendizaje y construcción de conocimiento; además, se cuenta con información sobre el internet, las tecnologías de la información y comunicación, las tecnologías en el proceso educativo, las redes sociales y sus adicciones, una breve historia de Facebook con sus ventajas y desventajas, así como también el uso y beneficios de Facebook por parte de educadores. La metodología aplicada en la investigación fue descriptiva y documental. Después de obtener la información a través de las encuestas, fue tabulada e interpretada obteniendo las conclusiones y recomendaciones en donde la conclusión principal fue que docentes y estudiantes desean conocer las herramientas de Facebook y su uso adecuado en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por tal motivo se determinó que la guía interactiva debe realizarse en el programa eXeLearning, para una mejor ilustración a docentes y estudiantes. Terminada la propuesta se procedió a su difusión, la cual fue bien recibida teniendo una buena aceptación por parte de docentes y estudiantes. Los criterios emitidos por los participantes luego de la difusión fue que la guía les permitirá conocer y manejar todas las herramientas que ofrece Facebook, para ejecutar por medio de esta red social algunas actividades académicas, manteniendo el interés por el aprendizaje de una asignatura, con un incremento en la participación de los estudiantes gracias a los canales de interacción atractivos. Esta investigación tuvo un impacto social reflejado en el cambio cultural y toma de conciencia para evitar adicción a la red social; así también, en lo educativo se fomentó la práctica de una buena ciudadanía digital y se fortaleció los procesos de enseñanza y aprendizaje. En lo tecnológico el impacto que tuvo principalmente en docentes fue el que conozcan nuevas formas de enseñar y aprender venciendo barreras físicas, interactuando más con los estudiantes, debido al atractivo que resulta el desarrollo de una asignatura usando las herramientas de interacción que ofrece Facebook, generando una experiencia importante en el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en mejora del aprendizaje colaborativo que eleva el grado de desarrollo cognoscitivo del ser humano.

ABSTRACT

This research was conducted in the Career of Accounting and Computer Science of the "Universidad Técnica del Norte" from Ibarra city. The purpose of this research is to develop an interactive guide for the proper use of social network Facebook as a collaborative tool in the learning process. For this research, literature, descriptive and field methodologies were used, in the framework, this contains information above internet, "ICT", technologies in the educational process, social networks and addictions, Facebook with its history with its advantages and disadvantages and Facebook for Educators with its use and benefits. After the analysis and interpretation of obtained results in the surveys of teachers and students from Accounting and Computer Science of the "Universidad Técnica del Norte", it was determined that the interactive guide should be in the program eXeLearning, for better illustration for teachers and students. The development of the proposal was made in an editing program of educational websites called "eXeLearning" for creating web pages with multimedia content, and a dynamic sidebar ensures a simple and intuitive user navigation. Then the proposal was to broadcast, which got a good acceptance by teachers and students. This work can serve as a guideline for other careers, colleges and universities seeking social networks, those positive factors benefit the educational processes.



[Handwritten signature]

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación permitió ver lo importante que puede llegar a ser la red social Facebook en el ámbito educativo, cuando se aprovecha de la mejor manera cada uno de sus recursos, transformando esta herramienta de un distractor a una herramienta de apoyo para el trabajo docente permitiendo acceder a espacios donde el estudiante reside para poder captar su atención.

La investigación realizada se divide en los siguientes seis capítulos que se resumen a continuación:

Capítulo I.

Se encuentran los antecedentes de la investigación, partiendo del planteamiento del problema, la formulación del problema, delimitación de la investigación espacial, temporal, además se plantea el problema así como también se muestra el objetivo general y específicos para el desarrollo de la investigación, finalmente se presenta la justificación y factibilidad.

Capítulo II.

En el marco teórico, se realiza la sustentación de este trabajo, a través de la fundamentación teórica y científica de la investigación, el posicionamiento teórico personal, el glosario de términos y la matriz categorial.

Capítulo III.

Se da a conocer la metodología y técnicas utilizadas que permitieron la recolección de datos en la Carrera de Contabilidad y Computación.

Capítulo IV.

Se presenta el análisis e interpretación de resultados obtenidos mediante la recolección de datos.

Capítulo V.

Se establece las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

Capítulo VI.

Contiene el desarrollo de la propuesta mediante una guía interactiva en el programa “eXeLearning”, además se describe los impactos que generó la aplicación de la propuesta.

CAPÍTULO I

1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES

En los últimos años las redes sociales se han convertido en uno de los instrumentos más importantes para comunicarse y para hacer amigos, pero también es uno de los principales medios para difundir información a nivel mundial. Facebook es una red social que ha ido creciendo vertiginosamente, la misma brinda una plataforma con algunos servicios de comunicación muy atractivos permitiendo por ejemplo en un mismo momento transmitir material de video, sonido, texto, imágenes entre otros.

Facebook ha traído muchos beneficios a sus usuarios, pero los mismos también han desarrollado una adicción hacia su uso. Esto interfiere con el desarrollo de actividades académicas y laborales, haciendo que estas se retrasen. Las redes sociales, además de plataformas de comunicación entre pares, son inmensos repositorios de conocimiento universalmente accesible y permanentemente actualizado.

Ningún sistema educativo que se aprecie debería prescindir de ese recurso, la incorporación de las redes al aula exige un cambio en la cultura organizacional de los centros y en los enfoques pedagógicos. El acceso de los alumnos a las redes en el aula debería integrarse con los objetivos y métodos didácticos de cada curso, usando la tecnología para mejorar el aprendizaje, pero también analizar y criticar el modo en el que la adopción de tecnología transforma la cultura.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El excesivo uso de la red social Facebook dentro del aula y laboratorios hace que los estudiantes tengan interés por permanecer “chateando” durante la clase, esto lleva a un deficiente desarrollo de tareas y evaluaciones asignadas por el docente. Cada institución académica busca mecanismos para enfrentar aquellos medios que son fuente distractora para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En algunos casos el uso indiscriminado de las redes sociales, está sembrando adicciones en sus usuarios; adicciones que llevan al punto de acciones no coherentes como la aislación voluntaria del individuo solo para estar conectados a la red social y disminuyendo la comunicación e interacción con las personas de su entorno.

Es imposible decir no a la gran corriente de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, mucho menos de intentar que las personas no accedan a estos nuevos canales virtuales de interacción.

Algunos docentes y estudiantes se han aventurado vagamente a explorar otras posibilidades de uso de aquellas redes sociales de mayor popularidad, para poder estar presentes en el mundo virtual, ya que las nuevas tecnologías está introduciéndose cada vez más en los espacios académicos y laborales.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incide el uso inadecuado de la red social Facebook en el proceso de aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación?

1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

1.4.1 Unidades de Observación

Tabla N° 1. *Unidades de Observación*

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE		
CARRERA	ESTUDIANTES	DOCENTES
Licenciatura en Contabilidad y Computación	63	6
TOTAL	63	6

Fuente: *Secretaria de la Carrera.*

Elaborado por: *Eduardo Beltrán*

1.4.2 Delimitación espacial

Esta investigación se realizó en la Carrera de Contabilidad y Computación, Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, sector El Olivo en la ciudad de Ibarra.

1.4.3 Delimitación temporal

La presente investigación se realizó en el periodo 2015.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo General

Potenciar el uso adecuado de la red social Facebook como herramienta interactiva en el ámbito educativo para fortalecer los procesos de aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar el uso de la red social Facebook a fin de fortalecer el aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación.
- Determinar las herramientas que ofrece la red social Facebook para fortalecer los procesos de aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación.
- Elaborar una propuesta alternativa para el uso adecuado de Facebook en el proceso de aprendizaje de la Carrera de Contabilidad y Computación.
- Difundir la propuesta a los docentes y estudiantes de la Carrera de Contabilidad y Computación, a fin de que hagan uso de la herramienta social Facebook.

1.6 JUSTIFICACIÓN

La red social Facebook ha generado una dependencia en muchos de sus usuarios, quienes han subutilizado esta herramienta en el ámbito educativo; Facebook en casi todos los casos se ha convertido en una distracción en lo académico y laboral.

La restricción al acceso de la red Facebook, no es una solución para el problema originado sobre su uso, debe existir un cambio de cultura en estudiantes y docentes, para que los servicios que brinda la red social Facebook, se transforme en una plataforma de comunicación estratégica en el desarrollo de las actividades académicas.

El docente fácilmente puede construir un espacio en Facebook, y volverlo un entorno virtual de aprendizaje, esto le permite continuar en contacto con los estudiantes, gracias a herramientas interactivas que posibilitan el refuerzo de temas poco entendidos.

Mediante Facebook la comunicación entre docente y estudiante, será más dinámica e interesante, ya que ambos podrán fijar una hora de encuentro sin límites físicos que lo impidieran e incluso pueden trabajar de forma asíncrona.

La investigación es factible por las siguientes razones:

- Se cuenta con los recursos bibliográficos, artículos científicos, libro, internet, entre otros, los mismos que son de gran importancia para la obtención de información de la correspondiente investigación.
- Además se cuenta con los laboratorios a los que tiene acceso la Carrera de Licenciatura en Contabilidad y Computación de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología, perteneciente a la Universidad Técnica del Norte, en la ciudad de Ibarra.
- En el aspecto humano existe el conocimiento y predisposición del investigador para desarrollar la actual investigación.

CAPÍTULO II

2 MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Teoría Humanista

Esta investigación se apoyó en la Teoría Humanista por cuanto pretende que el ser humano tome responsabilidad de sus decisiones que tienen un impacto en su persona, en los aspectos sentimental, mental y actitudinal. Por lo cual el objeto de estudio es que el ser humano logre una coherencia en sus acciones, cuando enfrenta problemas que lo llenan de inquietud sobre su vida.

La ciencia y la Filosofía indagan el por qué de las cosas. La ciencia aclara múltiples interrogantes y sus respuestas verificadas o comprobadas toman el campo científico; pero no todas las preguntas pueden ser respondidas por la ciencia y le corresponda a la filosofía dar esas respuestas: por eso dice que la Filosofía es la ciencia del último por qué de las cosas, lo cual se basa en la ciencia. (Hernández, 2015, p. 28).

Para lograr esto el ser humano tiene que hacer uso de su potencial de crecimiento, buscando desarrollar todas aquellas capacidades positivas que posee, para lo cual debe lograr primero disciplina que le será de gran ayuda en la consecución de su crecimiento y maduración, forjando una

personalidad armoniosa sin conflictos que afecten la toma de decisiones para con su entorno.

La libertad personal, la creatividad, la motivación y la espontaneidad son parámetros evaluados por la teoría humanista, debido a que son puntos de exhaustivo análisis en los procesos de aprendizaje, permitiendo la creación de un perfil del ser humano en la que goza de libertad para expresar sus ideas, sus creaciones, siempre actuando con positivismo; factores que le permitirán alcanzar humanidad siendo espontáneo, natural y social.

2.1.2 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Teoría cognoscitiva

Esta investigación recibió el aporte de la Teoría Cognoscitiva, ya que estudia los cambios de comportamiento en el individuo y todo el proceso que se suscita en la mente, al momento que el ser humano aprende y utiliza el conocimiento adquirido. Por ende el objeto de estudio es el conocimiento y su objetivo es lograrlo de manera significativa gracias a la colaboración de herramientas que mejoren y fortalezcan cada parte del proceso cognoscitivo, que lleva a la persona a aprender.

Según reseña el diario ABC desde el Colegio Oficial de Psicólogos de Castilla y León. Valdivieso (2010) afirma que "Excesivo bienestar cuando se está conectado y malestar sin acceso a la Red, incapacidad para controlar el tiempo y dejar de lado las principales obligaciones y compromisos" (p.15).

Para lograr esto es necesario contar con herramientas enfocadas a estimular los sentidos visuales, auditivos, psicomotrices y cognoscitivos,

mientras se desarrolla los procesos de aprendizaje en el ser humano, a través, de medios interactivos que mantengan a estudiantes y maestros en constante actividad académica.

La interacción con el medio que lo rodea, las experiencias, la información adquirida y la generación del propio conocimiento son evaluadas por esta teoría, mientras el docente analiza cada una de ellas, habiendo sido el guía en el proceso de aprendizaje, permitiéndole al ser humano desarrollar un perfil que destaca por su creatividad, proactividad y constructor de conocimiento, que le permita continuar avanzando y desenvolviéndose en la sociedad.

2.1.3 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Teoría procesamiento de la información científica

Esta investigación se fundamentó en la Teoría del Procesamiento de la Información Científica debido a que como objeto de estudio se considera al ser humano como un procesador de información y su objetivo es receptor o captar información, transformarla y almacenarla, para finalmente ponerla a disposición.

Las teorías del procesamiento de la información se concentran en la forma en que la gente presta atención a los sucesos del medio, codifica la información que debe aprender y la relaciona con los conocimientos que ya tiene, almacena la nueva información en la memoria y la recupera cuando la necesita. (Andrade, 2015, p. 83).

Para lograr esto es necesario usar técnicas cuantitativas y cualitativas, posibilitando que la información sea transmitida por los medios o canales adecuados, para que los receptores puedan entenderla.

Para evaluar al individuo se lo hará a través de sus capacidades y por ende permitirá formar un perfil del ser humano, que destaque por su gran inteligencia y habilidad para interactuar con la información, captándola, transformándola, almacenándola y actuando conforme a ella.

2.1.4 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLOGICA

Teoría socio crítica

Esta investigación se apoyó en la Teoría Socio Crítica ya que es la base de la actual educación, que busca comprender el comportamiento que tiene el individuo y la sociedad cuando atraviesa diferentes contextos. Por lo cual el objeto de estudio es el criterio formado y las reacciones que presenta cada ser humano de acuerdo a las diferentes circunstancias en las que se halle, teniendo como objetivo desarrollar una persona con pensamiento crítico, analista de sus acciones que afectan su integridad y la sociedad en la que vive.

Honneth (2015) señala que “Teoría socio crítica es el desenmascaramiento de las condiciones sociales que generan al sufrimiento de los sujetos” (p.36).

Para lograr esto es necesario que el ser humano sea muy reflexivo, haciendo uso de los métodos que mejor le ayuden, en los procesos de análisis y comprensión de distintos tipos de contenidos, a la vez que vaya liberándose de algunos aspectos antagónicos heredados de la sociedad.

El proceso de aprendizaje, la interacción y la construcción del conocimiento son evaluadas por esta teoría, ya que estas son fundamentales para que el individuo pueda resolver problemas por sí mismo, no solo en su beneficio sino también para el de la sociedad en la que viva, permitiéndole al ser humano desarrollar un perfil que sobresale por su autonomía, de pensamiento crítico, razonativo, analista, visionario y sobre todo que tenga gran capacidad para resolver problemas, sin que el factor cultural o social, sea impedimento.

2.1.5 FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA

Teoría tecnológica

En la actualidad las Tecnologías de Información y Comunicación desempeñan un papel preponderante, día a día nos marcan un contexto en el ámbito cultural, social, deportivo, de entretenimiento y por supuesto informativo. Sin embargo en el plano de la educación han revolucionado conceptos como el de alumno o profesor que han cambiado a estudiante y asesor y han consolidado y llevado a la práctica conceptos como el de Trabajo Colaborativo. (Lomas, 2015, p. 77).

Esta investigación se apoyó en la Teoría Tecnológica, debido a que actualmente la sociedad se ha revolucionado con el apareamiento de las nuevas tecnologías, y cada ámbito está siendo influenciado por ellas; que han hecho imposible pretender prescindir de los avances tecnológicos.

Con el apareamiento de las tecnologías de la información y comunicación "TIC", se ha dado lugar a la sociedad del conocimiento, la misma que está conformando un sin número de grupos, cuyos miembros

rompen las barreras de la distancia gracias a las comunidades virtuales existentes en internet.

Estas sociedades virtuales hacen uso de gran cantidad de herramientas que están colaborando con el aprendizaje y construcción de conocimiento, a través del trabajo cooperativo en línea, que con ayuda de plataformas informáticas, están mejorando los procesos de aprender a aprender.

El trabajo colaborativo marca un punto de partida donde se definen objetivos específicos que el grupo quiere alcanzar, gracias al soporte que dan las nuevas tecnologías en el ámbito educativo.

2.1.5.1 El Internet

2.1.5.1.1 Concepto

Entendemos por Internet, una interconexión de redes informáticas que le permite a las computadoras conectadas comunicarse directamente entre sí. Esta palabra suele referirse a una interconexión en particular, abierta al público la cual es capaz de conectar tanto a organismos oficiales como educativos y empresariales. (Sánchez, 2015, p. 66).

El internet es una red que abarca miles de redes de todo el mundo, permitiendo que millones de ordenadores de todos los países puedan comunicarse entre sí, para transferir multiplicidad de datos entre sus usuarios.

2.1.5.1.2 Breve historia del internet

Internet tuvo un origen militar que data del 1969, del Departamento de Defensa de los Estados Unidos. Para 1972 se habían integrado ya 50 universidades y centros de investigación diseminados en los Estados Unidos, conectando las redes que luego darían lugar a la red de redes que hoy llamamos Internet. (Gómez, 2011, p. 119).

El internet tuvo su origen alrededor del año 1969, en plena Guerra Fría, militares estadounidenses buscaban desarrollar una red secreta de comunicación para que los distintos estamentos militares pudieran transmitir información codificada y a la mayor brevedad posible acortando las distancias de la oficina postal convencional.

Más tarde algunas universidades de Estados Unidos comenzaron a emplear redes para poner en comunicación las oficinas de sus facultades y para que profesores, estudiantes e investigadores pudieran acceder a alguna información de la universidad.

Para 1990 después de años de perfeccionamiento de esta nueva red de sistema de comunicación, se le da el nombre de World Wide Web (www) o telaraña mundial. Entonces diferentes redes alrededor del mundo de universidades, empresas públicas, empresas privadas y gobiernos, comenzaron a comunicarse a través del uso del internet.

Desde entonces el internet ha ido evolucionando vertiginosamente, y estando al alcance del ciudadano común. Hoy en día se puede ver al internet como una red consolidada pero que aún depara muchas sorpresas en el futuro. Ya no solo la comunicación está basada por medio del ordenador para hacer uso de la red, sino también los teléfonos inteligentes,

electrodomésticos, autos, maquinaria, satélites artificiales entre otros, los cuales se comunican alrededor del mundo.

El internet conocido también como el ciberespacio, porque ha permitido formar grupos sociales a pesar de la distancia, sin tener una residencia física, pero que todos sus miembros están juntos y comunicados en tiempo real en una lista o sala de chat.

2.1.5.2 Las tecnologías de la información y comunicación

2.1.5.2.1 Definición

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Abarcan un abanico de soluciones muy amplio. Incluyen las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar y recibir información de un sitio a otro, o procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes. (Beit, 2015, p. 63).

Conocidas por sus siglas como las tecnologías de la información y comunicación "TIC", son un conjunto de tecnologías que han sido desarrolladas, para que, haciendo uso de una red privada, red pública o el internet, sus usuarios puedan gestionar información de todo tipo, la cual pueden enviar, recibir, guardar en la "nube", compartirla y procesarla de un sitio a otro.

2.1.5.2.2 Características

Según Gutiérrez, L. (2012). Características de las TIC. *Tecnología de la Comunicación y la Información*. Consultado el 12 mayo 2012. En: http://tecnologiasdeinforunesr.blogspot.com/p/caracteristicas-y-objetivos-de-las-tic_26.html

Las tecnologías de la información tienen como características principales las siguientes:

- Impacto en el ámbito de la sociología humana.
- En la administración y gestión de las organizaciones resulta económico a largo plazo.
- Información muy variada, incluso científica con fácil acceso al público.
- Fácil y libre acceso al público, a excepción de algunas terminales de paga.
- Almacenamiento de información y recuperación desde cualquier punto de red.

2.1.5.2.3 Objetivos de las TIC

Según Gutiérrez, L. (2012). Objetivos de las TIC. *Tecnología de la Comunicación y la Información*. Consultado el 12 mayo 2012. En: http://tecnologiasdeinforunesr.blogspot.com/p/caracteristicas-y-objetivos-de-las-tic_26.html

Entre los principales objetivos de las tecnologías de la información y comunicación “TIC”, están los siguientes:

- Agrupar información, saberes y conocimientos en una misma red.
- Compartir contenidos almacenados o generados en tiempo real.
- Posibilitar la educación a distancia.
- Desarrollar tecnologías inclusivas para personas con capacidades especiales.
- Servicios de mensajería y llamadas gratuitas para un grupo o miembros que hacen uso de una plataforma en particular.

2.1.5.2.4 TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje

Las TIC han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga que cuenta esta realidad. Las posibilidades educativas de las TIC han de ser consideradas en dos aspectos: su conocimiento y su uso. (Aristizabal, 2005, p. 239).

En el ámbito educativo las tecnologías de la información y comunicación “TIC”, han sido muy beneficiosas, puesto que han proporcionado servicios educativos del centro educativo a cualquiera de sus estudiantes y docentes. Esto ha permitido que se desarrollen formas autónomas de aprendizaje y nuevos espacios o mejor dicho nuevos “ciberespacios” para la enseñanza del docente.

Se ha demostrado que no todos pueden aprender de un mismo modo, cabe recurrir a nuevos medios de transferencia de conocimientos, al cual mejor se adapte el estudiante y que mejor desarrolle sus capacidades cognitivas.

Las tecnologías de la información y comunicación “TIC”, proporcionan ambientes de contenido multimedia y en tiempo real, siendo atractivo su uso entre docentes y estudiantes. A diferencia de una clase normal la repetición o retroalimentación de contenidos, puede fácilmente hacerlo un sin número de veces y en horarios fuera de la jornada educativa.

2.1.5.2.5 Formación de los docentes en el uso educativo de las nuevas tecnologías

Un Ambiente Virtual de Aprendizaje es el conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, donde, con base en un programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje. (Chan Nuñez, 2004, p. 43).

En la formación de los docentes en el uso educativo de las nuevas tecnologías deben plantearse los siguientes objetivos:

- Se debe facilitar a los docentes la obtención de destrezas operativas que le permitan hacer uso de las nuevas tecnologías en función de los métodos didácticos aprendidos.
- Capacitar a los docentes y ponerles en conocimiento de diferentes herramientas tecnológicas de la información y comunicación “TIC”, de las cuales puede emplear para su cátedra.

- Generar una nueva cultura de uso de las nuevas tecnologías con fines educativos.
- Capacitar a los docentes, en formas de evaluar las herramientas tecnológicas en función del máximo aprovechamiento y mejora en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Encontrar las formas más adecuadas de transferir conocimientos, haciendo que su modo de enseñanza, permita que sus estudiantes capten la información.

2.1.5.2.6 La Tecnología en el proceso educativo

El proceso educativo es interactivo, uno que enseña y otros u otros aprenden, fruto de esa interactividad quienes aprenden también enseñan. Esta interacción, antes limitada solo a un lugar de encuentro físico de las dos partes; ahora con las nuevas tecnologías, no hay distancias que lo impidan y aún más, en ciertos casos la interacción puede ser humano con máquina.

Es esto de la interactividad, lo que le ha dado mucha fuerza a las tecnologías de la información y comunicación “TIC”. Con la tecnología la interactividad se vuelve también muy atractiva con lo cual se capta la atención de los estudiantes y ayuda en gran manera la transmisión del conocimiento.

La tecnología ha hecho importantes aportaciones a la práctica curricular, con aplicaciones específicas en su uso para la enseñanza. Es de reconocer la importancia que ha tenido para las personas con capacidades especiales, que les ha permitido tener los canales más

adecuados para su aprendizaje, rompiendo las barreras de cualquier discapacidad.

2.1.5.2.7 Mediaciones didáctico tecnológicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje

Los nuevos entornos de aprendizaje que han ido apareciendo en los últimos años, es necesario hallar mediaciones comunicativas que promuevan la comunicación y la interacción entre docentes y estudiantes, mediaciones que no dejen de desarrollar la parte cognitiva de los involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Estas mediaciones comunicativas que han ido tomando fuerza son los distintos tipos videoconferencias, de foros, de wikis, de chat y de mensajería instantánea. Así también múltiples medios interactivos que posibilitan el acceso a la información audiovisual y a bibliografía virtual; además de webgrafía, talleres y tutorías en línea.

2.1.5.3 Las redes sociales

2.1.5.3.1 Concepto

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. (Castro, 2015, p. 90).

Las redes sociales son grupos o comunidades virtuales formada por sus usuarios o miembros de su red que buscan interactuar con personas de intereses comunes alrededor del mundo, compartiendo material audiovisual e intercambiando mensajes.

2.1.5.3.2 Breve historia de las redes sociales

Las redes sociales comienzan a surgir en los años 90 con Classmates.com que en 1995 permite encontrar a ex compañeros de clase y de trabajo. Luego de Theglobe permite crear perfiles e interactuar con otras personas alrededor del mundo.

En 1997 SixDegrees, posibilita crear perfiles, invitar amigos, crear grupos y ver perfiles de otras personas; más tarde aparecen AsianAvenue.com, BlackPlanet.com y MiGente.com.

Con la llegada del siglo XXI, surgen nuevas redes que marcan la diferencia con sus antecesoras, como son: Ryze, LinkedIn, pero serán Friendster, MySpace, Hi5 y Facebook las que alcancen éxito y popularidad.

2.1.5.3.3 Las redes sociales más populares del planeta

Según Practical Encommerce. (2012). Redes Sociales. *Las 74 Redes Sociales más Populares del planeta*. Consultado el 24 Enero 2014. En: <http://www.socialdente.com/2011/04/14/las-74-redes-sociales-mas-populares-del-planeta/>

Redes Sociales de Interés General

1. Facebook.
2. Twitter.
3. MySpace.
4. Ning.
5. Tagged.
6. MyYearbook.
7. Meetup.
8. Bebo.
9. Multiply.
10. Orkut.
11. Skyrock.
12. Badoo.
13. StumbleUpon.
14. Delicious.
15. Foursquare.
16. MyOpera.
17. Kiwibox.
18. Hi5.

Redes para compartir Fotografías

1. Flickr.
2. Fotki.
3. Fotolog.

Redes de estilo de vida

1. Last.FM.
2. Buzznet.
3. ReverbNation.
4. Cross.TV.

5. WeRead.
6. Flixter.
7. GaiaOnline.
8. BlackPlanet.
9. Care2.
10. CaringBridge.
11. DeviantART.
12. ibibo.
13. VampireFreaks.
14. CafeMom.
15. Ravelry.
16. ASmallWorld.

Redes de Turismo

1. Wayn.
2. CouchSurfing.
3. TravBuddy.

Redes de móviles

1. Cellufun.
2. MocoSpace.
3. ItsMy.

Redes de vídeo

1. Stickam.
2. FunnyOrDie.
3. YouTube.

Redes de reuniones

1. Classmates.

2. MyLife.
3. MyHeritage.
4. Geni.

Redes de negocios

1. LinkedIn.
2. Focus.
3. Viadeo.
4. Ryze.
5. XING.

Redes para adolescentes y jóvenes adultos

1. WeeWorld.
2. Habbo.
3. Tuenti.

Relacionadas con los Blogs

1. WordPress.
2. Tumblr.
3. Xanga.
4. OpenDiary.

Redes sociales Internacionales

1. Mixi. Japón
2. QZone. China
3. Douban. China
4. Renren. China
5. VKontakte. Rusia
6. Odnoklassniki. Rusia
7. NK. Polonia

8. Hyves. Holanda
9. Netlog. Europa, Quebec, Turkía y países árabes.
10. StudiVZ. Alemania
11. Sonico. Latino América
12. Friendster. Estados Unidos – Asia

2.1.5.3.4 Adicciones a las redes sociales

Los avances tecnológicos han posibilitado que el internet esté disponible ya no solo en los computadores, sino también en celulares y tablets, de entre los dispositivos móviles más populares; permitiendo acceder a las redes sociales y demás sitios de encuentro virtual, a cualquier hora y lugar. El uso de las redes sociales se ha vuelto adictivo, cuyas consecuencias reflejadas en sus usuarios casi no difieren de otras adicciones como las de las drogas.

Como explica la psicoterapeuta Gilda Moreno, la importancia asignada en tiempos anteriores a la interacción cara a cara, a la comunicación con gestos, palabras, abrazos, hoy en día se ve intermediada por la pantalla del computador, lo que produce una brecha entre el mundo real y el virtual. Ahora que estamos tan conectados, nunca estuvimos tan distanciados unos de otros. Es importante manejar a la Internet como una herramienta de investigación y diversión, mas no para que gire en torno a esta las interrelaciones sociales. (Arteaga, 2012, p. 86).

La adicción a las redes sociales ha hecho que las personas afecten sus estudios, trabajos e incluso hasta la relación con otras personas de su entorno. Y dejar de usar la red social abruptamente o la falta de uso en una persona adictiva, ocasiona cambios de humor, alteración en la percepción

del tiempo, insomnio, mala alimentación, agresividad, nerviosismo, entre otros; tal como si se tratase de síntomas de abstinencia en una persona adicta a sustancias psicotrópicas.

El uso adictivo a la red social incluso ha causado la muerte, por ejemplo, hoy en día entre las causas por muerte en accidentes de tránsito, se debe a que el conductor se encontraba distraído, mensajando, realizando una publicación, tomándose una foto para compartir, leyendo mensajes o poniendo un “Me gusta” a su comentario, foto o publicación favorita. Prueba fiel de afirmar que el uso de redes sociales puede volverse adictivo, es el apareamiento de clínicas especializadas en tratar este tipo de adicciones.

2.1.5.3.5 La escritura y lenguaje en las redes sociales

La gramática de todos los idiomas del mundo ha sufrido un deterioro al momento de usarlo en mensajes electrónicos, debido principalmente a que los jóvenes en su mayoría, en razón de escribir más rápido y usar menos mensajes para comunicarse, utilizan abreviaciones, no contempladas en las academias de la lengua de cada idioma.

Las redes sociales han generado un nuevo vocabulario que no es tan familiar para quienes no están dentro de las redes sociales. Algunos hablan de “revolución lingüística. Si bien las faltas de ortografía son un problema, ya que pueden llevar a la confusión, ya que uno quizás confunde un verbo con un sustantivo (Ejem: vaya/baya) (Urcola, 2012, p. 163).

Por ejemplo cuando se quiere expresar la frase: “Te quiero”, se escribe: “T qiero”, o para ésta frase: “Me voy d la casa”, se escribe: “Mvoy dla ksa”. A raíz de esto y por los denominados “emoticones” (un conjunto

de gráficos que expresan mensajes), se han añadido nuevas “palabras” al idioma; por ejemplo para expresar felicidad, solo basta con escribir “:)” y automáticamente este comando generará una carita sonriente, que será lo que se enviará en el mensaje. El receptor identificará el “emoticon” y ya lo asociará con felicidad.

También están aquellas palabras que se han castellanizado, por ejemplo: “googlear”, que viene del buscador Google, y con el término castellanizado, se entendería que se está realizando la acción de buscar algo en Google. Por otra parte palabras que no han sufrido intentos de abreviarse, en cambio están sujetas a múltiples faltas ortográficas. En cuanto a los “emoticones”, pareciera que se ha generado un lenguaje estándar en todo el mundo, así que dos personas, de distintos idiomas hablantes, fácilmente se entenderían gracias a los “emoticones”.

2.1.5.3.6 Las redes sociales en la educación

En el ámbito educativo la capacidad para mantener en contacto un grupo numeroso de personas es la primera característica de la cual podemos aprovecharnos. Cuando el profesor no actúa solo en el uso de tecnologías a través de Internet, ya que otros profesores también lo hacen, o aún estando solo, dispone de un elevado número de alumnos (por ejemplo, más de 150), la dispersión en las fuentes de información de profesores y alumnos puede dificultar la eficacia de la tarea educativa, ya que ambos colectivos se ven obligados a visitar un gran número de recursos (blogs, wikis, etc.) que son independientes entre sí. (Kramer, 2008, p. 211).

Una de las potencialidades de las redes sociales es que permite establecer la comunicación con un grupo numeroso. Esto es aprovechado

en el ámbito educativo, permitiendo a los docentes estar en contacto con un número alto de estudiantes, número tal que incluso no cabría en un aula normal.

En la educación a distancia, es donde primero tomó fuerza las redes sociales, por crear ese ambiente de aula, así ésta sea de modo virtual, sin perder el interés y atractivo de una educación presencial. A diferencia de un aula física, donde incrementar el número de estudiantes genera muchos inconvenientes; en un aula virtual a mayor número de miembros del grupo, mayor será su productividad para la clase.

Ya muchos sitios se han ido creando, donde su red social tiene fines educativos, plataformas con herramientas de apoyo a la labor docente. Se ha dicho que una red social con un número inferior a 100 miembros o en este caso de estudiantes, no merece su existencia.

2.1.6 Facebook

2.1.6.1 Concepto

Facebook está formado por muchas redes sociales relacionadas con una escuela, universidad, trabajo, etc. La gente utiliza Facebook para mantenerse al día con sus amigos o compañeros compartiendo fotos, enlaces, vídeos, etc. Cualquier persona puede hacerse miembro de Facebook, lo único que necesitas es una dirección de correo electrónico. (Fonegra, 2015, p. 26).

Facebook es un sitio web, una red social que abarca muchas otras redes relacionadas con el trabajo, clubes, primaria, secundaria, universidad, religiones, productos y servicios publicitarios, entre otros.

Mantiene a sus usuarios al día de todas las actividades que realizan los amigos confirmados, ya sea compartiendo o publicando, fotos, videos, enlaces, estados, perfiles, entre otros. Para aperturar una cuenta de Facebook se debe tener una dirección de correo electrónico, por todo lo demás servicios que brinda ésta red social son gratuitos.

2.1.6.2 Breve historia de la red social facebook

Facebook fue creado por Mark Zuckerberg, con el fin de que los estudiantes de Harvard en Estados Unidos, estuvieran en contacto, comunicándose anotaciones de sus cursos, reuniones de estudiantes o fiestas de amigos. En 2006 se abrió a toda persona del mundo; por lo que sus usuarios llegaron a 140 millones en aquel año. La popularidad que ganaba día a día, hizo que la empresa lance versiones de Facebook en español, francés y alemán.

Con la llegada del internet móvil, sus usuarios disfrutaban de tener a Facebook en su tablet o celular. Esta red social no ha parado de crecer, ya que Facebook ha ido integrando novedosos servicios a sus usuarios, convirtiéndose en una de las redes más populares, pese a creciente competencia.

2.1.6.3 Ventajas de facebook

Según Edatel. (2012). Ventajas y Desventajas de Facebook. *Ventajas de Facebook*. Consultado el 14 abril 2013. En: <http://www.edatel.com.co/blog/167-comunicas/446-ventajas-y-desventajas-de-facebook>

Entre las principales ventajas están las siguientes:

- Aunque la otra persona no esté conectada al chat, se puede enviarle un mensaje, para ser leído más tarde cuando lo vea quien recibe.
- El chat permite la conversación en tiempo real, y lo mismo ocurre con cualquier tipo de archivo que se adjunte a la conversación.
- Puedes enlazar cualquier sitio de noticias con tu cuenta de Facebook y así estar informado mientras usas tu cuenta.
- Puedes crear páginas para promocionar los productos de tu empresa y ponerte en contacto con tus clientes por medio de su cuenta.
- Puedes crear encuestas del tema que se quiera y conocer la opinión de amigos o el público en general.
- Puedes crear páginas para grupos de trabajo, familia, estudio, entre otros, para manejar temas y material exclusivo del grupo.
- Puedes realizar una video llamada.
- Encontrar a personas que no los veías desde hace mucho tiempo.

2.1.6.4 Desventajas de facebook

Según Edatel. (2012). Ventajas y Desventajas de Facebook. *Desventajas de Facebook*. Consultado el 14 abril 2013. En: <http://www.edatel.com.co/blog/167-comunicas/446-ventajas-y-desventajas-de-facebook>

Entre las principales desventajas están las siguientes:

- Al publicar tus fotos o subirlas a tu cuenta, pones en riesgo tu privacidad, por lo que se debe tener muy presente lo que se quiere mostrar a los demás.
- Ser etiquetado en fotos que no quieres, llegando tal vez a perjudicar tu imagen.
- Perfiles falsos, que buscan que aceptes su solicitud, para espiar tu información y luego extorsionarte.
- La adicción al uso de esta red y los juegos en línea que vienen juntos

2.1.7 Facebook para educadores

2.1.7.1 Objetivo

Al ser la red social un punto de encuentro para jóvenes y no tan jóvenes, se trata de que docentes y estudiantes alcancen una interacción en donde ambas partes sientan comodidad, sin salir del fin que es la educación.

2.1.7.2 Usar Facebook en la enseñanza

“Existen diversas diferencias entre una opción y otra, dependiendo del uso que se necesite. Una vez el profesor tenga decidido qué alternativa escogerá, sólo queda expresar la funcionalidad que ésta proporciona por defecto” (Deusto, 2011, p. 105).

El docente puede crear una página, grupo o ambos, a ser utilizados con un fin educativo. Analizando cuál de las opciones dependiendo del uso que dará.

Las páginas permitirían que todo el público conozca su contenido, incluso atrayendo fans, que colaborarían compartiendo material relacionado.

Los grupos son de un carácter más privado y concreto, involucrando a aquellos que tienen relación directa con los proyectos que el docente a definido en sus clases. Cualquier modificación en proyectos y tareas, por ejemplo, serían notificados al instante a todos los miembros del grupo.

Una ventaja muy significativa para el docente es que el material de trabajo o estudio, ya no tiene limitaciones físicas, y al publicarlas o compartirlas en la página o grupo, sus miembros dispondrán infinitamente de este material, sin restricción por número de veces que se descargue.

El redireccionamiento a otras páginas por medio de enlaces, permite alimentar los contenidos ya existentes en el grupo o página con el de otras fuentes.

2.1.7.3 Grupos de trabajo académico a través de facebook

La posibilidad de crear tantos grupos de alumnos como se desee facilita la coordinación, el contacto entre unos y otros, la colaboración, el compartir materiales y la creación de productos digitales. Tanto alumnos como profesores pueden crear grupos que pueden ser abiertos a todos o cerrados, a estos últimos se accede por invitación. (Nuñez, 2008, p. 77).

El docente también puede crear grupos relacionados con tutorías o asignaturas concretas, no está demás crear grupos temporales para un trabajo específico y luego deshacerlo.

El docente puede asignar una tarea para entregar la misma en una fecha y hora acordada, gracias al registro que marca cada actividad dentro del grupo.

Cuando un grupo académico trata de temas que el docente crea conveniente tener nuevos miembros interesados en el contenido tratado, configurará el grupo como abierto, caso contrario un grupo cerrado, donde solo él como principal gestor decidirá a quién añadir.

2.1.7.4 Beneficios de facebook para el trabajo del docente con estudiantes

Según Edatel. (2012). Ventajas y Desventajas de Facebook. *Desventajas de Facebook*. Consultado el 14 abril 2013. En: <http://www.edatel.com.co/blog/167-comunicas/446-ventajas-y-desventajas-de-facebook>

Entre los principales beneficios están los siguientes:

- Docentes y estudiantes se comunican con sencillez y fluidez.
- A pesar de las distancias, se crea un ambiente de aula.
- Se puede trabajar sin entrar en conflicto con otros intereses de la cuenta del miembro del grupo.

- El estudiante puede realizar una pregunta fuera de la jornada académica, siendo contestada por el docente u otro estudiante que entendió el tema de clase.
- El docente puede trasladar su enseñanza a un sitio del cual los estudiantes están más pendientes de lo que sucede, que lo de su centro educativo donde acuden todos los días a estudiar.
- Entorno virtual atractivo para los estudiantes.
- El uso práctico de tecnologías de la información y comunicación “TIC”, por parte de docentes y estudiantes, crea un incremento eficaz en su manejo.

2.1.8 Educación Virtual

La educación virtual es una nueva modalidad de impartir el conocimiento a los estudiantes, teniendo como principal característica, la flexibilidad en el manejo del tiempo y espacio que se dedica a las actividades académicas.

Con las tecnologías de la información y comunicación (TIC), no existe necesidad de que los estudiantes y docentes se trasladen a un punto geográfico específico, para poner en ejecución el ejercicio de enseñar y aprender; ofreciendo variadas opciones que se ajusten a los ritmos de aprendizaje de cada estudiante, por ello es necesario comprender los elementos que conforman la educación virtual, analizar el modelo pedagógico a usar, la tecnología apropiada y dejar muy en claro el rol de cada uno de los actores que participan en el proceso.

Antes de que se concibiera la nueva modalidad de educación, virtual, se hablaba de modalidades de estudio como: la presencial, la semi-presencial y a distancia; marcándose grandes diferencias, que a raíz del surgimiento de la educación virtual, estas modalidades de estudio han ido acortando diferencias, tal como es la de la calidad, de la cual mucho se debatía en otros tiempos, pero hoy en día en todas aquellas modalidades académicas, basta con estar “en línea” a la hora de inicio de clase, para ser un estudiante que esté “presente” en el aula virtual, asistiendo a clases, interactuando con sus compañeros y docente, realizando tareas y talleres vía internet.

Además de trabajos en grupo que gracias a las nuevas tecnologías, permiten que el trabajo pueda ser desarrollado por los miembros del grupo, sin importar que cada uno de ellos se encuentre a kilómetros del otro geográficamente hablando.

2.1.9 Metodología PACIE

2.1.9.1 Definición

PACIE es una metodología, a aplicarse en los procesos educativos que se realizan en línea, buscando orientar y facilitar el uso de las tecnologías de la información y comunicación “TIC”, en la educación, mejorando los procesos de aprendizaje y autoaprendizaje.

El nombre de P.A.C.I.E se forma de las iniciales de sus fases, como son: presencia, alcance, capacitación, interacción y e-learning.

PACIE, es una metodología de trabajo en línea, a través del campus virtual que facilita la introducción del elearning en los procesos educativos evitando el fracaso clásico de la preocupación tecnológica y el descuido pedagógico en el uso de los recursos, además de permitir un desarrollo tecnoeducativo, que de forma paulatina, evitará golpes académicos de gran impacto, que causarían resistencia en cualquiera de las áreas de la comunidad del aprendizaje. (Bo, 2012, p. 15).

2.1.9.2 Fase de Presencia

La fase presencia dentro de un E.V.A (Espacio virtual de aprendizaje), tiene que ver más con el aspecto visual que proyecta el aula virtual, que el docente ha creado gracias al uso de todos los recursos en línea que proporciona la Web.

El diseño del aula virtual, como: títulos, colores, tamaños, formatos y fuentes, así como los elementos interactivos a usar, deben enmarcarse en la pedagogía, para que todos los contenidos que el docente ha colocado, se transmita correctamente a los estudiantes.

“La aplicación de la metodología PACIE mediante la fase de Presencia, es crear y conservar una imagen corporativa Institucional. Es necesario utilizar la variedad de recursos para implementar la información Multimedia” (Zerpa, 2012, p. 302).

2.1.9.3 Fase de Alcance

“Es la segunda fase de la metodología PACIE, debemos fijar los objetivos claros sobre lo que vamos hacer con nuestros estudiantes en la red: comunicación, interacción, información y soporte” (Zerpa, 2012, p. 308)

La fase de alcance está estructurada de la siguiente forma:

Alcance Académico:

- Establecer objetivos de acuerdo con las destrezas o habilidades que se pretenden que alcancen los estudiantes.
- Estimar el tiempo y recursos a utilizar

Alcance Experimental:

- Establecer las experiencias que los estudiantes deben adquirir.
- Establecer estrategias para que los estudiantes generen conocimiento.

Alcance Tutorial:

- Realizar actividades de interacción y evaluativas.
- Trabajar en la motivación de los estudiantes en el estudio de la asignatura.

2.1.9.4 Fase de Capacitación

Esta fase está orientado a los docentes y la institución educativa, los cuales deben preguntarse a sí mismos, si están preparados para satisfacer todas las inquietudes de los estudiantes; así también como si están listos para hacer uso de todos los recursos tecnológicos disponibles en la actualidad.

Dentro de la metodología PACIE, el tercer elemento lo constituye la CAPACITACIÓN, precedida por el Alcance y seguida por la Interacción pues representan una secuencia con la cual se va creando estratégicamente una visión más amplia de la educación virtual, partiendo desde la aplicación del micro currículo en el diseño de nuestras aulas virtuales hasta el macro currículo que implica la capacitación de talento humano de la institución, los docentes. (Pérez, 2012, p. 312).

Los docentes no deben limitarse a usar solo los recursos que ponga a disposición la plataforma que se esté utilizando, también complementarla con todos los recursos tecnológicos que se hallen, en pos de la construcción del conocimiento.

2.1.9.5 Fase de Interacción

“En esta fase los recursos se emplean para socializar y compartir, el docente estimula, guía y acompaña al alumno, se busca eliminar la sobrecarga de actividades y se generan EVAs interactivos” (Pérez, 2012, p. 317).

En la fase de interacción el docente sociabiliza y comparte los contenidos que serán objeto de estudio en su asignatura. La estrategia metodológica en esta fase busca estimular y guiar a los estudiantes, por correctos procesos de interacción que motiven a la generación del conocimiento.

La fase de interacción está estructurada de la siguiente forma:

Bloque Cero o PACIE:

- Información sobre el docente.

- Información sobre el curso

Bloque Académico:

- Sección de exposición: material audiovisual relacionado con el contenido del curso.
- Sección de rebote: actividades relacionadas a lo aprendido a través del material audiovisual del curso.
- Sección de construcción: se construye conocimiento debatiendo las ventajas y desventajas de algo.
- Sección de evaluación: evaluación con relación al material audiovisual proporcionado en el curso.

Bloque de Cierre:

- Sección de negociación: culminar tareas pendientes y negociar desacuerdos en la evaluación y su calificación.
- Sección de retroalimentación: material audiovisual de repaso de los contenidos del curso.

2.1.9.6 Fase de E-Learning

“El término "e-learning" es la simplificación de Electronic Learning. El mismo reúne a las diferentes tecnologías, y a los aspectos pedagógicos de la enseñanza y el aprendizaje” (Pérez, 2012, p. 336)

El docente debe hacer uso de toda la tecnología que esté a su alcance, sin que ello implique olvidarse de la pedagogía como base

fundamental de todo proceso educativo. Si bien por medios físicos pueden suscitarse inconvenientes para guiar las actividades de los estudiantes; con E-Learning nada es imposible para lograr tal fin y otros.

Las evaluaciones y autoevaluaciones virtuales, son más dinámicas y atractivas para los estudiantes, además de las tutorías en línea, junto con la constante comunicación con el docente a través de las tecnologías de la información y comunicación “TIC”.

2.1.10 Aprendizaje Colaborativo

2.1.10.1 ¿Qué es el aprendizaje colaborativo?

Son metodologías de aprendizaje que incentivan la colaboración entre individuos para conocer, compartir y ampliar la información que cada uno tiene sobre un determinado tema.

El objetivo del aprendizaje colaborativo es el desarrollo del ser humano por sí mismo, gracias el incentivo generado en las nuevas interacción que ofrece las TIC.

2.1.10.2 Características del aprendizaje colaborativo

De entre las principales características que presenta el aprendizaje colaborativo, se encuentran las siguientes:

- Ambientes heurísticos: abiertos, libres, que estimulan la creatividad.
- Se puede entrar o salir de un grupo de estos en el momento en que se quiera, solo está supeditado al compromiso

personal. La persona está en libertad de ejercer su libre albedrío.

- Se pueden dar procesos de aprendizaje en ambientes formales e informales.
- Cada individuo trae al grupo su propia experiencia de vida, enriqueciendo con ésta el proceso y por ende a las personas involucradas en él.
- Si existen pasos a seguir en el proceso grupal, no son rígidos, se pueden cambiar en cualquier momento, pues se deben adaptar al desarrollo grupal e individual.
- Las reglas son generadoras, esto es, que son de carácter constructivo, no limitan ni encasillan, si no que pretenden generar creatividad.
- La producción es secundaria, si esta se da, pues muy bien, sino, lo importante es el desarrollo personal, lo que se aprenda de la experiencia colaborativa.
- De usarse software, el mismo debe ser flexible y abierto para que el que aprende pueda potenciar muchas de sus posibilidades. brindando posibilidades virtualmente ilimitadas.

2.1.10.3 Aprendizaje colaborativo y las TIC

El desarrollo de las nuevas tecnologías y su utilización en el proceso educativo, requiere del soporte que proporciona el aprendizaje colaborativo.

Desde el punto de vista pedagógico, las TIC representan ventajas para el proceso de aprendizaje colaborativo, en cuanto a:

Estimular la comunicación interpersonal.- Que es uno de los pilares fundamentales dentro de los entornos de aprendizaje virtual, pues posibilita el intercambio de información y el diálogo y discusión entre todas las personas implicadas en el proceso. En función del diseño del curso, existen herramientas que integran diferentes aplicaciones de comunicación interpersonal o herramientas de comunicación ya existentes (como el correo electrónico o el chat). Estas aplicaciones pueden ser síncronas, como la audio/videoconferencia, las pizarras electrónicas o los espacios virtuales y asíncronas como los foros o listas de discusión.

Las nuevas tecnologías facilitan el trabajo colaborativo.- Al permitir que los aprendices compartan información, trabajen con documentos conjuntos y faciliten la solución de problemas y toma de decisiones. Algunas utilidades específicas de las herramientas tecnológicas para el aprendizaje cooperativa son: transferencia de ficheros, aplicaciones compartidas, asignación de tareas, calendarios, chat, convocatoria de reuniones, lluvia de ideas, mapas conceptuales, navegación compartida, notas, pizarra compartida, votaciones, etc.

Seguimiento del progreso del grupo, a nivel individual y colectivo.- Esta información puede venir a través de los resultados de ejercicios y trabajos, test de autoevaluación y coevaluación, estadística de los itinerarios seguidos en los materiales de aprendizaje, participación de los

estudiantes a través de herramientas de comunicación, número de veces que han accedido estos al sistema, tiempo invertido en cada sesión y otros indicadores que se generan automáticamente y que el docente podrá chequear para ponderar el trabajo de cada grupo, pero a su vez los estudiantes podrán también visualizar el trabajo que tanto ellos como el resto de los grupos han efectuado y aplicar a tiempo correctivos y estrategias metacognitivas que tiendan a remediar un desempeño inadecuado.

Acceso a información y contenidos de aprendizaje.- Mediante las bases de datos “on line” o bibliográficas, sistemas de información orientados al objeto, libros electrónicos, publicaciones en red, centros de interés, enciclopedias, hipermedias, simulaciones y prácticas tutoriales que permiten a los estudiantes intercambiar direcciones, diversificar recursos e integrar perspectivas múltiples.

Gestión y administración de los alumnos.- Permite el acceso a toda aquella información vinculada con el expediente del estudiante e información adicional, que le pueda ser útil al docente en un momento dado, para la integración de grupos o para facilitar su desarrollo y consolidación.

Creación de ejercicios de evaluación y autoevaluación.- Con los que el docente podrá conocer el nivel de logro y rediseñar la experiencia de acuerdo a su ritmo y nivel y al estudiante le ofrecerán retroalimentación sobre el nivel de desempeño.

2.1.10.4 Tipos de grupos aprendizaje colaborativo

Se identifican tres grupos de aprendizaje colaborativo:

Grupo Base.- Los grupos base son grupos de largo alcance, o de largo plazo, pueden durar hasta un año, son grupos heterogéneos con una

membresía estable cuyo propósito principal es el de brindar a cada uno de sus miembros apoyo, ayuda y asistencia en cada una de las necesidades que surjan mientras se lleva a cabo una tarea que llevará al progreso académico.

Grupo Informal.- Son los grupos que más se utilizan para trabajos que pueden durar desde unos minutos hasta todo un período de clase. El profesor los utiliza para dirigir la enseñanza y enfocar la atención del estudiante acerca del material que hay que cubrir, asegurándose que los estudiantes están procesándolo cognitivamente y provee un cierre a la sesión instruccional.

Grupo Formal.- El rango que abarca el grupo formal va desde un período de clase a varias semanas. El profesor puede estructurar actividades académicas o requerimientos del curso para trabajar dentro del grupo base. Los grupos base aseguran que los estudiantes estén involucrados de manera que organicen material, lo expliquen y lo integren en estructuras conceptuales.

2.1.11 ¿Qué es una guía didáctica?

La guía didáctica es un instrumento que el docente elabora para uso de sus estudiantes, la guía proporciona una orientación técnica que incluye toda la información necesaria que será de gran provecho en el desempeño académico de los alumnos, siendo también una valiosa herramienta que compensa ciertas limitaciones de los textos de estudio, gracias a acertadas estrategias didácticas en mejora del autoaprendizaje.

Es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza a distancia porque promueve el aprendizaje al aproximar el material de estudio al alumno, a través de diversos recursos como explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas y otras acciones similares a la que realiza el profesor en clase.
(Aguliar, 2004, p. 173)

2.1.12 Qué es una Guía Interactiva

Una guía interactiva contiene además de los momentos que la componen, actividades interactivas sobre un tema determinado como juegos, videos, simuladores de fenómenos, laboratorios virtuales, actividades que no solo facilitan el aprendizaje del estudiante sino que también lo fortalecen, estas actividades permiten la autoformación del estudiante, motivan e incentivan el trabajo en equipo, facilitan el cruce de ideas e intercambios de conocimientos.
(Moreno, 2014, p. 17)

Una guía interactiva es un conjunto de páginas web que contienen escenas e instrucciones para sus usuarios ya sean estudiantes, docentes o público en general; el contenido de la guía promueve el desarrollo de destrezas y habilidades, así como la generación y construcción de conocimiento a través de la interacción con la plataforma o con otras personas conectadas por medio de ella.

2.1.12.1 Características

La guía interactiva se caracteriza por contenidos audiovisuales que invitan a la interacción con sus usuarios, permiten acceder por medio de enlaces a otros sitios web, tiene un diseño atractivo y dinámico, título de la guía, lista de contenidos, menú de navegación, actividades virtuales, retroalimentación con material multimedia disponible en la red.

2.1.12.2 Estructura

Si bien, en un primer plano la guía interactiva difiere de la guía impresa en papel principalmente por lo de la digitalización de su información, cabe hacer notar que con la nueva era de las tecnologías de la información, el apareamiento de la sociedad del conocimiento y toda una gama de comunidades virtuales, se han generado nuevas estrategias didácticas que ha conllevado a hablar de Educación Virtual.

Buscando satisfacer esta nueva forma de educar, se ha creado nuevas metodologías, una de ellas denominada PACIE. Esta metodología le permite al docente continuar con su labor haciendo uso de las tecnologías de la información y comunicación "TIC". Justamente la metodología PACIE en una de sus fases trata sobre la interacción, es aquí de donde se toma una estructura base para elaborar una guía interactiva, la cual se puede resumir de la siguiente manera:

- Conformado de un primer bloque en el que se dará a conocer la información del docente o elaborador de la guía y detalles sobre el curso a tratar.
- En un segundo bloque se tratan los contenidos académicos, que permitan al estudiante aprender a través de material audiovisual,

realizar actividades a manera de talleres o trabajos relacionados con el tema de curso, construir conocimiento a través del debate en clase o foros virtuales, terminando en la respectiva evaluación de lo aprendido.

- Para finalizar, está el bloque de cierre que contempla una sección donde docente y estudiante llegan a acuerdos para finiquitar tareas pendientes, forma de evaluaciones y sus parámetros de calificación; como es debido, para llenar algunos vacíos de comprensión sobre los contenidos del curso, se ha de proporcionar a los estudiantes material de retroalimentación.

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

Con el fin de analizar y aplicar el uso de la red social Facebook, para mejorar los procesos de aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación, se considera las siguientes fundamentaciones:

La fundamentación sociológica, ayudó a ver la percepción relacionado con la sociedad y la comunidad educativa en especial las redes sociales y en particular la red social Facebook, sirviendo también para la creación de una guía interactiva sobre ésta red social; por su parte la teoría socio crítica busca generar en la sociedad un pensamiento crítico y no especulativo, enfocándose en el aprovechamiento de las potencialidades de las redes sociales, que beneficien a construir una sociedad del conocimiento.

La fundamentación tecnológica, ayudó a plantear los grandes beneficios y en especial en el ámbito educativo, tienen las tecnologías de la información y comunicación "TIC". Si bien no son la solución educativa, el trabajo colaborativo que permiten, están revolucionando la forma de

educar y las estrategias pedagógicas; así como una mayor interacción entre docentes y estudiantes, mejorando los procesos de enseñanza y aprendizaje.

2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Para el desarrollo del glosario de términos se utilizó las siguientes fuentes de consulta:

Fuentes: (Facebook, 2014), (Significados, 2014), (Mis Respuestas, 2014), (Mazedonia de Proyectos, 2014)

Acontecimientos importantes.- Opción para añadir experiencias por las que ha pasado a lo largo de la vida.

Administrador.- Los administradores son personas que crean y gestionan actividades en grupos y páginas. Para obtener más información acerca de administradores de grupo y administradores de páginas.

Adware.- Es el término que se aplica al software que se descarga de forma automática y muestra anuncios en la pantalla.

Amigos.- Son personas con las que se conecta y comparte actividades en Facebook.

Aprendizaje.- Es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

Aprobaciones de inicio de sesión.- Las aprobaciones de inicio de sesión son una función de seguridad adicional parecida a las notificaciones de

inicio de sesión, pero con un paso de seguridad más. Si se activa las aprobaciones de inicio de sesión, se solicitará que se introduzca un código de inicio de sesión especial cada vez que se intente acceder a la cuenta de Facebook desde un ordenador o teléfono móvil distinto.

Biografía.- Es una recopilación de las fotos, las historias y las experiencias que componen la vida.

Blog.- Es un sitio Web en donde uno o varios autores desarrollan contenidos. Los blogs también se conocen como weblog o cuaderno de bitácora. La información se actualiza periódicamente y de la misma forma, los textos se plasman en forma cronológica; primero aparece el más recientemente escrita.

Bloquear.- Se puede bloquear a alguien si ya no se quiere que sea la de un amigo y se desea evitar que inicie conversaciones o que observe lo que se publica en la biografía.

Búsqueda.- Es una herramienta para encontrar personas y contenido en Facebook.

Centro de seguridad para familias.- El Centro de seguridad para familias contiene información, herramientas y recursos que ayudarán a proteger la seguridad en internet. Incluye secciones especiales para padres, educadores, adolescentes y representantes de la autoridad.

Chat.- Es una función que permite enviar mensajes instantáneos a los amigos en línea.

Cognitivo.- Se trata de la habilidad para asimilar y procesar datos, valorando y sistematizando la información a la que se accede a partir de la experiencia, la percepción u otras vías

Configuración de la cuenta.- Utiliza la Configuración de la cuenta para administrar las preferencias de cuenta básicas. Puedes modificar el nombre o la información de correo electrónico, cambiar las preferencias de notificaciones, activar funciones de seguridad adicionales y mucho más.

Configuración de la privacidad.- Permite administrar las preferencias de privacidad básicas.

Contraseña.- Es una serie de letras, símbolos y números que se usa para iniciar sesión en la cuenta. Se puede informar sobre el inicio de sesión y sobre cómo crear una contraseña segura.

Cuadro de búsquedas.- Es el menú desplegable que aparece cuando se realiza una búsqueda. Propone resultados para que se localice lo que se busca más rápido.

Dar un toque.- Se puede dar un toque a alguien para llamar su atención o para saludarlo.

Didáctico.- Técnica o material que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje

Digital.- Vinculado en la actualidad a la tecnología y la informática para hacer referencia a la representación de información de modo binario en el computador.

Educación.- Es un proceso multidireccional de transferencia cultural del cual se valen las personas para poder transmitir una serie de valores y conocimientos, que facilita el enriquecimiento personal y ayuda a interactuar con el mundo exterior.

Enlaces.- Se puede compartir un enlace desde la Web en Facebook.

Enseñanza.- Es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.

Ética.- Se trata del estudio de la moral y del accionar humano para promover los comportamientos deseables.

Etiquetas.- Una etiqueta vincula a una persona, una página o un lugar con algo que se haya publicado como una actualización de estado o una foto. Por ejemplo, se puede etiquetar una foto para indicar quién se encuentra en ella o publicar una actualización de estado y compartir con quien se halle.

Eventos.- Es una función que permite organizar encuentros, responder a invitaciones y mantenerte al día de lo que hacen los amigos.

Exportador de Facebook para iPhoto.- Es un complemento que se puede descargar para que te resulte más fácil compartir fotos y álbumes de fotos.

Filosofía.- Se traduce como amor a la sabiduría. Es la ciencia que busca que el individuo comprenda todo lo que le rodea y con lo que interactúa en la búsqueda de la verdad de todas las cosas.

Foto del perfil.- Es la foto principal que aparece en tu biografía. Tu foto del perfil aparece en miniatura junto a tus comentarios y otras actividades de Facebook.

Fotos.- Es una función que permite compartir imágenes y etiquetar usuarios en ellas.

Grupos.- Son círculos cerrados de personas que comparten su actividad y se mantienen en contacto en Facebook.

Información instantánea.- Se encuentra en la parte derecha de la página de inicio, permite ver la actividad de todos tus amigos en tiempo real.

Insignia.- Es un recuadro que permite crear para compartir la biografía, las fotos o la página de Facebook en otros sitios web.

Internet.- Es la red de redes que permite la interconexión descentralizada de computadoras a través de un conjunto de protocolos denominado TCP/IP

Listas.- Son una forma optativa de organizar a los amigos de Facebook.

Lugares.- Permite compartir la situación con los amigos si se visita lugares. También se puede encontrar a los amigos que estén cerca.

Malware.- Es software dañino que interfiere en el funcionamiento normal del ordenador. Las personas deben informarse sobre cómo se puede proteger la cuenta.

Manual.- Es una publicación que incluye los aspectos fundamentales de una materia. Se trata de una guía que ayuda a entender el funcionamiento

de algo, o bien que educa a sus lectores acerca de un tema de forma ordenada y concisa.

Marca comercial.- Las marcas comerciales son palabras, eslóganes, símbolos o diseños (nombre de marca o logotipo) que identifican y distinguen a los productos o servicios de empresas diferentes.

Me gusta.- Hacer clic en "Me gusta" es una forma de hacer un comentario positivo y conectar con las cosas que más gustan en Facebook.

Mensajes.- Los mensajes y la bandeja de entrada de mensajes contienen las conversaciones que se tiene con las personas en Facebook.

Mensajes de texto (SMS).- Puedes recibir notificaciones y responderlas mediante mensajes de texto (SMS) en el teléfono.

Mito.- Un mito es un relato tradicional basado en antiguas creencias de diferentes comunidades y que presenta explicaciones sobrenaturales de hechos o fenómenos naturales. El relato mítico está relacionado con creencias religiosas, por lo que es asociado con un carácter ritual; es decir, presenta elementos invariables (que se repiten) y se distingue por su perdurabilidad a través del tiempo.

Móvil.- Se puede actualizar el estado, consultar la sección de noticias y ver las biografías de los amigos, todo ello desde el teléfono móvil.

Muro.- El muro es el espacio del perfil donde el usuario y sus amigos pueden publicar y compartir contenido.

Notas.- "Notas" es una función que permite publicar lo que se está pensando en formato enriquecido.

Noticias.- La sección de noticias es la lista constante de actualizaciones de la página de inicio, que muestra las novedades de los amigos y las páginas de las que se es un seguidor.

Notificaciones.- Las notificaciones son actualizaciones por correo electrónico, in situ o mediante el móvil sobre la actividad en Facebook.

Notificaciones de inicio de sesión.- Las notificaciones de inicio de sesión son una función de seguridad adicional. Si se activa las notificaciones de inicio de sesión, se enviará una alerta cada vez que alguien acceda a la cuenta desde un sitio distinto.

Páginas.- Permiten que las empresas, las marcas y los famosos mantengan el contacto con usuarios de Facebook. Los administradores pueden publicar información y actualizaciones en la sección Últimas noticias para que las vean los usuarios a los que les gustan sus páginas.

Página Web.- Una página web se define como un documento electrónico el cual contiene información textual, visual y/o sonora que se encuentra alojado en un servidor y puede ser accesible mediante el uso de navegadores. Una página web forma parte de una colección de otras páginas web dando lugar al denominado sitio web el cual se encuentra identificado bajo el nombre de un dominio.

Páginas de amistad.- Las páginas de amistad muestran una recopilación de las historias e interacciones entre dos personas conectadas en Facebook.

Pedagogía.- Conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a

la especie humana y que se desarrolla de manera social.

Perfil.- En Facebook, el perfil es la biografía del usuario.

Phishing.- Los estafadores utilizan el phishing para hacerse con la información personal. El método que emplean más a menudo es crear páginas falsas en las que se pide al usuario que introduzca su dirección de correo electrónico y su contraseña.

Plug-ins sociales.- Los plug-ins sociales son herramientas que otros sitios web pueden utilizar para proporcionar a la gente experiencias sociales y personalizadas. Al interactuar con plug-ins sociales, comparten sus experiencias fuera de Facebook con sus amigos de Facebook.

Psicología.- Es el estudio científico de los procesos mentales y del comportamiento de los seres humanos y sus interacciones con el ambiente físico y social.

Política de privacidad.- En la política de privacidad (también denominada política de uso de datos), se describe qué información se recibe y cómo es utilizada.

Portada.- La foto de portada es una imagen grande que se sitúa al principio de la biografía, justo encima de la foto del perfil.

Pregunta de seguridad.- Si pierdes acceso a la cuenta de Facebook, la pregunta de seguridad ayudará a demostrar que le pertenece al usuario.

Preguntas de Facebook.- Es una función que permite conseguir recomendaciones, realizar encuestas y obtener información de los amigos y de otros usuarios de Facebook.

Propiedad intelectual.- El término "propiedad intelectual" se define como el contenido que puede estar protegido por derechos tales como los derechos de autor o de marca comercial.

Redes.- Las redes son afiliaciones con colegios o lugares de trabajo en Facebook.

Red Social.- 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.

Registro de actividad.- El registro de actividad es una herramienta que permite revisar y gestionar todo lo que se comparte en Facebook. Solo el usuario dueño de la cuenta puede acceder a su registro de actividad.

Revisión de la biografía.- La revisión de la biografía es una herramienta que permite aprobar o rechazar publicaciones en las que se ha etiquetado al usuario antes de que aparezca en su biografía.

Revisión de las etiquetas.- La revisión de etiquetas es una herramienta que permite aprobar o rechazar las etiquetas que añadan los amigos a las publicaciones.

Seguir.- Seguir es una forma de recibir noticias de la gente que le interesa al usuario, incluso si no son sus amigos. El botón "Seguir" también es una manera de definir su sección de noticias para recibir los tipos de actualizaciones que desea ver.

Selector de audiencia.- El selector de público permite seleccionar un público para lo que se comparte.

Spam.- El spam puede implicar ponerse en contacto con otras personas con contenido o solicitudes no deseados. Este término engloba el envío de mensajes en masa, la publicación excesiva de enlaces o imágenes en las biografías de otras personas o el envío de solicitudes de amistad a personas que no se conoce. Enviar spam infringe las normas comunitarias de Facebook.

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

Titular.- Los titulares son historias publicadas desde la última vez que se ha visitado la sección de noticias y que se cree puedan ser de interés. Aparecen marcados con una esquina de color azul y pueden ser diferentes según el tiempo que se lleve sin consultar la sección de noticias.

Twitter.- Es una aplicación web gratuita de microblogging que reúne las ventajas de los blogs, las redes sociales y la mensajería instantánea. Esta nueva forma de comunicación, permite a sus usuarios estar en contacto en tiempo real con personas de su interés a través de mensajes breves de texto a los que se denominan Updates (actualizaciones) o *Tweets*, por medio de una sencilla pregunta: ¿Qué estás haciendo?

Videollamadas.- La videollamada es una función que permite comunicarse con otro amigo de Facebook por medio de audio y video en tiempo real, haciendo uso de la cámara web.

Vídeos.- Permite la carga de vídeos cortos para compartir las experiencias.

Virtual.- Término es muy usual en el ámbito de la informática y la tecnología para referirse a la realidad construida mediante sistemas o formatos digitales.

WEB 2.0.- El término Web 2.0 comprende aquellos sitios web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario 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, a diferencia de sitios web estáticos donde los usuarios se limitan a la observación pasiva de los contenidos que se han creado para ellos

WEB 3.0.- Consiste en una nueva concepción del entorno web para un uso más natural por parte de los usuarios, desapareciendo la búsqueda por palabras clave para dar paso a la búsqueda por necesidades y en forma de expresión humana natural. Se trata de utilizar un lenguaje similar al que se usa en la vida cotidiana, lo que conlleva además la aparición de software que permita codificar correctamente esta información para devolver resultados lo más personalizados posible.

YouTube.- El sitio YouTube ofrece un servicio gratuito para compartir videos. Entre el contenido que se pueden encontrar están clips o trozos de películas, series, videos deportivos, de música, pasatiempos, y toda clase de filmaciones caseras personales. Se acepta una gran variedad de

formatos, como: “.mpeg” y “.avi”, los cuales son usados por cámaras y filmadoras digitales.

2.4 INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

1. ¿Cuál es el uso de la red social Facebook en la Carrera de Contabilidad y Computación para mejorar los procesos de aprendizaje colaborativo?
2. ¿Qué herramientas ofrece la red social Facebook para fortalecer los procesos de aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación?
3. ¿Mediante qué plataforma se elaborará la propuesta alternativa para normar el uso adecuado de la red social Facebook en el proceso de aprendizaje de la Carrera de Contabilidad y Computación?
4. ¿La difusión de la propuesta a docentes y estudiantes ayudará a fortalecer los procesos de aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación?

2.5 MATRIZ CATEGORIAL

Tabla N° 2. *Matriz Categorial*

VARIABLES	CONCEPTO	DIMENSION	INDICADOR
Red Social	Comunidad virtual donde sus usuarios interactúan con personas de todo el mundo con quienes encuentran afinidad.	Facebook	Frecuencia de uso
			Tipos de información que se encuentra
			Grupos de trabajo, estudio y ocio
			Publicación de información
Herramienta Interactiva	Es un software que permite acceder a información audiovisual sobre contenidos que son presentados de forma dinámica, permitiendo interactuar con los mismos.	Facebook como medio de interactivo.	Facebook como herramienta TIC
			Envío y/o recepción de tareas
			Recibir y/o dar asesoramiento de tareas
			Enviar y/o recibir material educativo a través de Facebook

VARIABLES	CONCEPTO	DIMENSION	INDICADOR
Aprendizaje Colaborativo	Personas que forman un grupo e interactúan para obtener un aprendizaje trabajando juntos.	Proceso de Aprendizaje Colaborativo	Forma de aprendizaje
			Forma de enseñanza
			Recursos y materiales utilizados

Elaborado por: Eduardo Beltrán

CAPÍTULO III

3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPOS DE INVESTIGACIÓN

3.1.1 Investigación de Campo

Este tipo de investigación permitió ir al lugar donde se suscitan los hechos que son objeto de estudio como son las aulas y laboratorios usados por la Carrera de Contabilidad y Computación; y mediante un cuestionario previamente preparado para recopilar y registrar la información, se aplicó una encuesta a docentes y estudiantes, pretendiendo obtener un diagnóstico real de la situación.

3.1.2 Investigación de Documental

Se realizó la recolección y el estudio de fuentes bibliográficas así como también de revistas en línea, documentos en línea y páginas web para poder obtener información confiable que permita profundizar conceptos.

La principal y mayor fuente de la información que se obtuvo, fue del catálogo bibliográfico de la Universidad Técnica del Norte; las revistas y documentos en línea, así como las páginas web de donde se recopiló más datos, fue de sitios educativos y académicos.

Estas fuentes de información sirvió para la realización del marco teórico ya que permitió direccionar las diferentes conceptualizaciones, criterios, enfoques y análisis.

3.1.3 Investigación Descriptiva

Este tipo de investigación permitió comprender la realidad presente en docentes y estudiantes de la carrera de Contabilidad y Computación, en cuanto a los hechos y situaciones que generan la problemática del inadecuado uso Facebook, se realizó una síntesis de la información obtenida para presentar resultados, con el fin de realizar generalizaciones de gran significado que contribuyeron a la investigación del problema planteado.

3.1.4 Investigación Propositiva

Con este método en base a los resultados obtenidos de la investigación, permitió formular una propuesta alternativa a la solución del inadecuado uso de la red social Facebook, para orientar una utilización más provechosa de esta herramienta en el ámbito educativo a fin de mejorar los procesos de aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación.

3.2 MÉTODOS

3.2.1 Método Teórico

Con la información obtenida en el desarrollo de la investigación, este método permitió organizar, clasificar y comparar los datos obtenidos, lo que generó nuevos datos.

3.2.2 Método Analítico

Este método ayudó a ver las potencialidades que tienen las redes sociales y en especial la red social Facebook, en beneficio del trabajo en el aula y fuera de ella, en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

3.2.3 Método Empírico

Este método sirvió para recolectar información de estudiantes y de docentes y permitió conocer que algunos de ellos ya han usado la red social Facebook con fines académicos.

3.2.4 Método Inductivo

Este método ayudó en la realización de las conclusiones finales que arrojó el desarrollo de la investigación.

3.2.5 Método Deductivo

Éste método permitió realizar la definición del objetivo general para tener una idea de todo el problema de la investigación, orientando el razonamiento lógico con base en las distintas teorías que dando una explicación a sucesos particulares, específicos y elementos que intervinieron durante el desarrollo de la investigación.

3.2.6 Método Sintético

Este método se utilizó en la formulación del problema de la investigación, el cual fue objeto de estudio.

3.2.7 Recolección de Información

Este método permitió obtener información de docentes y estudiantes a través de una encuesta, cuyos datos se procesó y luego se analizó e interpretó.

3.2.8 Método Estadístico

Una vez que se procesó la información recolectada se generó gráficos estadísticos que permitió mostrar resultados finales.

Este método se utilizó para generar los respectivos gráficos de columna y las tablas de frecuencia, esto facilitó la comprensión de los datos obtenidos y su posterior análisis.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.3.1 Técnica de la encuesta

Esta técnica permitió obtener de docentes y estudiantes de la Carrera de Contabilidad y Computación, el uso que le dan a Facebook y su opinión acerca de que se use esta red social como herramienta interactiva en la mejora de los procesos de aprendizaje colaborativo.

Para ello el modelo de encuesta que se usó tanto para docentes como estudiantes, estuvo conformada por 10 preguntas de tipo cerradas con alternativas de respuesta.

3.3.2 Instrumentos

Cuestionario

Se empleó este tipo de instrumento en donde se aplicó una serie de preguntas e indicaciones totalmente claras y estructuradas con el propósito de obtener información del tema y problema de investigación.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

Para la realización de la presente investigación se tomó como muestra a los estudiantes y docentes de la Carrera de Contabilidad y Computación.

Tabla N° 3. Población y Muestra

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	
CARRERA LICENCIATURA EN CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN	
DESCRIPCIÓN	NUMERO DE ENCUESTADOS
Estudiantes	63 Estudiantes
Docentes	6 Docentes
TOTAL	69 PERSONAS

Fuente: *Secretaria de la Carrera.*

Elaborado por: *Eduardo Beltrán*

TOTAL DE POBLACION: 69 PERSONAS

En la investigación se ha aplicó la encuesta a toda la población es decir docentes, y estudiantes de la Carrera; por cuanto no fue necesario aplicar la fórmula de obtención de muestra, debido a que la población es pequeña.

CAPÍTULO IV

4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ENCUESTAS APLICADAS PARA ESTUDIANTES

Pregunta N°1

¿Con qué frecuencia usa facebook?

Tabla N° 4. Pregunta 1 de estudiantes

RESPUESTAS	F	%
Todos los días	38	60,32
2 a 3 veces por semana	10	15,87
Cada semana	6	9,52
Cada mes	3	4,76
Rara vez	2	3,17
Nunca	4	6,35
TOTAL	63	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

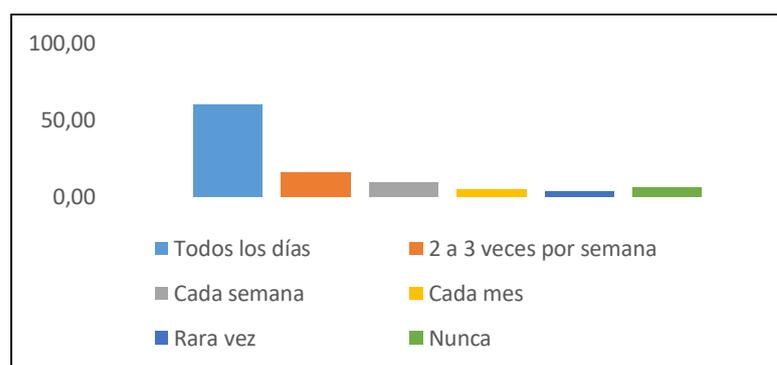


Figura N° 1. Pregunta 1 de estudiantes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Según el gráfico se puede observar que más de la mitad de los estudiantes utilizan Facebook todos los días, así se demuestra que esta red social es de uso habitual y muy conocido por la mayoría de personas.

Pregunta N°2

¿Qué tipo de información busca en facebook?

Tabla N° 5. Pregunta 2 de estudiantes

RESPUESTAS	f	%
Ocio	35	55,56
Trabajo	7	11,11
Apoyo Académico	19	30,16
Nuevas Relaciones	2	3,17
TOTAL	63	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

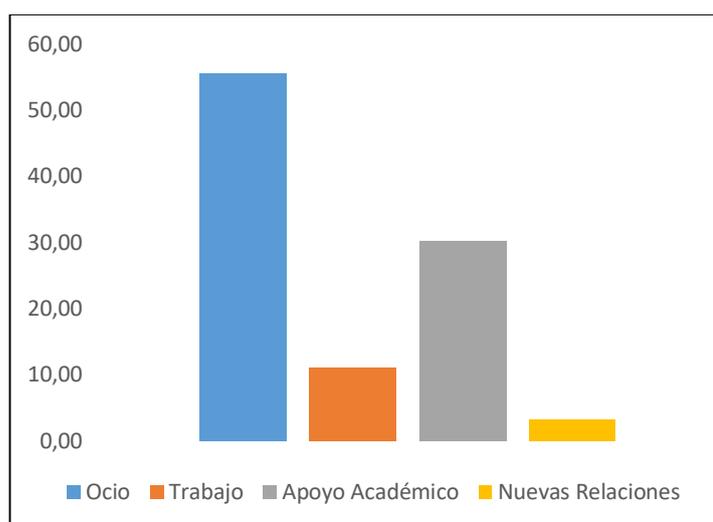


Figura N° 2. Pregunta 2 de estudiantes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Según el resultado se puede concluir que el tipo de información más buscado está relacionado con el ocio; con esto se evidencia la necesidad de instruir a los estudiantes a un uso más productivo de la red social Facebook.

Pregunta N°3

¿Qué otro uso le da a la red social facebook aparte del chat?

Tabla N° 6. Pregunta 3 de estudiantes

RESPUESTAS	f	%
Difundir información al público	20	31,75
Unirse a grupos de trabajo o estudio	39	61,90
Unirse a grupos de ocio	4	6,35
TOTAL	63	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

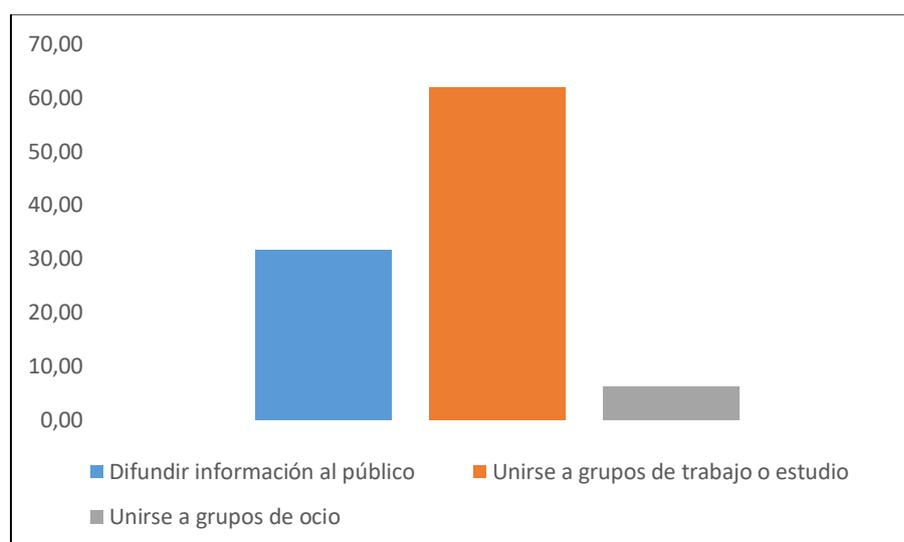


Figura N° 3. Pregunta 3 de estudiantes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Como se puede observar, los estudiantes expresan su intencionalidad de pertenecer a grupos de estudio; con esto se debe buscar la manera más adecuada para aprovechar la red social Facebook con un fin académico.

Pregunta N°4

¿Usa facebook como medio de envío y/o recepción de tareas?

Tabla N° 7. Pregunta 4 de estudiantes

RESPUESTAS	f	%
Siempre	19	30,16
Casi siempre	19	30,16
A veces	19	30,16
Nunca	6	9,52
TOTAL	63	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

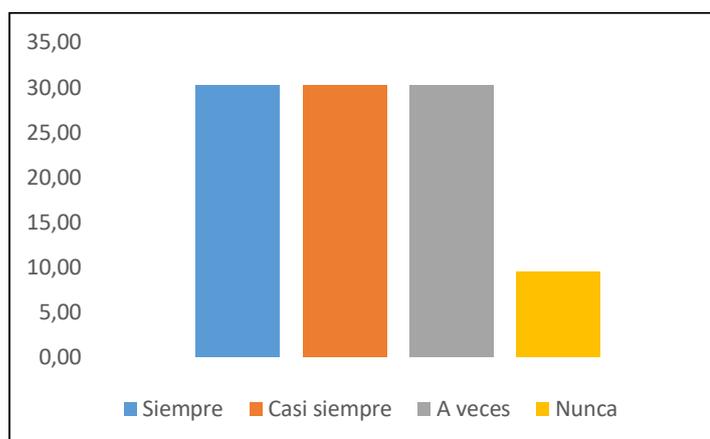


Figura N° 4. Pregunta 4 de estudiantes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Los resultados muestran que casi todos de los estudiantes hacen uso de Facebook como un medio para el envío o recepción de tareas. Está claro que los estudiantes están utilizando esta red social, aprovechando los canales de comunicación que brinda.

Pregunta N°5

¿Qué piensa usted de tener a su estudiante y/o profesor como amigo en facebook y recibir o dar asesoramiento de tareas?

Tabla N° 8. Pregunta 5 de estudiantes

RESPUESTAS	f	%
Bien	40	63,49
Mal	18	28,57
No sabe	5	7,94
TOTAL	63	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

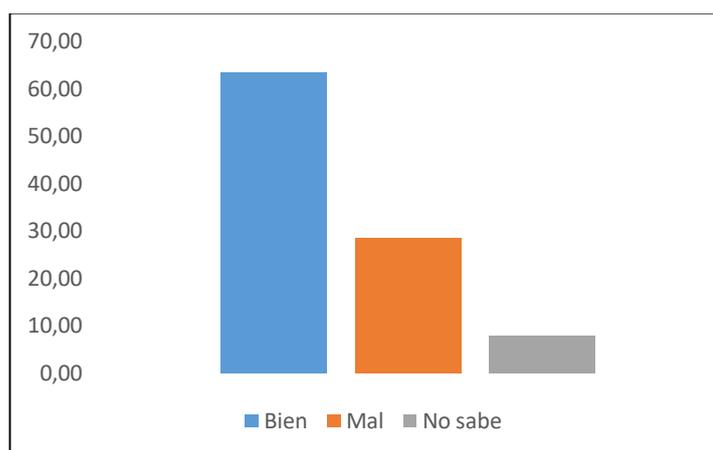


Figura N° 5. Pregunta 5 de estudiantes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Según el gráfico se puede deducir que más de la mitad de los estudiantes les parece bien que se use la plataforma de Facebook para recibir (como estudiantes universitarios) o dar (como estudiantes maestros) asesoramiento en cuanto a tareas. Esto refleja el interés por explorar nuevos canales de comunicación virtual con fines académicos.

Pregunta N°6

¿Piensa que la red social facebook se debería acoplar a las herramientas TIC que son usadas en la carrera de Contabilidad y Computación?

Tabla N° 9. Pregunta 6 de estudiantes

RESPUESTAS	f	%
Si	39	61,90
No	17	26,98
No sabe	7	11,11
TOTAL	63	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

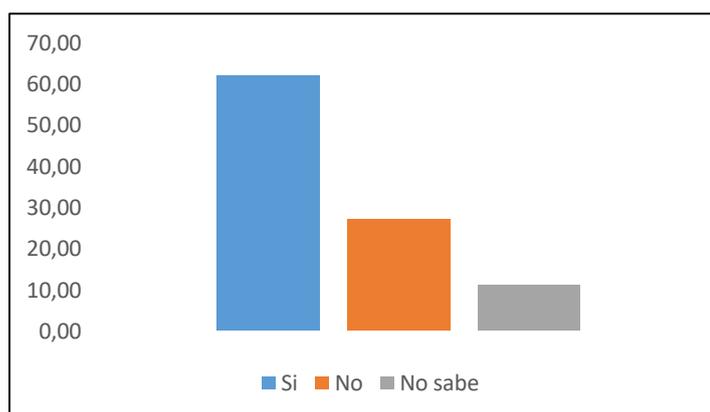


Figura N° 6. Pregunta 6 de estudiantes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

De los datos obtenidos se puede inferir que más de la mitad considera que se debería acoplar Facebook al grupo de herramientas TIC a usarse en la Carrera. Así también se puede apreciar que el resto de estudiantes que no estarían de acuerdo equivale un porcentaje considerable; ante esta situación cabe dar a conocer las potencialidades que brindaría esta red social.

Pregunta N°7

¿Cree que facebook se debería añadir al conjunto de canales o herramientas de apoyo para el desarrollo de una enseñanza-aprendizaje a distancia?

Tabla N° 10. Pregunta 7 de estudiantes

RESPUESTAS	f	%
Si	37	69,81
No	16	30,19
No sabe	0	0,00
TOTAL	53	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

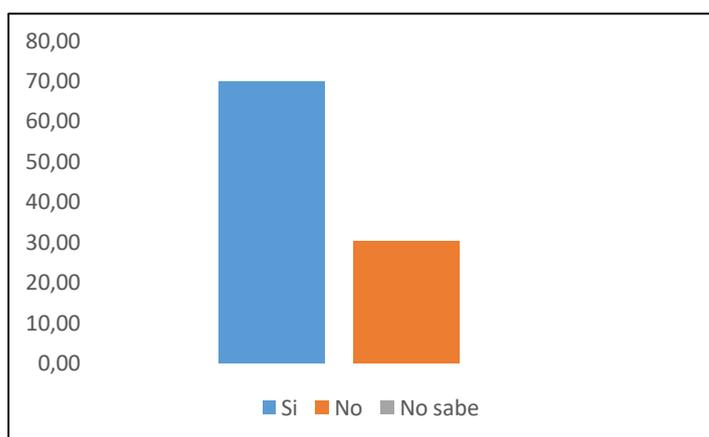


Figura N° 7. Pregunta 7 de estudiantes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Los resultados muestran que se puede determinar, que la mayoría está de acuerdo con la propuesta que plantea la pregunta, así mismo un porcentaje considerable cree que no. Por ello es necesario dar a conocer los beneficios para los procesos de enseñanza-aprendizaje a distancia, que tiene por ofrecer Facebook.

Pregunta N°8

¿Cree que las ventajas superarían a las desventajas de usar facebook como herramienta de apoyo educativo?

Tabla N° 11. Pregunta 8 de estudiantes

RESPUESTAS	f	%
Si	32	50,79
No	22	34,92
No sabe	9	14,29
TOTAL	63	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

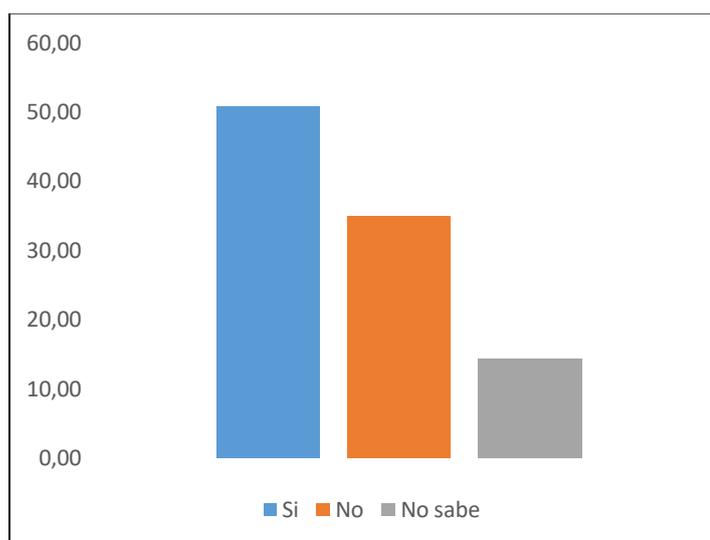


Figura N° 8. Pregunta 8 de estudiantes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Según el gráfico se puede deducir que la mitad de los estudiantes considera que las ventajas de usar Facebook superan a las desventajas; por lo que hay que dar a conocer al resto de los alumnos los beneficios que Facebook puede ofrecer en el campo educativo.

Pregunta N°9

¿Ha usado usted facebook con fines educativos con otros docentes y/o estudiantes?

Tabla N° 12. Pregunta 9 de estudiantes

RESPUESTAS	f	%
Si	35	55,56
No	28	44,44
TOTAL	63	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

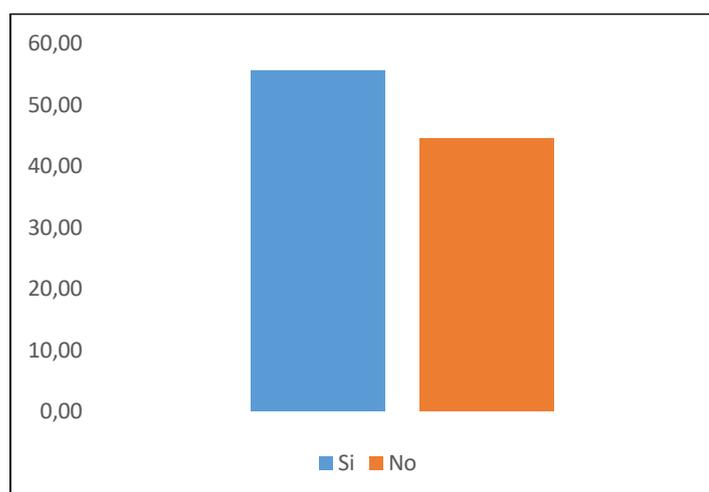


Figura N° 9. Pregunta 9 de estudiantes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Según el resultado obtenido se puede concluir que la mitad de los estudiantes encuestados han usado Facebook con fines educativos; lo que lleva a concluir el desconocimiento o bien la falta de orientación de casi la otra mitad de estudiantes, en hacer uso de Facebook para otros fines que no sean el de ocio.

Pregunta N°10

¿Cuánto material educativo envía o recibe a la semana a través de facebook?

Tabla N° 13. Pregunta 10 de estudiantes

RESPUESTAS	f	%
Mucho	12	19,05
Poco	39	61,90
Nada	12	19,05
TOTAL	63	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

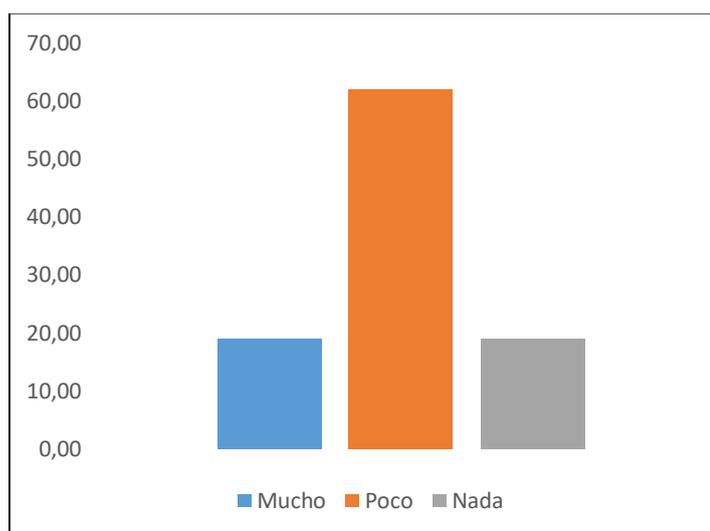


Figura N° 10. Pregunta 10 de estudiantes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Se observa que la mayoría de los estudiantes envían o recibe material educativo a través de Facebook en mucha o poca cantidad. Con esto se evidencia la necesidad de crear la estrategia que permita fortalecer estas actividades académicas en el ciberespacio.

4.2 ENCUESTAS APLICADAS PARA DOCENTES

Pregunta N°1

¿Con qué frecuencia usa facebook?

Tabla N° 14. Pregunta 1 de docentes

RESPUESTAS	F	%
Todos los días	0	0,00
2 a 3 veces por semana	2	33,33
Cada semana	0	0,00
Cada mes	0	0,00
Rara vez	4	66,67
Nunca	0	0,00
TOTAL	6	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

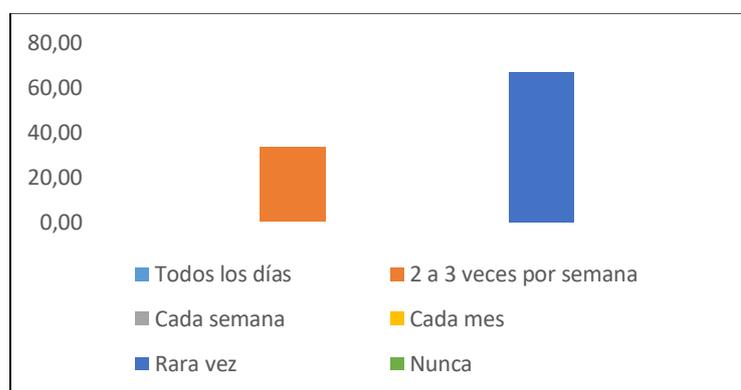


Figura N° 11. Pregunta 1 de docentes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Según el gráfico se puede observar que los docentes en el mejor de los casos han usado Facebook unas dos o tres veces en la semana; esto por un lado reflejaría que los docentes se encuentran concentrados en su actividad académica, pero por el otro, indica la falta de introducción en el mundo de las comunidades virtuales.

Pregunta N°2

¿Qué tipo de información busca en facebook?

Tabla N° 15. Pregunta 2 de docentes

RESPUESTAS	f	%
Ocio	2	33,33
Trabajo	2	33,33
Apoyo Académico	1	16,67
Nuevas Relaciones	1	16,67
TOTAL	6	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

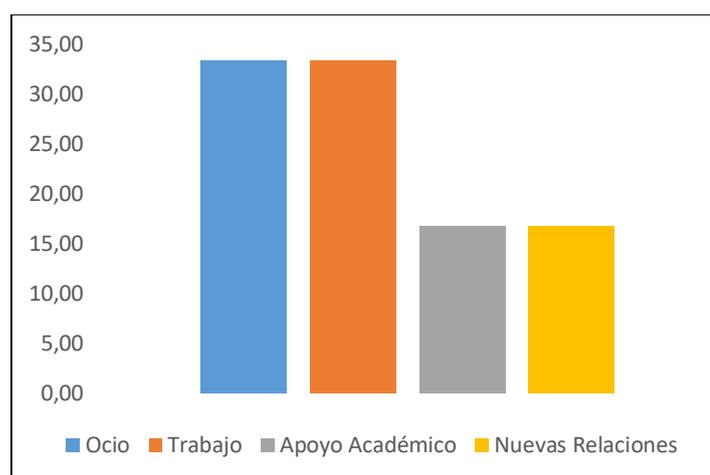


Figura N° 12. Pregunta 2 de docentes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Como se puede observar, el tipo de información más buscado está relacionado con el ocio y el trabajo; con esto se evidencia la necesidad de instruir a los docentes a explorar otros usos con un fin más académico de la red social Facebook.

Pregunta N°3

¿Qué otro uso le da a la red social facebook aparte del chat?

Tabla N° 16. Pregunta 3 de docente

RESPUESTAS	f	%
Difundir información al público	1	16,67
Unirse a grupos de trabajo o estudio	4	66,67
Unirse a grupos de ocio	1	16,67
TOTAL	6	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

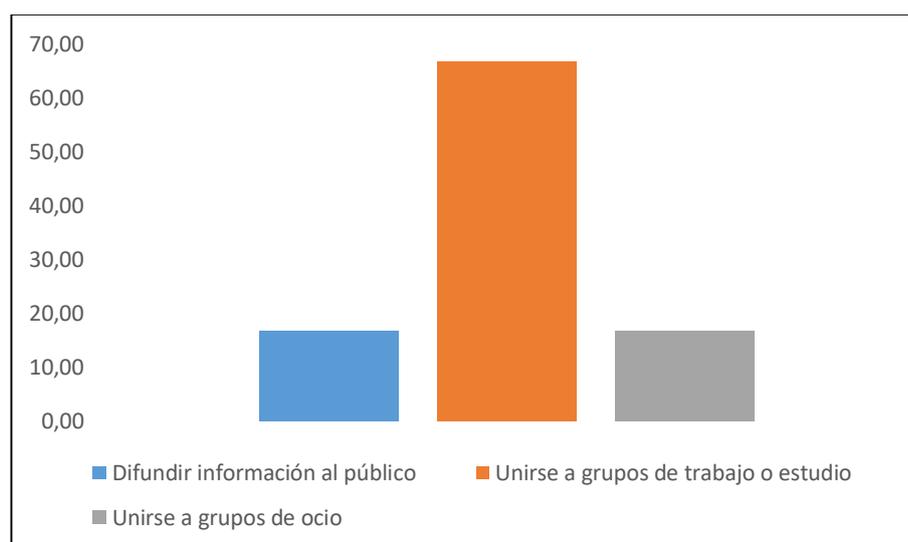


Figura N° 13. Pregunta 3 de docentes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Según el resultado, se puede inferir que los docentes expresan su intencionalidad de pertenecer a grupos de estudio; con esto se debe buscar la manera más adecuada para aprovechar la red social Facebook con un fin académico.

Pregunta N°4

¿Usa facebook como medio de envío y/o recepción de tareas?

Tabla N° 17. Pregunta 4 de docentes

RESPUESTAS	f	%
Siempre	0	0,00
Casi siempre	0	0,00
A veces	3	50,00
Nunca	3	50,00
TOTAL	6	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

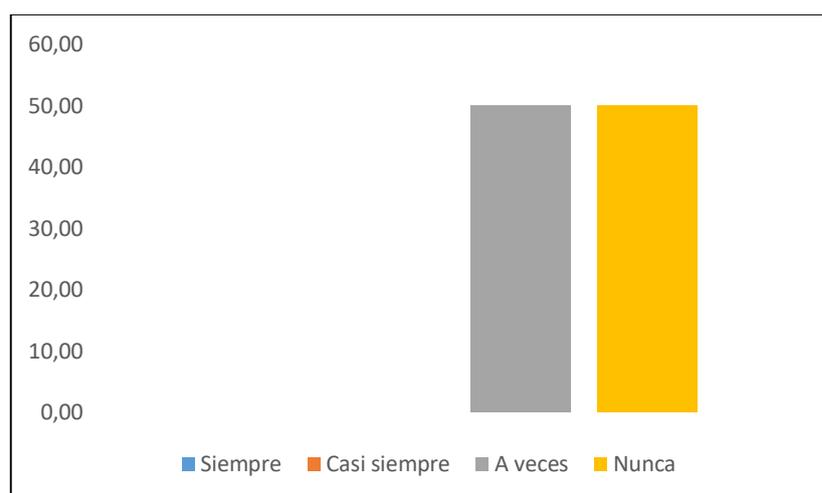


Figura N° 14. Pregunta 4 de docentes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Según el gráfico se puede concluir que la mitad de los docentes apenas han hecho uso de Facebook para lo planteado en la pregunta, mientras que la otra mitad nunca lo ha hecho. Está claro que los docentes necesitan explorar los beneficios que brinda Facebook y el uso en general de tecnologías TIC.

Pregunta N°5

¿Qué piensa usted de tener a su estudiante y/o colega docente como amigo en facebook y/o dar asesoramiento de tareas?

Tabla N° 18. Pregunta 5 de docentes

RESPUESTAS	f	%
Bien	4	66,67
Mal	1	16,67
No sabe	1	16,67
TOTAL	6	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

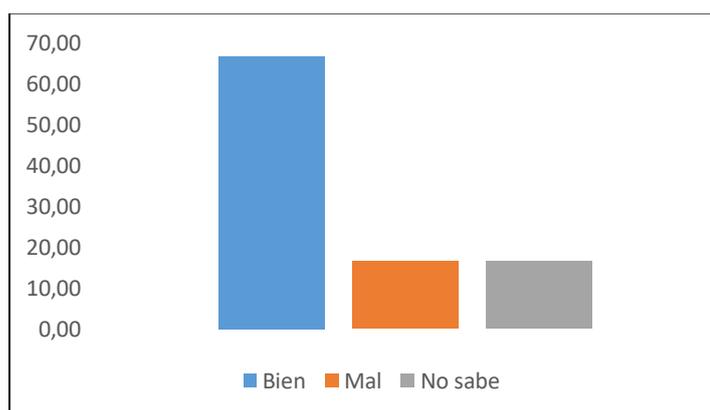


Figura N° 15. Pregunta 5 de docentes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Se observa que más de la mitad de los docentes les parece bien que se use la plataforma de Facebook para lo planteado en la pregunta; por tanto es necesario que los docentes, conozcan más sobre las herramientas de interacción que ofrece esta red social, para trabajar continuo vía on-line el trabajo con los estudiantes y fortaleciendo la colaboración entre colegas docentes en el ejercicio de la práctica educativa.

Pregunta N°6

¿Piensa que la red social facebook se debería acoplar a las herramientas TIC que son usadas en la Carrera de Contabilidad y Computación?

Tabla N° 19. Pregunta 6 de docentes

RESPUESTAS	f	%
Si	4	66,67
No	1	16,67
No sabe	1	16,67
TOTAL	6	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

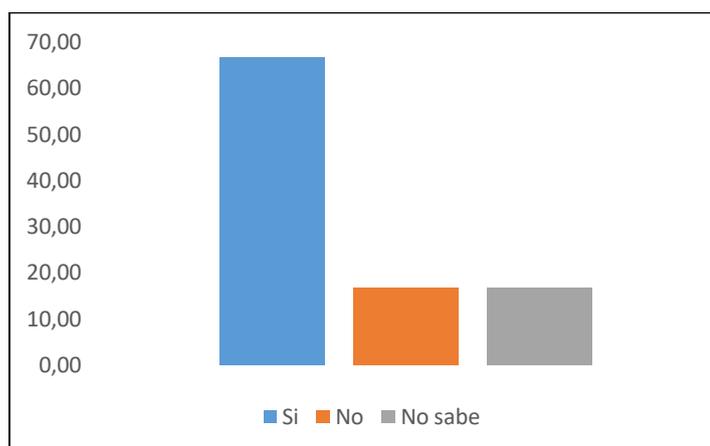


Figura N° 16. Pregunta 6 de docentes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Según el resultado se puede determinar que más de la mitad considera que se debería acoplar Facebook al grupo de herramientas TIC's a usarse en la Carrera. También se puede apreciar que el resto de docentes que no estarían de acuerdo equivale un porcentaje considerable.

Pregunta N°7

¿Cree que facebook se debería añadir al conjunto de canales o herramientas de apoyo para el desarrollo de una enseñanza-aprendizaje a distancia?

Tabla N° 20. Pregunta 7 de docentes

RESPUESTAS	f	%
Si	6	100,00
No	0	0,00
No sabe	0	0,00
TOTAL	6	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

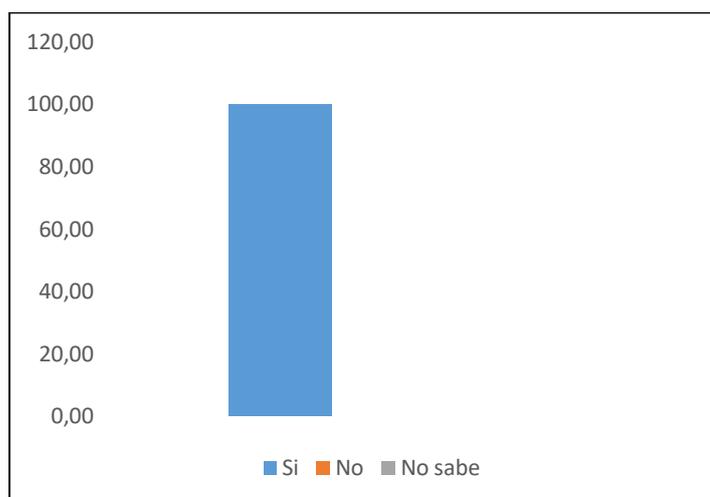


Figura N° 17. Pregunta 7 de docentes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Como se puede observar, todos están de acuerdo con la propuesta que plantea la pregunta, por ello es necesario dar a conocer más a fondo los beneficios para los procesos de enseñanza-aprendizaje a distancia, que tiene por ofrecer Facebook.

Pregunta N°8

¿Cree que las ventajas superarían a las desventajas de usar facebook como herramienta de apoyo educativo?

Tabla N° 21. Pregunta 8 de docentes

RESPUESTAS	f	%
Si	4	66,67
No	1	16,67
No sabe	1	16,67
TOTAL	6	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

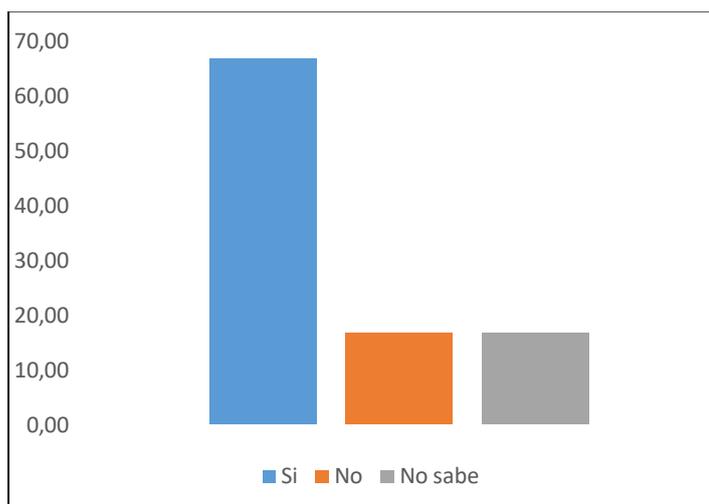


Figura N° 18. Pregunta 8 de docentes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Según el gráfico se puede deducir que más de la mitad de los docentes considera que las ventajas de usar Facebook superan a las desventajas; por lo que hay que dar a conocer al resto de docentes, sobre los beneficios que Facebook puede ofrecer en el campo educativo.

Pregunta N°9

¿Ha usado usted facebook con fines educativos con otros docentes y/o estudiantes?

Tabla N° 22. Pregunta 9 de docentes

RESPUESTAS	f	%
Si	2	33,33
No	4	66,67
TOTAL	6	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

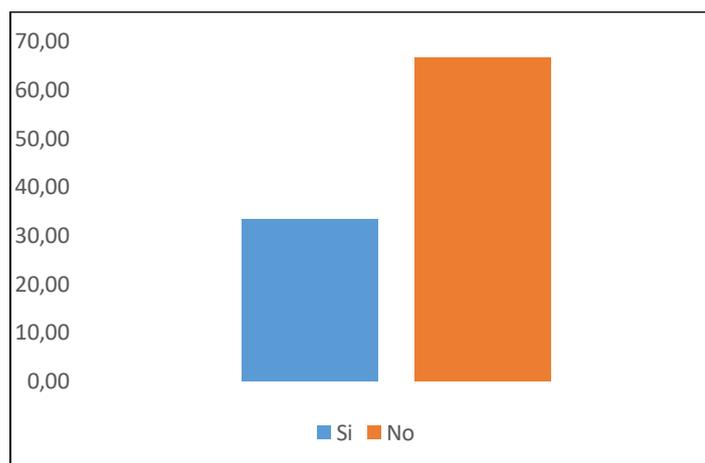


Figura N° 19. Pregunta 9 de docentes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Según el resultado se puede inferir que solo un tercio de los docentes encuestados han usado Facebook con fines educativos; lo que lleva a concluir el desconocimiento o bien la falta de orientación del resto de docentes, en hacer uso de Facebook para otros fines que no sean el de ocio.

Pregunta N°10

¿Cuánto material educativo envía o recibe a la semana a través de facebook?

Tabla N° 23. Pregunta 10 de docentes

RESPUESTAS	f	%
Mucho	0	0,00
Poco	2	33,33
Nada	4	66,67
TOTAL	6	100

Elaborado por: Eduardo Beltrán

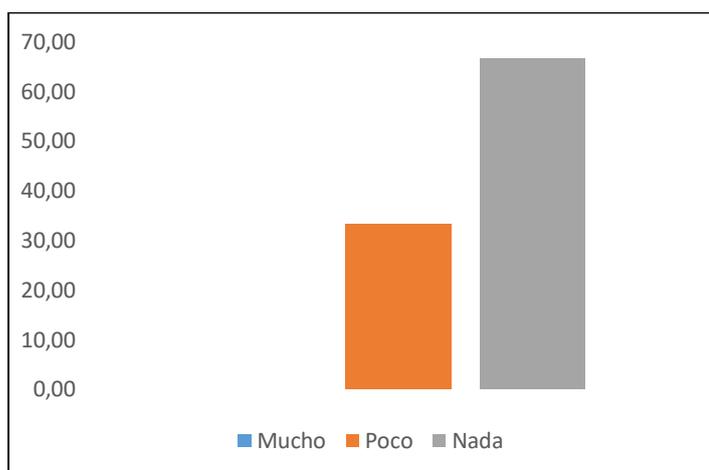


Figura N° 20. Pregunta 10 de docentes

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Interpretación.

Según el gráfico se puede concluir que la mayoría de los docentes envían o recibe material educativo a través de Facebook en poca o ninguna cantidad. Con esto se evidencia la necesidad de crear la estrategia que permita fortalecer estas actividades académicas en el ciberespacio.

CAPÍTULO V

5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Más de la mitad de estudiantes y un tercio de docentes usa la red social Facebook con fines de ocio, la diferencia de estos expresan que también lo usan para publicitar servicios o productos, por lo que se puede concluir que se subutiliza las ventajas y recursos que la red social Facebook presenta para desarrollar el aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación.
- Se determina que las herramientas que ofrece Facebook, tales como video llamada, chat privado, chat grupal, publicaciones en el muro, etiquetado en imágenes y fotografías, compartición de enlaces, entre otros; permiten un nivel alto de interacción entre sus usuarios, por lo que son beneficiosos para una buena comunicación en tiempo real entre docentes y estudiantes, además que lo hace una buena herramienta de colaboración en el aprendizaje.
- Docentes y estudiantes de la carrera mencionaron que desean conocer las distintas herramientas que ofrece Facebook a través de una guía interactiva donde se establezca los lineamientos para el uso adecuado de la red social en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Todos los docentes y estudiantes manifestaron que la aplicación de las herramientas que ofrece Facebook, mejorará el proceso de aprendizaje en la carrera de Contabilidad y Computación. Esto permitirá dar

seguimiento a las actividades desarrolladas en clase e incluso los estudiantes podrán tener una retroalimentación usando los distintos canales de comunicación que ofrece esta red social.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes incorporar la red social Facebook como una herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de desarrollar el aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación
- Se recomienda la Coordinadora de la Carrera de Contabilidad y Computación establecer un plan integral de capacitación sobre el uso adecuado de la red social Facebook, con la finalidad de que docentes y estudiantes conozcan la variedad de herramientas de Facebook que permiten la comunicación e interacción de sus usuarios como son: el chat, chat grupal, video llamada, crear grupo, crear página, publicación en el muro, etiquetado en imágenes y fotografías, entre otros.
- Se recomienda al investigador realizar una guía interactiva sobre el uso adecuado de la red social Facebook en la educación a fin de desarrollar el aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación.
- Se recomienda a docentes y estudiantes hacer uso de la guía interactiva con la finalidad de utilizar la red social Facebook en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin tener que limitar la interacción en el aula.

5.3 Contestar las interrogantes de investigación en base a los resultados obtenidos

1 ¿Cuál es el uso de la red social Facebook en la Carrera de Contabilidad y Computación para mejorar los procesos de aprendizaje colaborativo?

Para diagnosticar el uso actual de Facebook, se realizó la aplicación de una encuesta a docentes y estudiantes de la Carrera de Contabilidad y Computación, lo que permitió determinar que más de la mitad usa Facebook para ocio y publicitar servicios o productos, la diferencia de los encuestados manifiestan haber usado la red social con fines educativos, ya sea para enviar o recibir algún material académico como el envío y recepción de tareas o trabajos por medio del chat o publicaciones en el muro; actividades realizadas en pocas ocasiones.

2 ¿Qué herramientas ofrece la red social Facebook para fortalecer los procesos de aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación?

Las herramientas que ofrece la red social Facebook son: el chat privado, el chat grupal, la video llamada, la opción para crear un grupo, crear páginas, publicación de estado, etiquetado en fotos e imágenes, entre otros; las mismas que permitieron fortalecer los procesos de aprendizaje colaborativo.

3 ¿Mediante qué plataforma se elaborará la propuesta alternativa para normar el uso adecuado de la red social Facebook en el proceso de aprendizaje de la Carrera de Contabilidad y Computación?

La plataforma para elaborar la guía interactiva se llama eXeLearning, la misma que permite que los educadores interactúen con los medios tecnológicos educativos actuales, a la vez que se instruirán acerca del uso de la red social Facebook para mejorar el proceso de aprendizaje colaborativo. Docentes y estudiantes podrán disponer de la guía interactiva sin implicaciones por costo económico.

4 ¿La difusión de la propuesta a docentes y estudiantes ayudará a fortalecer los procesos de aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación?

La difusión de la propuesta dará a conocer a los docentes y estudiantes, las herramientas que permiten establecer una comunicación constante y de apoyo en las actividades académicas sin importar el tiempo y el espacio en el que se utilice. Estas prácticas van enfocadas en las acciones propias de una sociedad que construye conocimiento a través de las tecnologías de la información y comunicación, con las cuales las comunidades virtuales en el ámbito educativo desarrollan destrezas y competencias.

CAPÍTULO VI

6 PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 TITULO DE LA PROPUESTA

“GUÍA INTERACTIVA EN EXELEARNING PARA EL USO ADECUADO DE LA RED SOCIAL FACEBOOK COMO HERRAMIENTA COLABORATIVA EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE EN LA CARRERA DE CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN”

6.2 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Al mencionar la palabra Facebook, al instante se piensa en aquella red social muy popular, la cual permite chatear, publicar y compartir información de todo tipo, realizar video llamadas, crear grupos. Pero otra de las cosas que vienen a la mente es la de aquella red social que distrae a las personas al punto de hacer que éstas hagan pausas en sus actividades cotidianas, como las académicas o las laborales, interfiriendo el desarrollo de las mismas e incluso llegando a interferir a la de otros que lo rodean.

Para el entorno universitario no es nada ajeno estas situaciones; clases que son interrumpidas por estudiantes mayoritariamente o incluso de los mismos docentes. Se ha podido evidenciar hasta que instancias llega el mal uso de la Facebook; casos en que se usa para el acoso, hostigamiento, difusión de calumnias entre otros.

Pese a múltiples medidas que se han tomado para bloquear el uso y posterior interferencia de Facebook en las actividades académicas, los usuarios de ésta red han puesto resistencia y encontrado mecanismos para obtener los servicios de ésta web, sin respetar el lugar e instancias académicas.

No se puede estar luchando contra una corriente de nivel global y la forma más inteligente es ir creando mecanismos de tipo didáctico con el fin de aprovechar las potencialidades tecnológicas de comunicación de la red social Facebook para que sirvan más bien como una herramienta de apoyo en el aprendizaje y aún más importante cuando de derribar las limitaciones físicas del aula se trata, cubriendo grandes distancias sin perder un ritmo educativo dinámico y logrando los mismos niveles de calidad.

Esta propuesta fue factible de realizar por las siguientes razones:

- Se evidenció la colaboración de los docentes y estudiantes de la Carrera de Contabilidad y Computación en la Universidad Técnica del Norte, ubicada en la Ciudad de Ibarra.
- Se contó con los recursos financieros, bibliográficos y humano, que hicieron posible la investigación.
- Se cuenta con un software libre para la elaboración de la guía interactiva.

6.3 FUNDAMENTACIÓN

La guía interactiva fue desarrollada, basándose en información sobre los ámbitos sociales, educativos y tecnológicos, ya que se los consideró muy importantes para la realización de la misma.

6.3.1 Fundamentación Pedagógica

El manual se fundamenta en la problemática de la educación referente a los distractores de índole tecnológico y la adicción que se generan en muchos docentes y estudiantes. Se debe explotar los recursos que presenta cada plataforma web para el fortalecimiento de los procesos educativos empleando acertadas estrategias y técnicas pedagógicas.

Beillerot (2015) señala que “La pedagogía no se piensa a priori, es decir, sin reflexionar antes de ponerla en práctica” (p.42).

6.3.2 Fundamentación Educativa

Mill (2012) señala que “La educación es la cultura que cada generación da a la que debe sucederle para hacerle capaz de conservar los resultados de los adelantos que se han hecho y si se puede llevarlos más allá” (p.6).

Las soluciones a los problemas no están en aislar, prohibir e incluso destruir aquello que se ha señalado como el causante de determinado hecho. En muchos casos solo se necesita de generar una cultura y disciplina en las acciones humanas, reeducando la mente, mostrando otros horizontes, para que las partes involucradas en el problema, hallen solución más coherente sin apasionamientos que destruyen la razón.

6.3.3 Fundamentación Tecnológica

En la actualidad las Tecnologías de Información y Comunicación desempeñan un papel preponderante, día a día nos marcan un contexto en el ámbito cultural, social, deportivo, de entretenimiento y por supuesto informativo. Sin embargo en el plano de la educación han revolucionado conceptos como el de alumno o profesor que han cambiado a estudiante y asesor y han consolidado y llevado a la práctica conceptos como el de Trabajo Colaborativo. (Hernández, 2015, p. 77).

Las TIC, hoy en día, están formando parte del material que permite desarrollar las actividades académicas y se han convertido en herramientas que contribuyen de manera muy significativa al proceso de enseñanza aprendizaje. La tecnología aporta a la creación de nuevas estrategias pedagógicas; también lleva el aula al siglo XXI, donde para construirla se pasó de ladrillos a un sitio web, y de la asistencia de docentes y estudiantes, a usuarios o miembros del grupo conectados; conservando el sentido de comunidad, construyendo la sociedad del conocimiento.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

Potenciar el uso adecuado de la red social Facebook como herramienta colaborativa en los procesos de aprendizaje en la Carrera de Contabilidad y Computación.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Mostrar las ventajas y desventajas sobre el uso adecuado de la red social Facebook en el proceso de aprendizaje.
- Aplicar la red social Facebook como herramienta colaborativa en el proceso de aprendizaje.
- Difundir la guía interactiva en eXeLearning a docentes y estudiantes con el fin de fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

6.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

Datos Informativos:

Tabla N° 24. Ubicación sectorial y física

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
RECTOR	DR. MIGUEL NARANJO
TIPO DE ESTABLECIMIENTO	PÚBLICO
ZONA	URBANA
PROVINCIA	IMBABURA
CANTÓN	IBARRA
CIUDAD	IBARRA
PARROQUIA	SAGRARIO
BARRIO	EL OLIVO
DIRECCIÓN	AV. 17 DE JULIO 5-21
TELÉFONO	(06) 2997800
FAX	
CORREO ELECTRÓNICO	info@utn.edu.ec

Elaborado por: Eduardo Beltrán

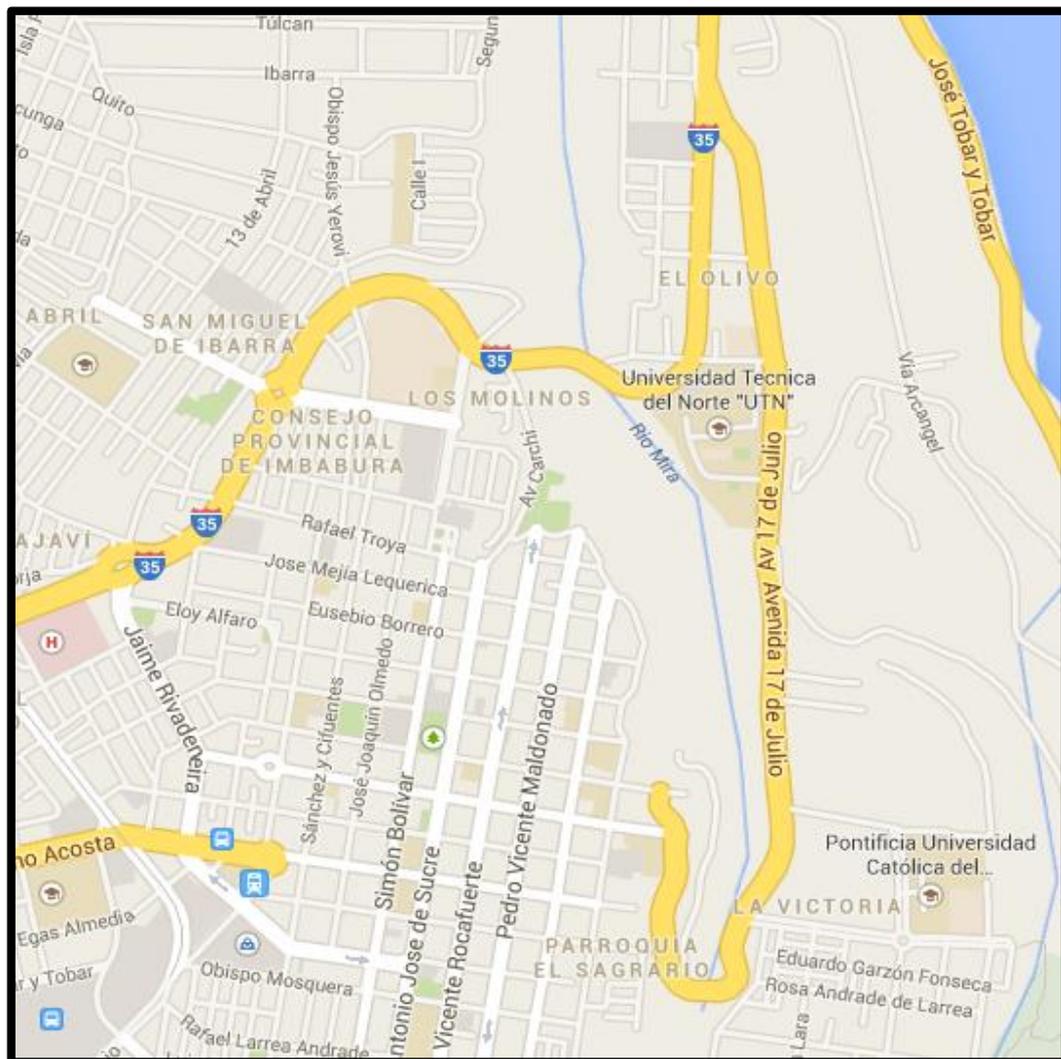


Figura N° 21. *Ubicación sectorial de la facultad*
Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

La propuesta incorpora una guía interactiva, la misma que está formada de los siguientes apartados:

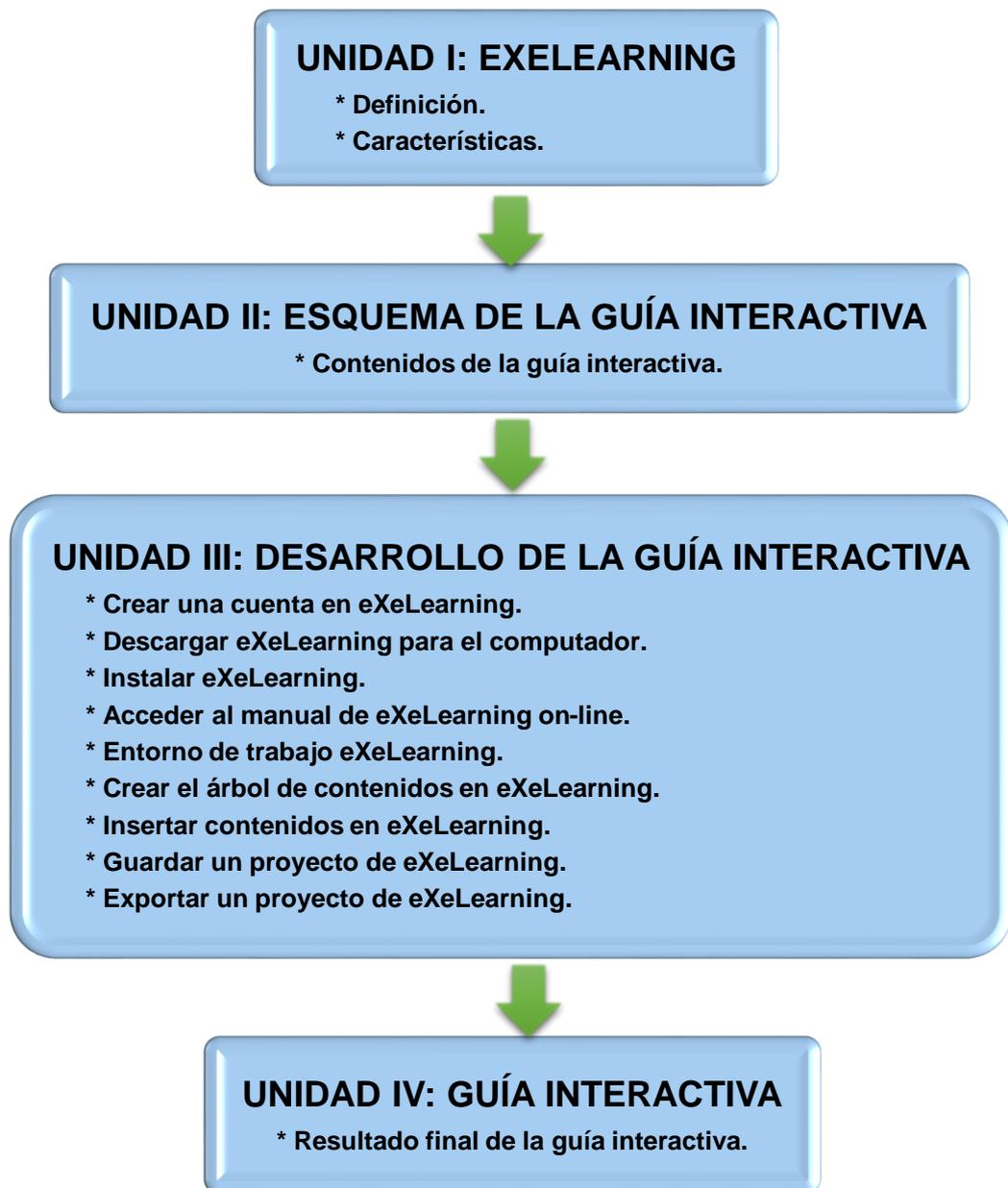


Figura N° 22. Esquema del desarrollo de la propuesta

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta



UNIDAD I: EXELEARNING



Creación de recursos didácticos multimedia



1.1. Definición

Es un programa, que se encuentra dentro de la categoría de software libre, además este programa es de código abierto, es decir, que sus usuarios pueden realizar modificaciones de diseño o programación, también pueden convertirse en colaboradores para el desarrollo de este software y su mejora día a día.

Este software fue concebido con la finalidad de poner a disposición de los docentes, una herramienta que permita crear y publicar contenidos web en el ámbito educativo.



Figura N° 23. Logotipo de eXeLearning

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

1.2. Características

- Dispone de versiones para los sistemas operativos Windows, GNU/Linux y MacOS.
- El idioma es multilinguaje.
- Su uso no demanda conocer un lenguaje de programación.

- Su interfaz es fácil y comprensible, su manejo no tiene complicaciones.
- Se puede descargar el archivo instalable y el portable.
- Se puede exportar sus contenidos a formatos estándar de empaquetamiento y distribución como IMS y SCORM y páginas web navegables.
- Permite trabajar con embebidos de otras páginas web, como educaplay, photopeach, prezi, slideshare, youtube, entre otros.



UNIDAD II: ESQUEMA DE LA GUÍA INTERACTIVA



Creación de recursos didácticos multimedia



2.1. Contenidos de la Guía interactiva

La guía interactiva, se encuentra estructurada de la siguiente manera:

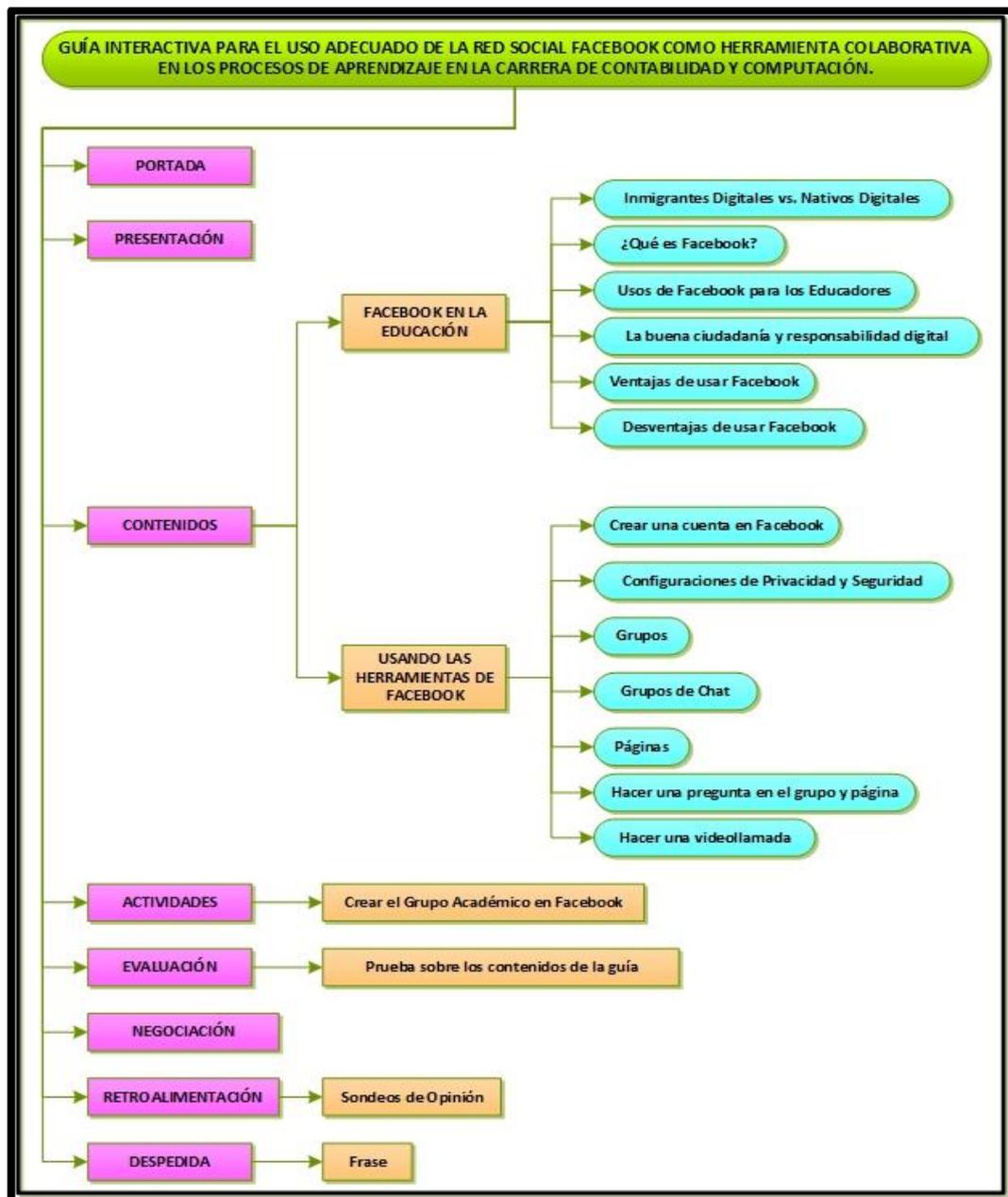


Figura N° 24. Estructura de la guía interactiva

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta



UNIDAD III: DESARROLLO DE LA GUÍA INTERACTIVA



Creación de recursos didácticos multimedia

eXeLearning



Primero, se debe abrir el navegador según la preferencia del usuario (se recomienda usar el navegador Mozilla Firefox) y digitar la siguiente dirección: www.exelearning.net

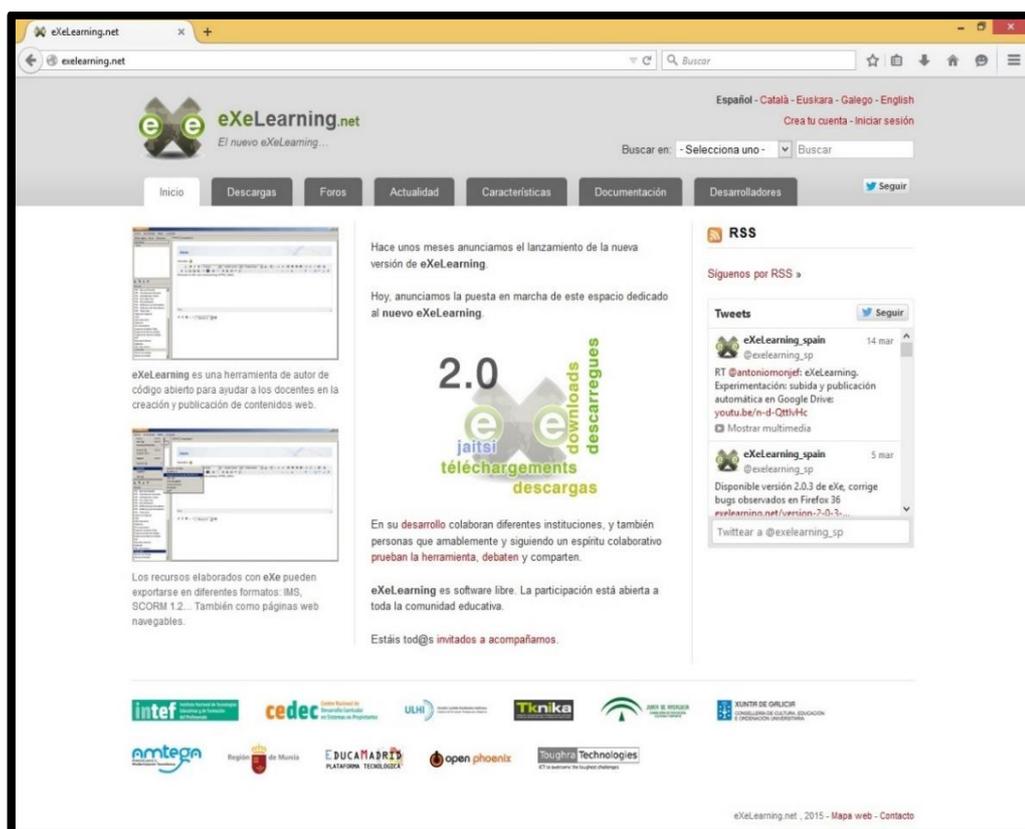


Figura N° 25. Página principal de eXeLearning

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

En el menú de la parte superior derecha de la página web, se encuentra la opción “Crear tu cuenta”, abrir el enlace, y se despliega la siguiente pantalla:

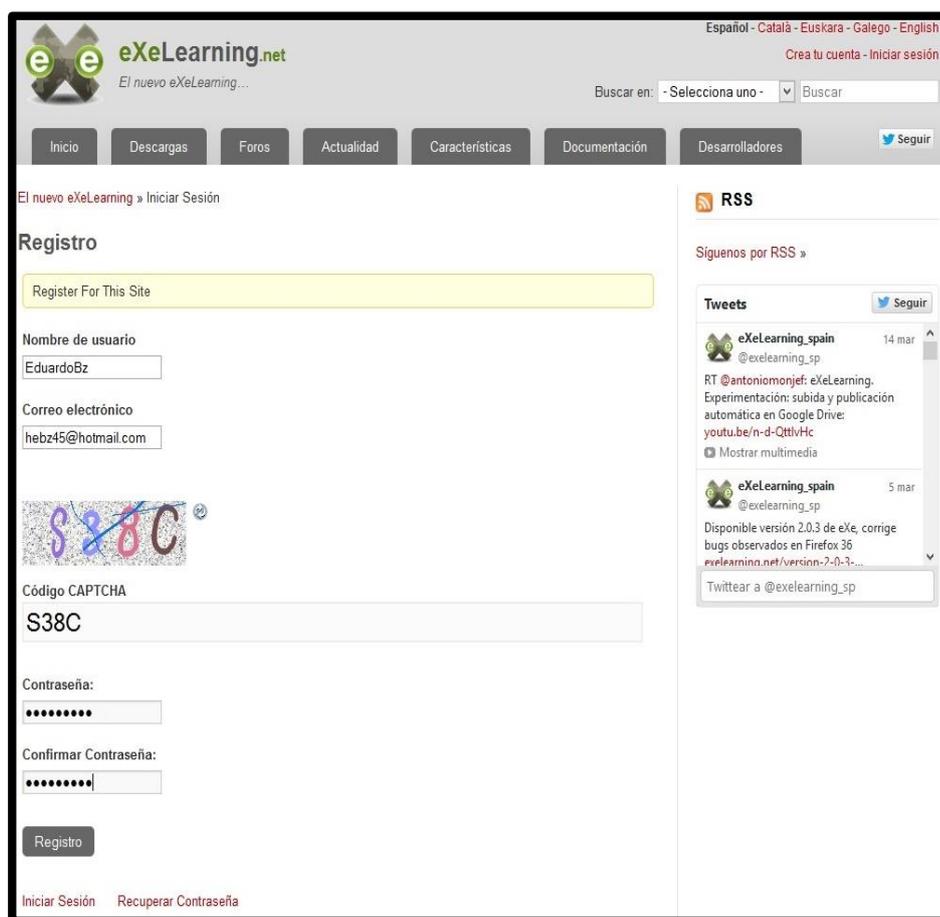


Figura N° 26. Registro en eXeLearning

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Después de ingresar los datos que solicita en la página web, debe presionar el botón “Registro”. En ocasiones debido a que ha sido utilizado el mismo correo ingresado, el nombre de usuario ya está siendo usado por otra cuenta, por no digitar correctamente el código CAPTCHA, o por no coincidir los dos ingresos de contraseña; se notificara del particular pidiendo cambiar los datos y se debe volver a intentarlo. Luego de ingresar los datos con éxito, se carga la siguiente página web, se notifica que el registro se ha completado.

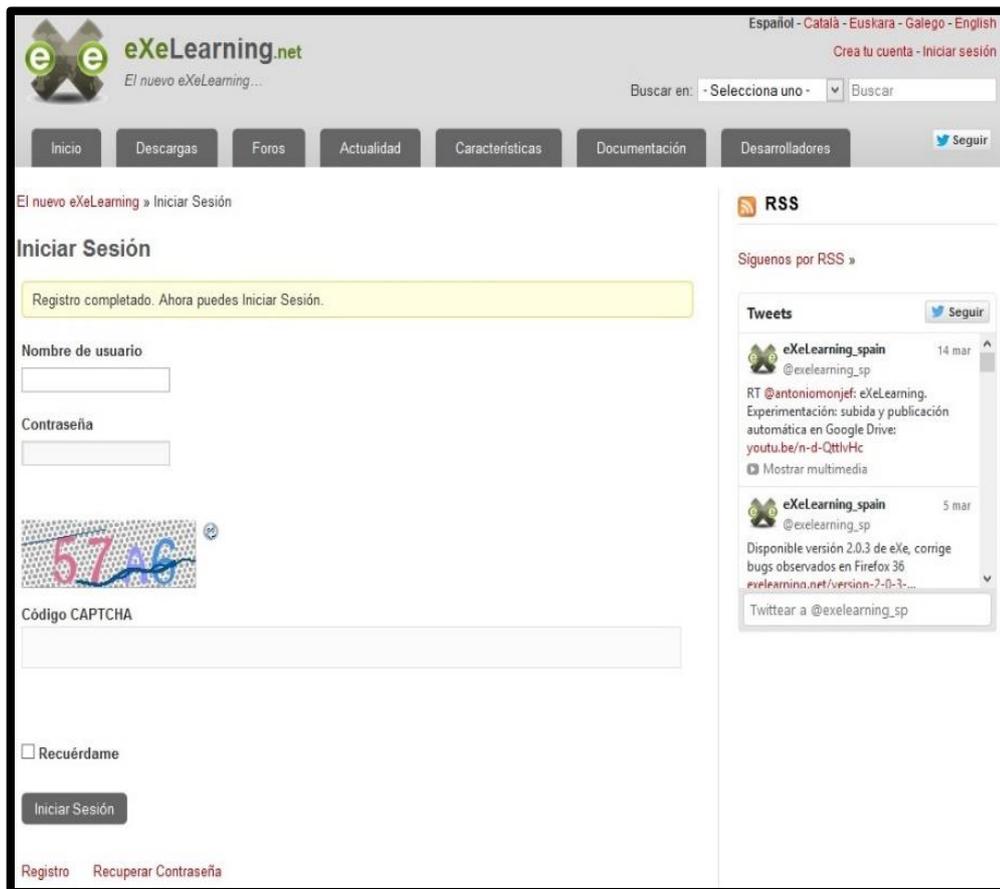


Figura N° 27. Registro completo eXeLearning

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Entonces para acceder a la cuenta se ingresa el nombre de usuario, la contraseña, digitar el código CAPTCHA, y finalmente presionar el botón “Iniciar Sesión”:

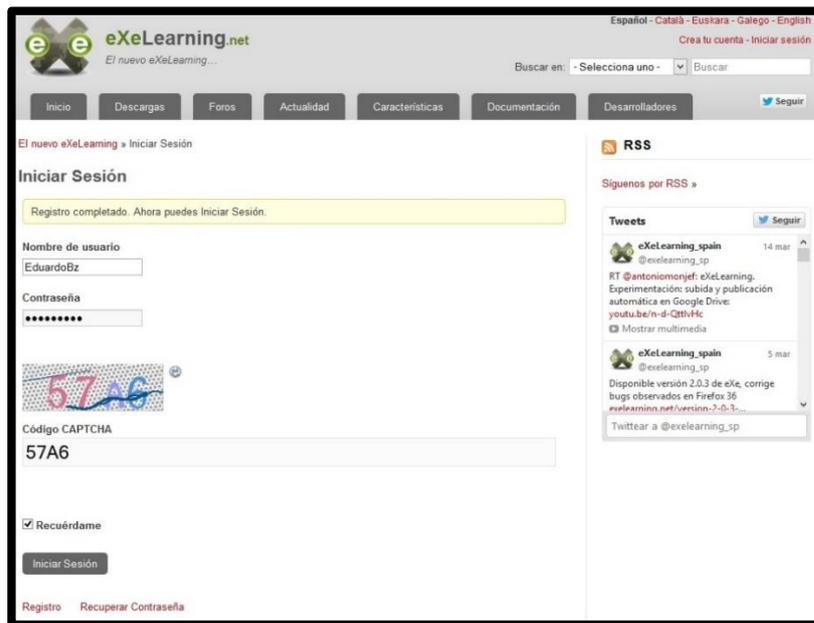


Figura N° 28. Llenar datos eXeLearning

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Al ingresar correctamente los datos, se carga la página principal de eXeLearning, en la parte superior derecha se visualiza el nombre de usuario de la cuenta:

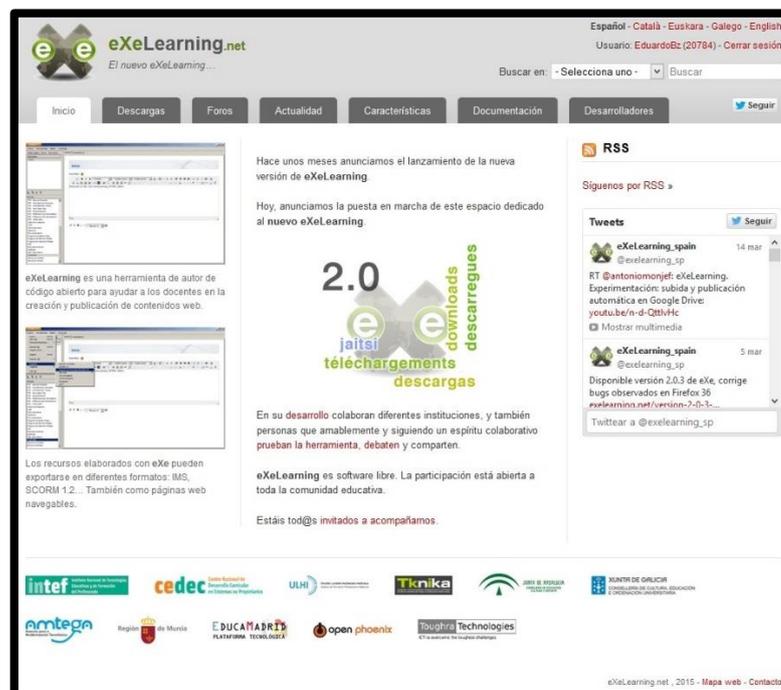


Figura N° 29. Ingresar cuenta eXeLearning

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

3.2. Descargar eXeLearning para el computador

Presionar el puntero del mouse sobre la pestaña “Descargas” de la página principal de eXeLearning. Entonces se visualiza la página que indica las distintas descargas de acuerdo a los sistemas operativos que se usan. Para el caso del sistema operativo Windows, abrir el enlace de “eXeLearning 2.0.3 – Versión instalable”.

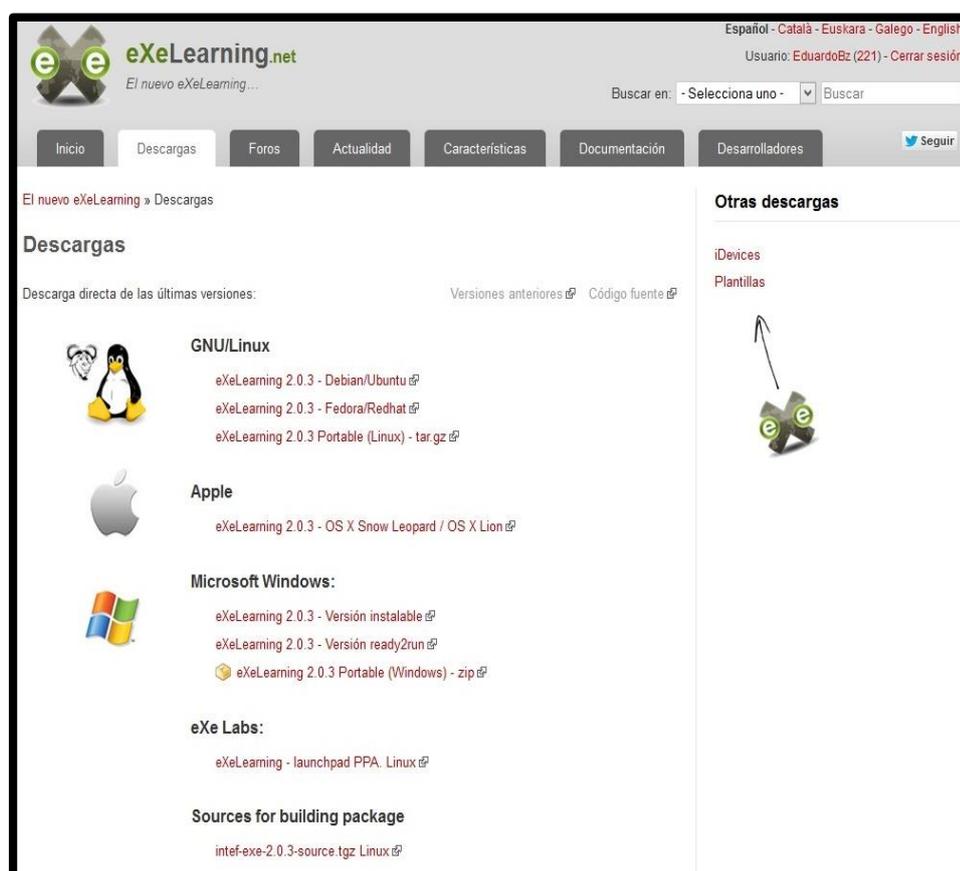


Figura N° 30. Descargar eXeLearning

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Luego se abre una pequeña ventana, que permite descargar y guardar el archivo en el computador, con solo presionar el botón “Guardar archivo”, o bien si fuera el caso presionar el botón “Cancelar”.



Figura N° 31. *Guardar instalador eXeLearning*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

3.3. Instalar eXeLearning

Una vez realizada la descarga del archivo de instalación, buscar en la carpeta “Descargas”, o en el lugar que esté configurado predeterminadamente para guardar las descargas, un archivo igual al que se puede ver en la siguiente imagen:

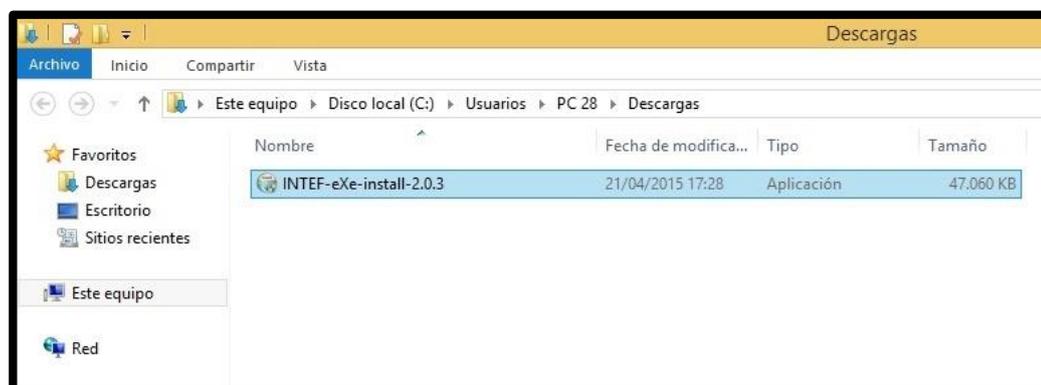


Figura N° 32. *Archivo descargado*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Al hacer doble clic con el botón izquierdo del mouse, se abre una ventana, donde debe hacer clic en el botón “Next >”.

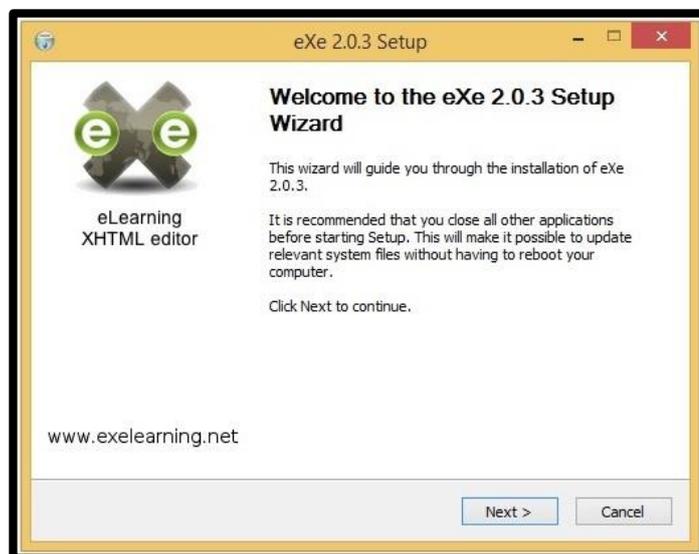


Figura N° 33. *Iniciar archivo de instalación*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

A continuación se observa una ventana donde se describe los términos de uso del programa, entonces para aceptar los términos dar “clic” en el botón “I Agree”.

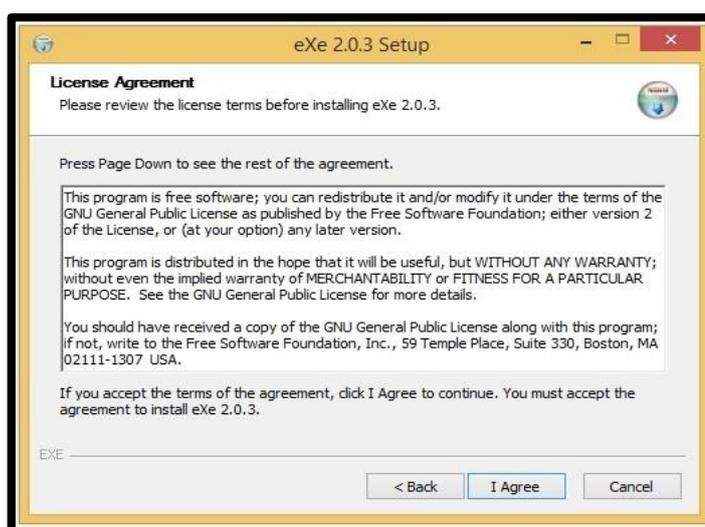


Figura N° 34. *Aceptar términos*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Luego se visualiza una ventana, en la cual se genera la dirección predeterminada donde se crea una carpeta que contiene los archivos de instalación. En caso de querer cambiar el lugar donde se crea la carpeta, tiene que presionar el botón “Browse...”, y se despliega una ventana con el explorador de Windows para seleccionar el lugar que el usuario desee. Una vez terminado con esto, se pulsa el botón “Install” para dar inicio a la instalación del programa eXeLearning.

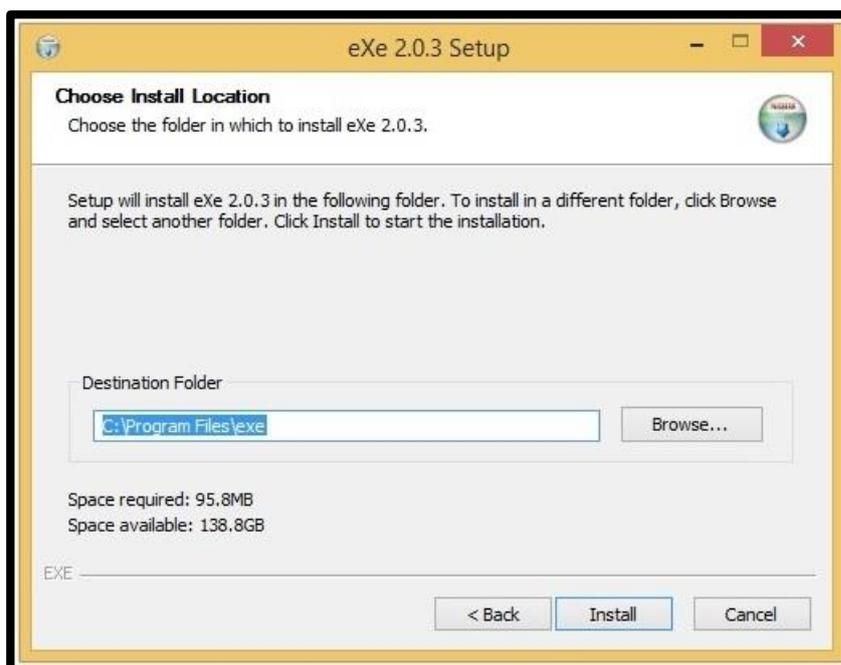


Figura N° 35. *Instalar eXeLearning*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Entonces esperar unos instantes, mientras se instalan todos los archivos necesarios en el computador. Se puede observar que la barra horizontal se va cubriendo de color verde, la cual va avanzando conforme el progreso de la instalación. Puede observar sobre la barra, el porcentaje de la misma, expresada en números.

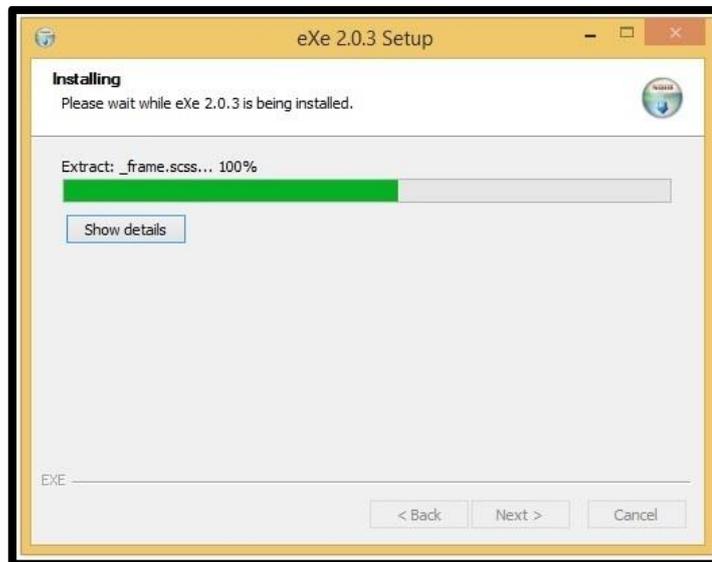


Figura N° 36. *Instalación en progreso*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Cuando la instalación ha llegado a su término, aparece una ventana anunciando que la instalación se ha completado. Una vez llegado hasta aquí, solo pulsar el botón “Finish”, y concluye la instalación de eXeLearning en el computador o portátil.

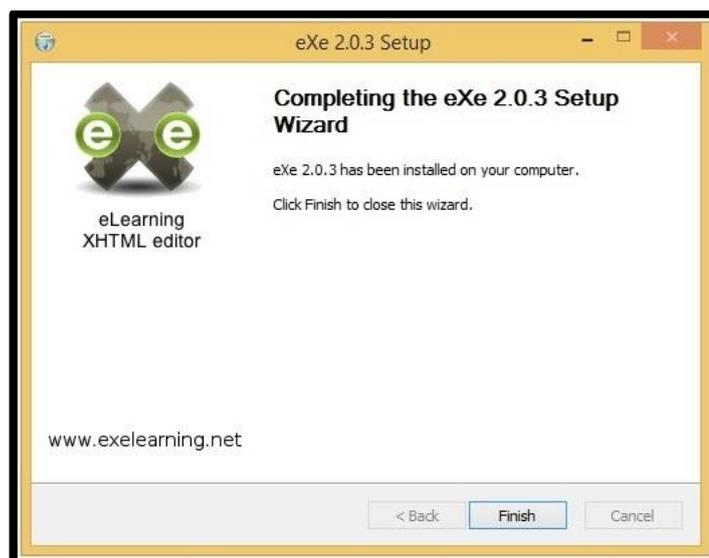


Figura N° 37. *Finalizar instalación*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Al explorar los íconos de acceso directo en el escritorio del computador, se halla el acceso directo al programa eXeLearning.



Figura N° 38. Visualizar acceso de eXeLearning

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

3.4. Acceder al manual de eXeLearning on-line

Desde la cuenta en eXeLearning, se puede acceder a un manual, que permitirá aprender el manejo de este software. Para ello, pulsar el botón izquierdo del mouse sobre la pestaña “Documentación” y abrir el enlace: eXe Learning 2.0. Manual - Tutorial

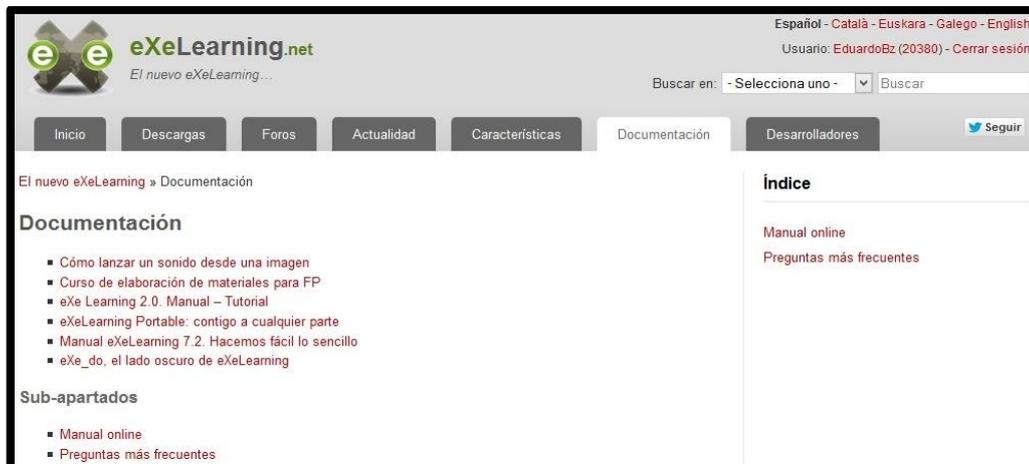


Figura N° 39. Pestaña documentos

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

En esta página pulsar el botón izquierdo del mouse sobre el texto en color rojo que dice: “Accede al manual”

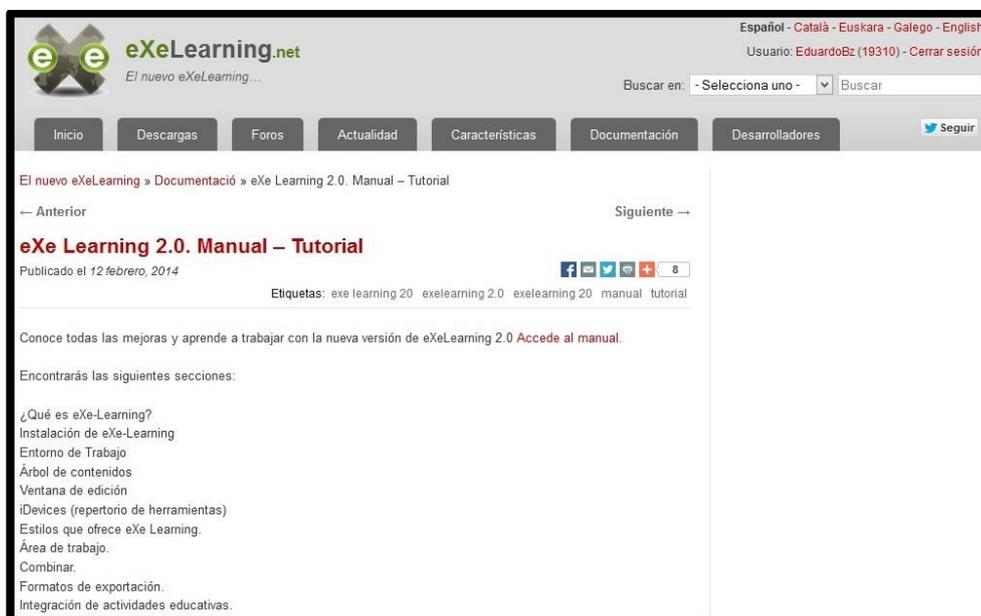


Figura N° 40. Acceder a manual

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Se carga una página en la cual mediante un menú ubicado en la parte lateral izquierda de la página, se puede navegar por todo el manual o tutorial de eXeLearning.

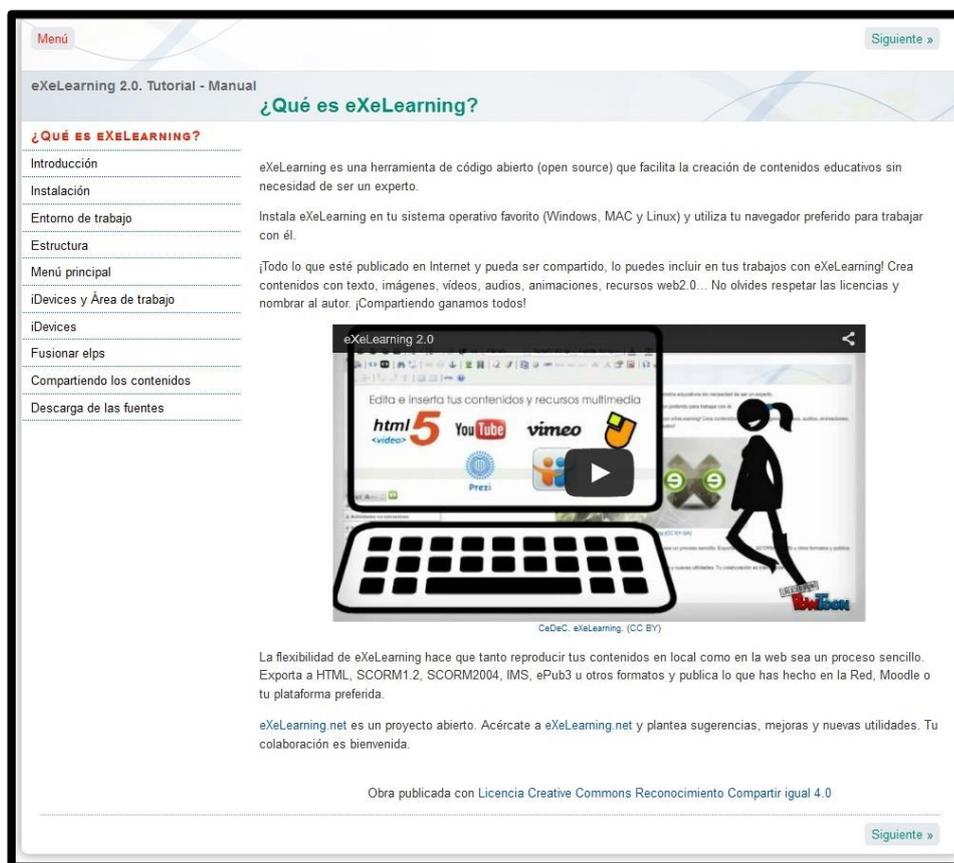


Figura N° 41. Visualizar manual

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

3.5. Entorno de trabajo eXeLearning

El entorno de trabajo de eXeLearning presenta las siguientes partes:

Zona de menú de herramientas.- Permite acceder a menús con distintas actividades a realizar, como por ejemplo: crear o guardar un proyecto, importar o exportar paquetes, cambiar los estilos de la interfaz del proyecto, vista preliminar del proyecto, ayuda on-line, entre otros.

Zona de organización del árbol de contenidos.- Permite organizar la estructura de las páginas que tendrá el proyecto.

Zona de selección de actividades.- Permite configurar ciertos parámetros de los contenidos.

Zona o área de trabajo.- Se puede ver y editar los contenidos.



Figura N° 42. Entorno de eXeLearning

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

3.6. Crear el árbol de contenidos en eXeLearning

Al iniciar el programa de eXeLearning, instalado en el computador, se visualiza una pequeña ventana en la cual pide elegir el navegador con el cual desee el usuario que se ejecute el programa. El navegador puede ser de entre los que está instalados en el computador, o bien elegir el navegador predeterminado por el sistema del ordenador.

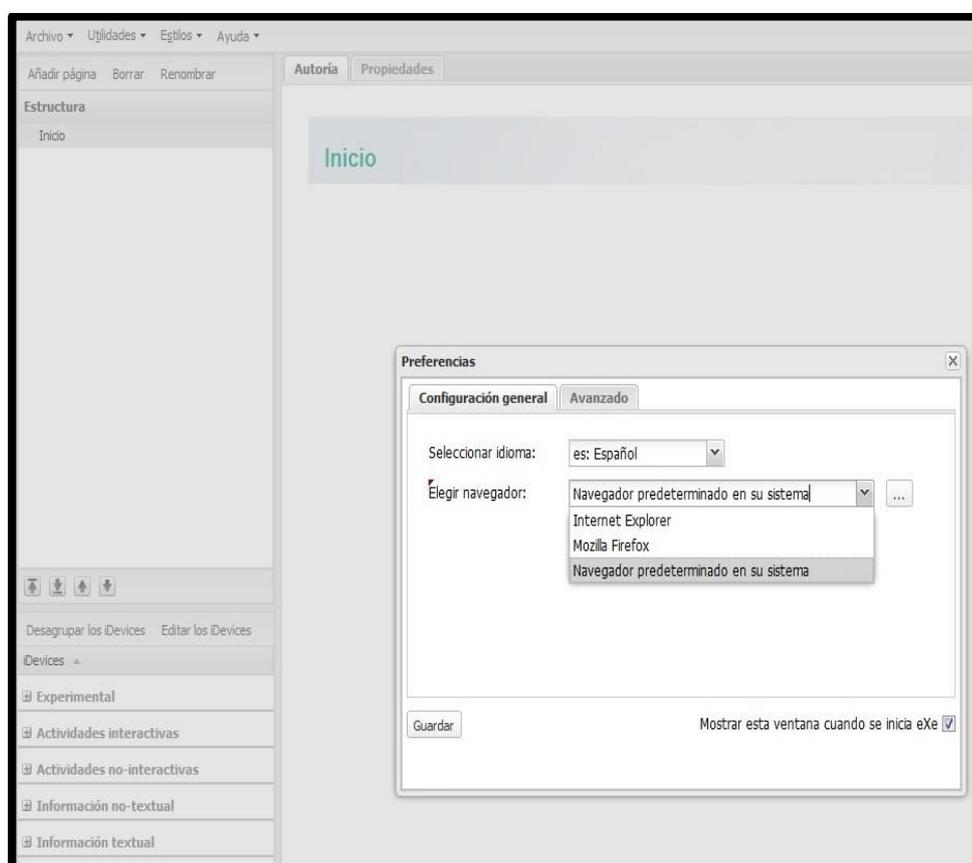


Figura N° 43. Elegir navegador

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Después de elegir el navegador, tiene disponible, toda la interfaz del programa.

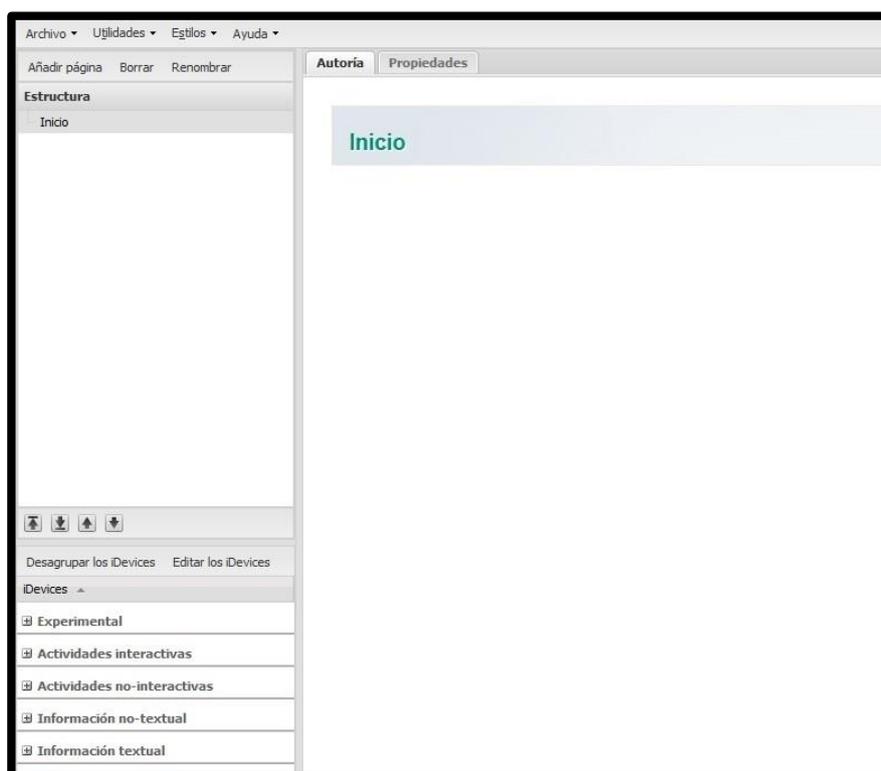


Figura N° 44. Entorno preparado

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

En la zona de organización del árbol de contenidos, se visualiza el botón “Añadir página”, al pulsar se crea una nueva página que se ubica por debajo de la página inicio. Predeterminadamente siempre está presente la primera página “Inicio”.

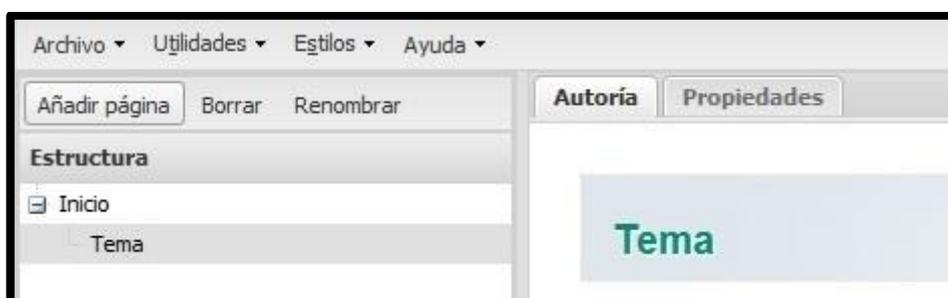


Figura N° 45. Añadir página

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

En el supuesto que la página “Inicio”, es la primera que se visualiza de un proyecto a diseñar, por ejemplo poner el nombre de “PORTADA” a ésta página. Para ello con un “clic” seleccionar y pulsar el botón “Renombrar”, entonces se abre una pequeña ventana para poder editar el nombre de la página seleccionada. Para que surta efecto el cambio realizado, pulsar el botón “Aceptar”.



Figura N° 46. *Nuevo Tema*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

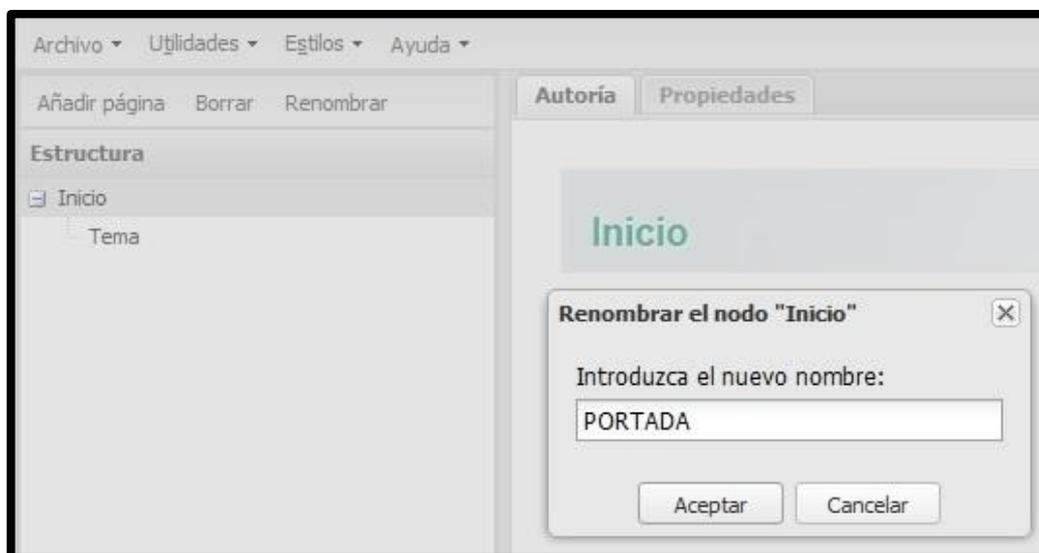


Figura N° 47. *Renombrar página*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta



Figura N° 48. Tema Portada

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

De igual modo para cambiar el nombre de la página “Tema”, por el de “PRESENTACIÓN”, proceder con los mismos pasos.

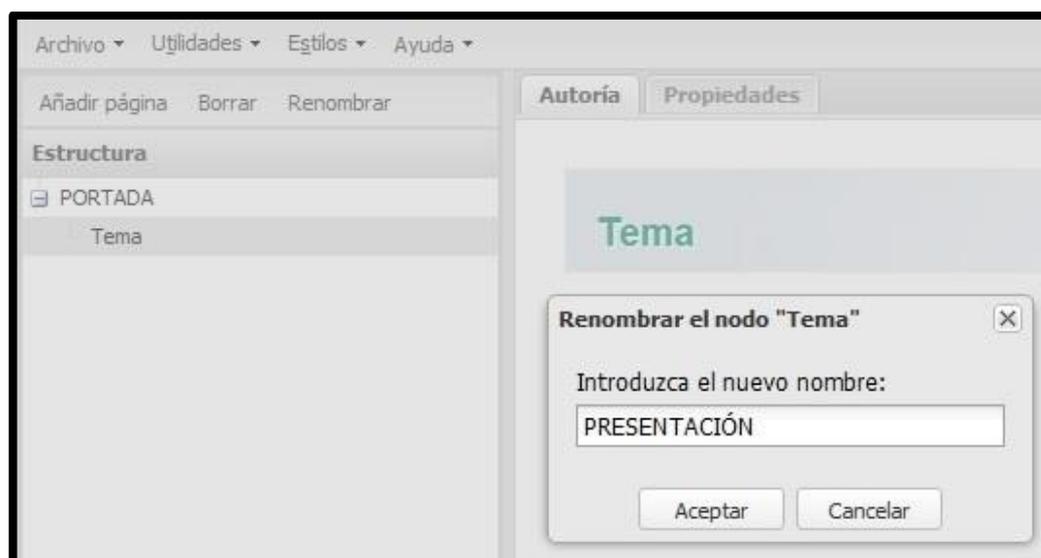


Figura N° 49. Renombrar tema

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Para borrar una página del árbol de contenidos, solamente seleccionar la página y pulsar el botón “Borrar”, a lo cual aparece una ventana para confirmar o cancelar dicha acción. Tómese muy en cuenta, que de existir subpáginas que se deriven de la página que se borra, entonces todas aquellas subpáginas también serán eliminadas.

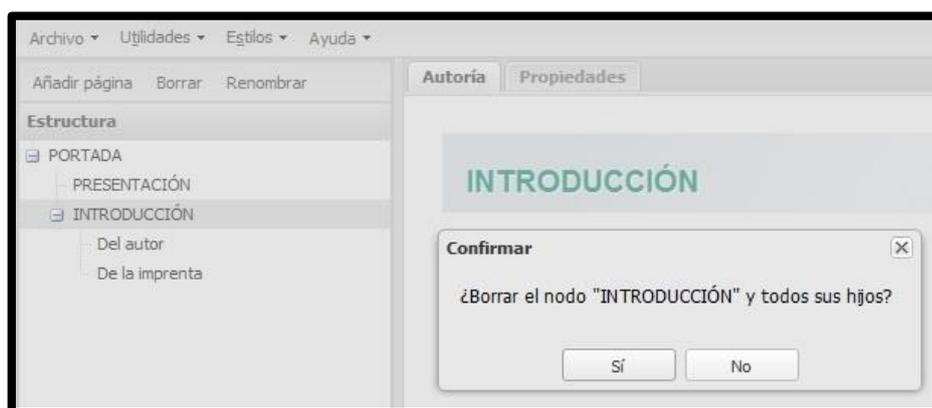


Figura N° 50. *Borrar página*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Una vez que se ha concluido el diseño de cómo están estructuradas las páginas que se ha añadido; páginas a las cuales se debe insertar los contenidos que se ha de crear, se visualiza la zona de organización del árbol de contenidos, como por ejemplo de la siguiente forma:

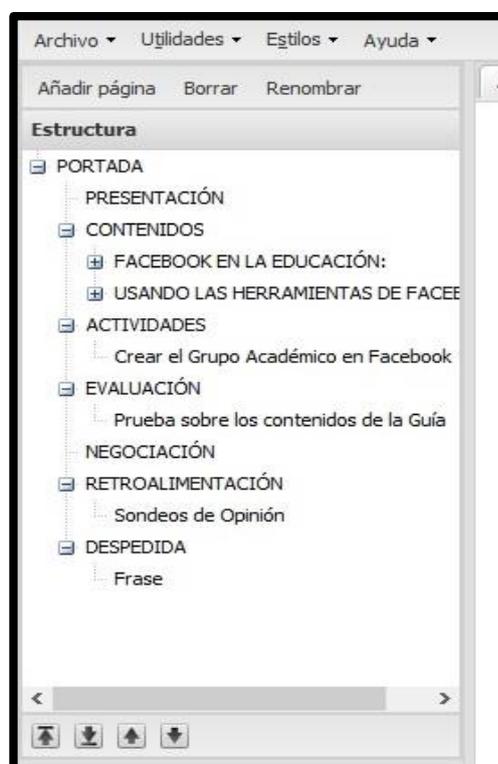


Figura N° 51. *Árbol de contenidos*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

3.7. Insertar contenidos en eXeLearning

3.7.1. Contenido de texto e imágenes:

Para ingresar texto en una página, elegir de la zona de selección de actividades, la opción “Información textual”, luego de entre las opciones que se despliegan la que dice: “Texto libre”.

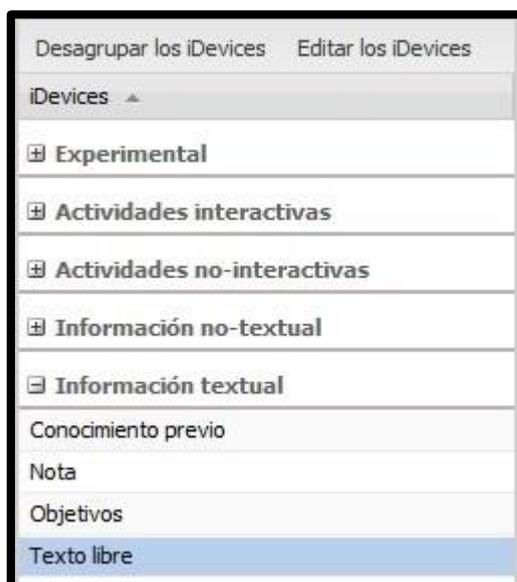


Figura N° 52. *Texto libre*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

En la zona o área de trabajo, se genera un cuadro donde se puede ingresar texto. Este cuadro generado está encabezado en la parte superior de una barra de herramientas, entre las cuales, se halla las que permiten configurar ciertos parámetros del texto ingresado, tales como el tamaño de letra, tipo de letra, subrayada, cursiva, negrita, centrado, justificado, interlineado, etc.

Todas las herramientas son de fácil identificación por su parecido a otros programas de uso más común como Microsoft Word.

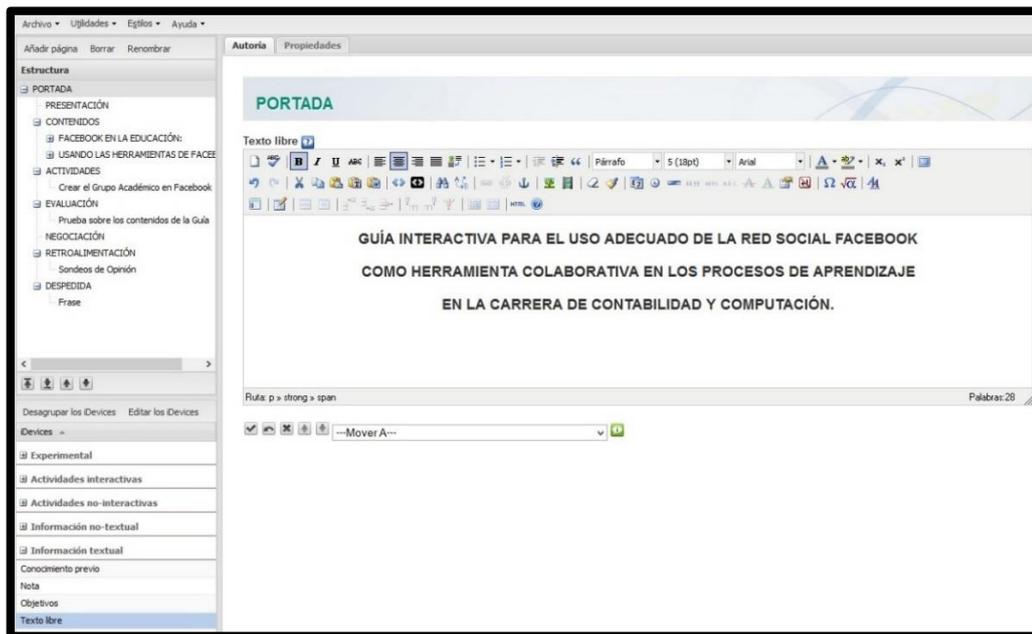


Figura N° 53. Insertar texto

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

De entre las herramientas que se puede visualizar está aquella que permite insertar imágenes, la misma que puede ser identificada por un icono con la imagen de un árbol. Al posicionar el puntero del mouse sobre el icono, aparece un cuadro de diálogo con la siguiente información: “Insertar / editar imagen”.



Figura N° 54. Icono imagen

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Una vez presionada la herramienta para insertar imágenes, se abre la siguiente ventana, que permita explorar todos los archivos del computador en busca de una imagen. Al encontrarla, se debe seleccionar con un “clic” y pulsar el botón “Abrir”.

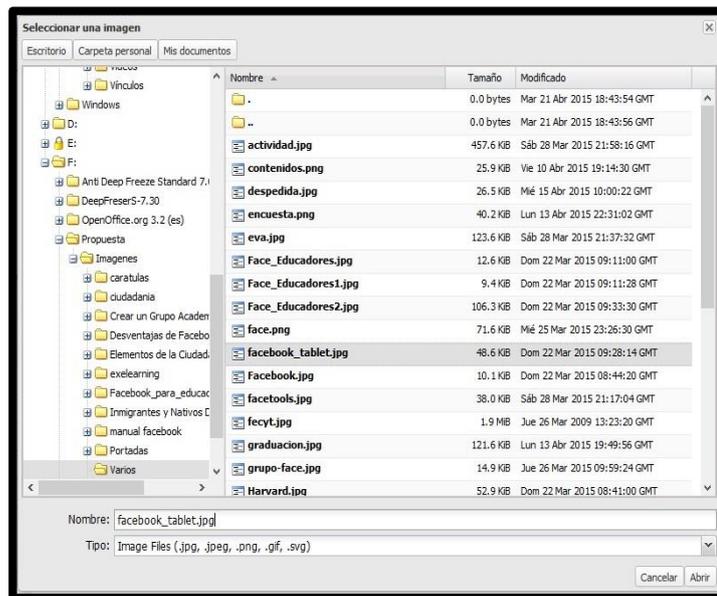


Figura N° 55. *Buscar imagen*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Previo a la inserción de una imagen elegida, se puede ajustar ciertas configuraciones de la misma. En un primer plano se visualiza la dirección “url” de la imagen con respecto a su ubicación en el equipo. Esta “url”, bien puede ser la de un sitio web, que solo es visible con conexión a internet. Por último presionar el botón “Insertar”.

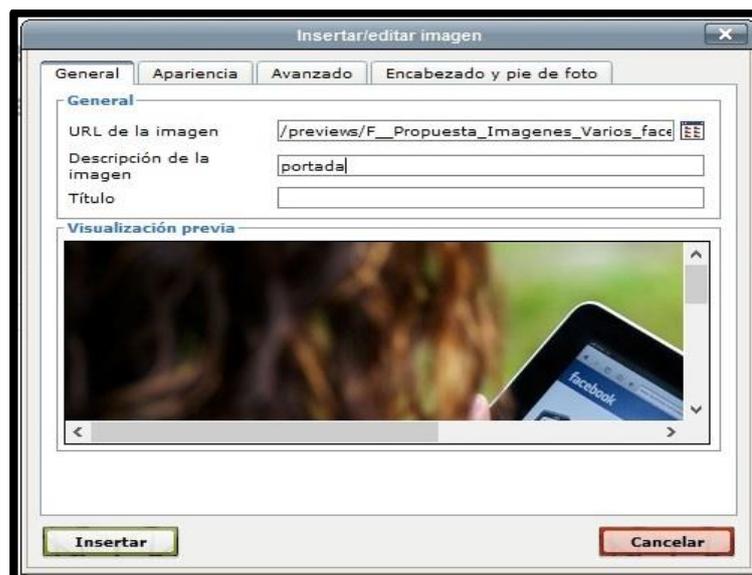


Figura N° 56. *Insertar imagen*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Entonces se visualiza en la zona o área de trabajo, los contenidos de texto e imagen ingresados, en este caso en la página “PORTADA”.

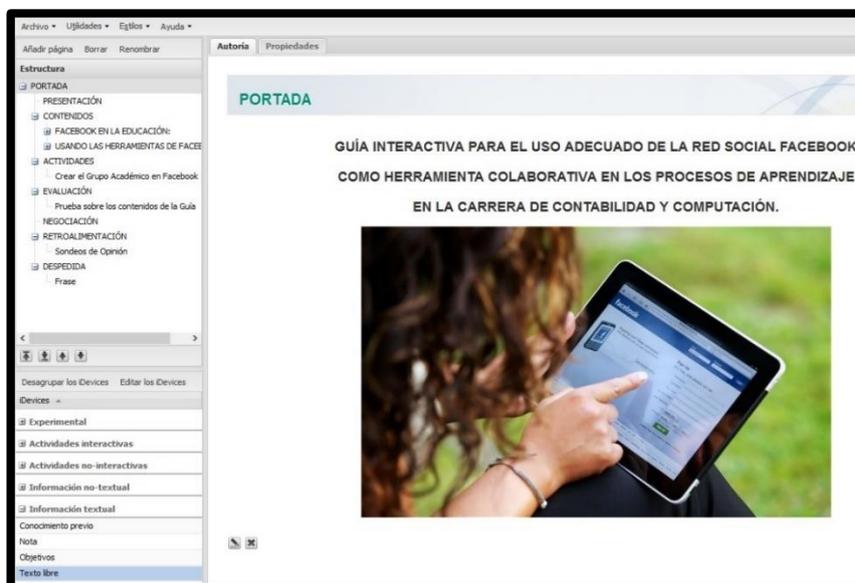


Figura N° 57. Visualizar portada

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Para editar el contenido ingresado, en la parte inferior izquierda de la zona o área de trabajo se encuentra ubicados dos botones. El que tiene el icono de un lápiz es para editar el contenido y el botón con el icono de una “X”, es para eliminar el todo el contenido que posea la página.



Figura N° 58. Editar y eliminar contenidos

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Después de realizado los cambios pertinentes, hacer “clic”, sobre el botón con imagen de un “visto”, para cerrar el editor y ver una vista preliminar de cómo queda el área de trabajo, en la página en la que el usuario está trabajando.



Figura N° 59. Cerrar el editor de contenidos

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

En la zona de menú de herramientas, se halla el menú “Utilidades”, aquí se encuentra la opción “Visualización previa”, esta acción permite tener una vista preliminar de cómo se ve el proyecto.



Figura N° 60. Menú utilidades

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

La visualización previa del proyecto, es ejecutar en una nueva pestaña, que en ese momento el sistema genera automáticamente.

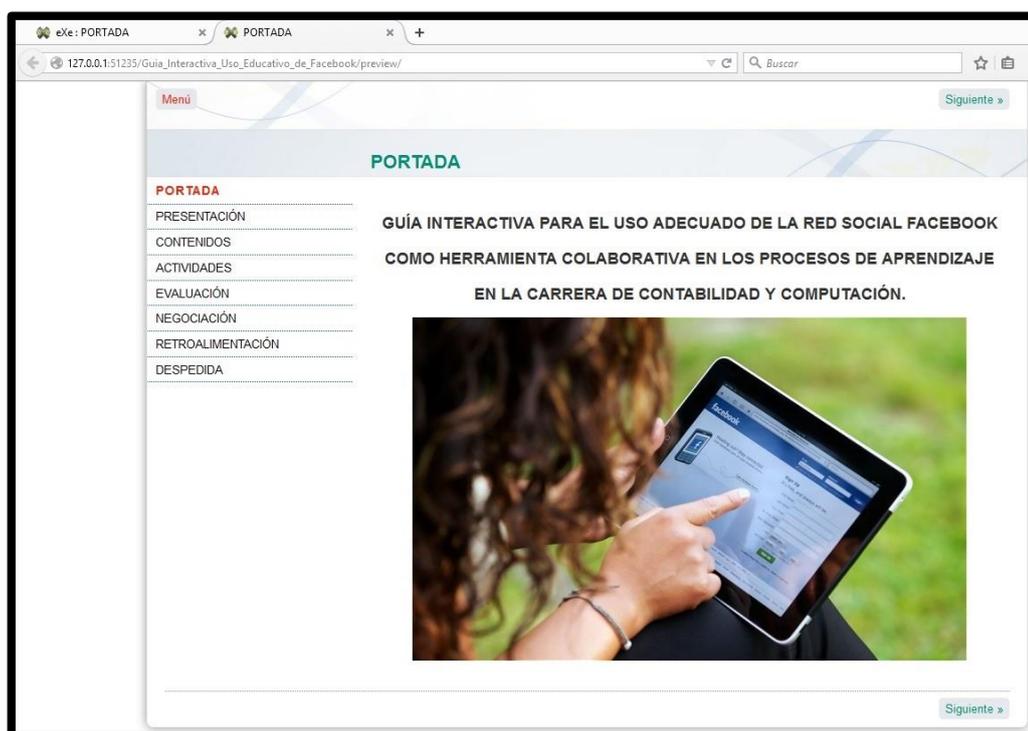


Figura N° 61. Visualización previa

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

3.7.2. Contenido desde YouTube:

Una vez que un video de YouTube está en reproducir, hacer “clic” sobre “Compartir”, y luego una barra se despliega, entonces hacer “clic” en “Insertar”, y copiar el código embebido que aparece en un cuadro horizontal que se despliega.



Aparece una pantalla en donde el usuario va a la pestaña General, luego elegir la opción “iframe” como el Tipo. Y en “Archivo / URL” pegar el código embebido del video de YouTube. Aquí puede establecer las dimensiones o tamaño de la ventana donde se reproduce el video en el proyecto. Finalmente presionar el botón “Insertar”.

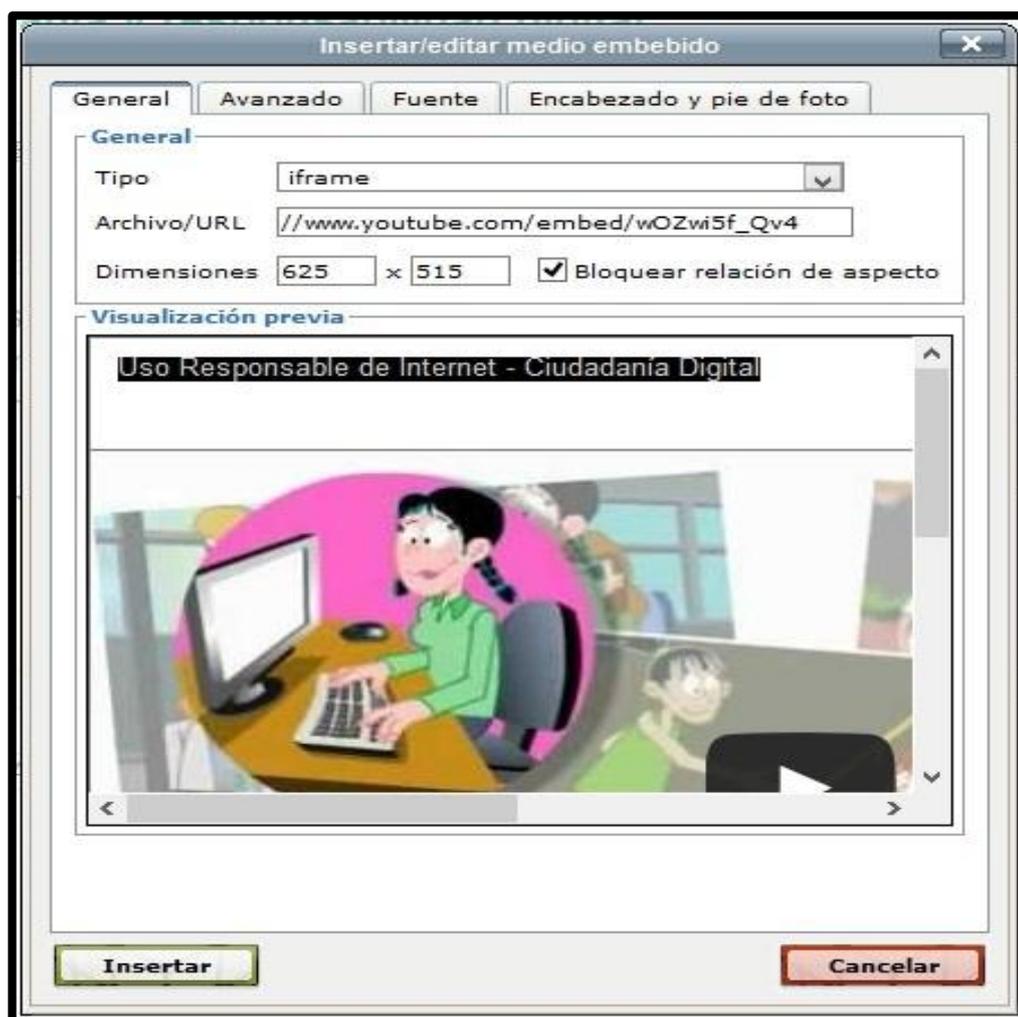


Figura N° 64. Insertar video YouTube

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Entonces el video es visible en el área de trabajo del proyecto.



Figura N° 65. Video YouTube insertado

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

3.7.3. Contenido desde Prezi:

Quando la presentación de Prezi se encuentra cargada, pulsar el botón “Editar”, que se encuentra en la parte inferior del cuadro de la presentación. El botón está resaltado de color azul.



Figura N° 66. Presentación de Prezi

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Se abre una ventana con el código embebido de la presentación, la cual se debe copiar.

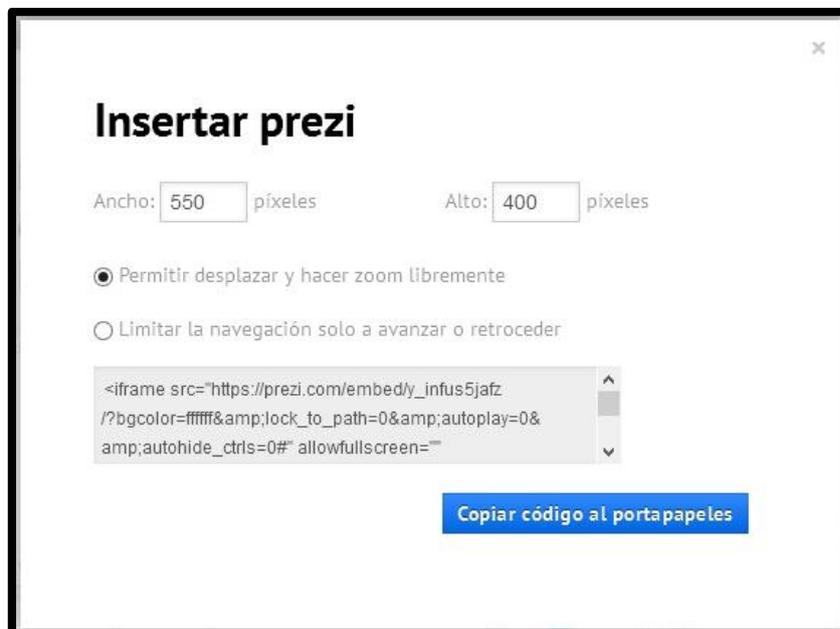


Figura N° 67. Embebido de Prezi

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Luego dirigirse al proyecto en eXeLearning, y acceder al modo de creación y edición de contenido como texto libre; en la barra de herramientas pulsar la herramienta de “inserción de embebidos”.



Figura N° 68. Herramienta para insertar embebidos

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Aparece una pantalla en donde se debe pegar el código embebido de la presentación de Prezi, dentro del cuadro en blanco. Finalmente presionar el botón “Insertar”.

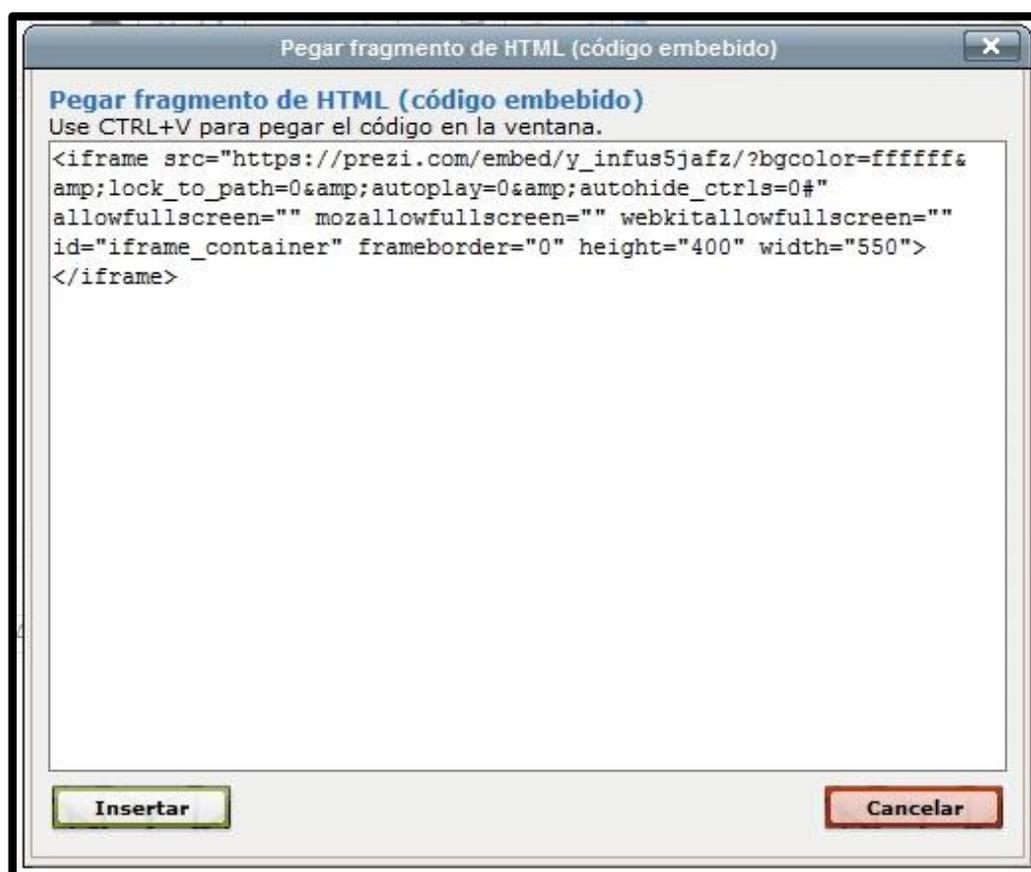


Figura N° 69. Insertar presentación Prezi

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Entonces la presentación es visible en el área de trabajo del proyecto.



Figura N° 70. Presentación Prezi insertada

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

3.7.4. Contenido desde SlideShare:

Para incrustar un contenido desde la página web SlideShare, entonces una vez que la presentación se encuentra en primer plano, ubicar el puntero del mouse, sobre la herramienta con este icono: “<>”, y pulsar esa herramienta.



Figura N° 71. Presentación slideshare 1

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

El embebido es generado dentro de un cuadro de lista, esta fracción de código se debe copiar. Nótese que se puede configurar en qué tamaño de ventana, se desea visualizar este contenido, una vez que se incruste en el proyecto.

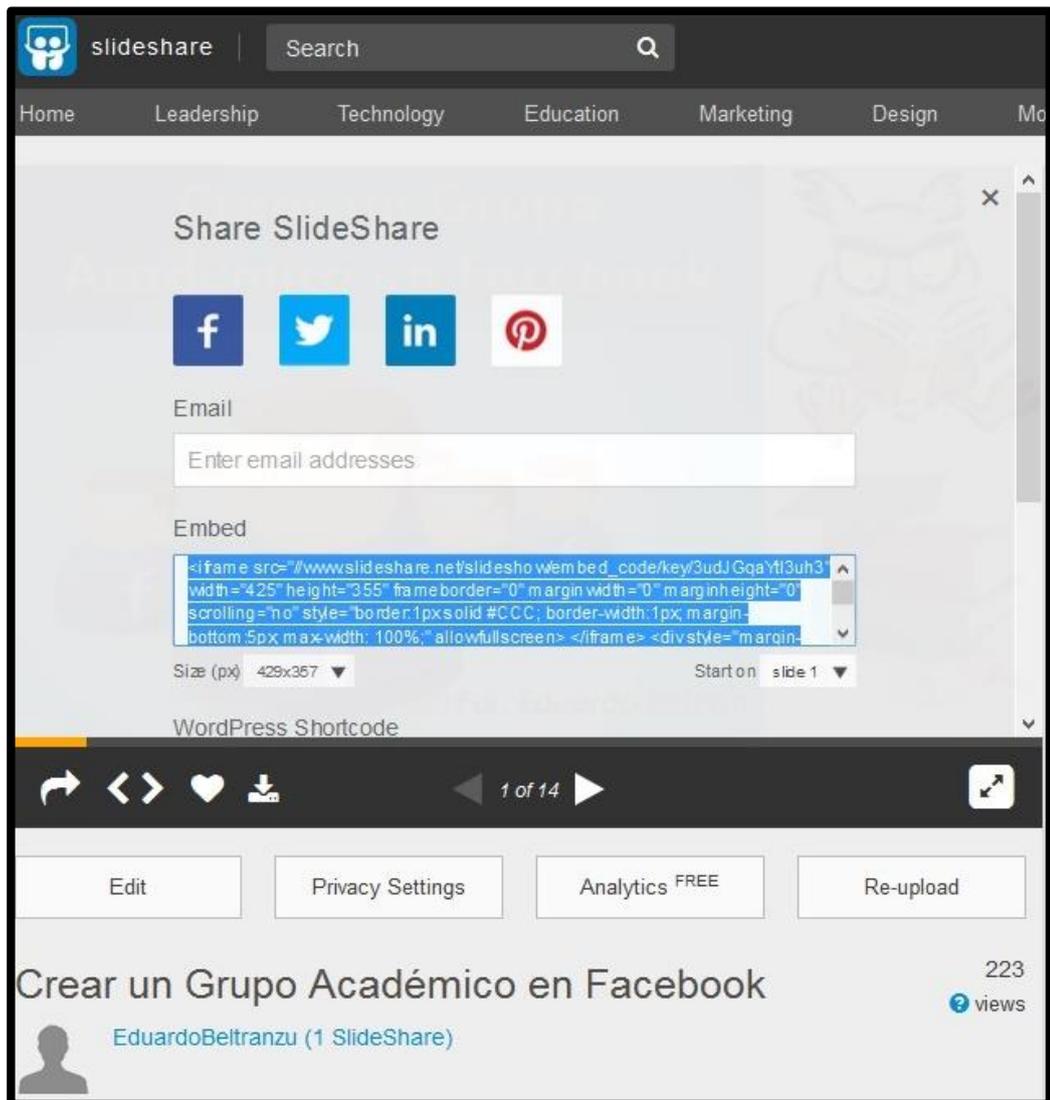


Figura N° 72. *Presentación slideshare 2*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Luego dirigirse al proyecto en eXeLearning, y acceder al modo de creación y edición de contenido como texto libre; en la barra de herramientas pulsar la herramienta de inserción de embebidos.



Figura N° 73. *Herramienta para insertar embebidos*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Aparece una pantalla en donde se debe pegar el código embebido de la presentación de SlideShare, dentro del cuadro en blanco. Finalmente presionar el botón "Insertar".

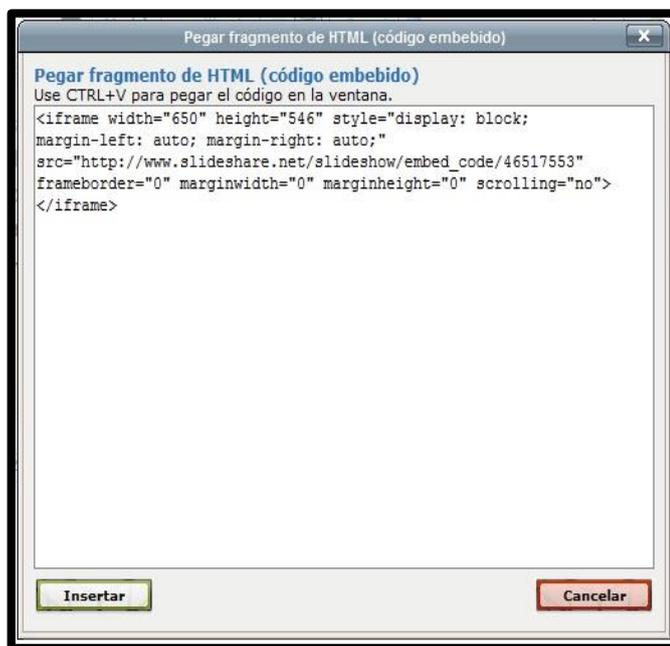


Figura N° 74. Embebido de Slideshare

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Entonces la presentación es visible en el área de trabajo del proyecto.



Figura N° 75. Presentación SlideShare insertada

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

3.7.5. Contenido desde Educaplay:

Se debe abrir el contenido de educaplay, el cual al cargarse, presenta en la parte derecha de la ventana, un cuadro, donde se encuentra el código embebido.



The screenshot displays the Educaplay interface for a test titled "Prueba sobre Contenidos de la Guía". The page has a green header with the Educaplay logo and navigation links. The main content area is green and features a document icon with a checkmark, the title "Prueba sobre Contenidos de la Guía", and a "Comenzar" button. There are checkboxes for "Sensible" options: "Mayúsculas/Minúsculas" and "Acentos". The author is listed as "Eduardo Beltrán". The right sidebar includes a cartoon character, a promotional message "Educaplay sin publicidad para ti y tus alumnos", and a section for the author's profile with a "Compartir" button and a code insertion field.

Figura N° 76. Contenido de Educaplay

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Educaplay, presenta un enlace y un código embebido por cada una de sus contenidos. El código que se visualiza debajo del enunciado "insertar",

es el que se debe copiar para incrustar este contenido en el proyecto que se realiza en eXeLearning.



Figura N° 77. *Embebido de Educaplay*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Luego dirigirse al proyecto en eXeLearning, y acceder al modo de creación y edición de contenido como texto libre; en la barra de herramientas pulsar la herramienta de “inserción de embebidos”.



Figura N° 78. *Herramienta para insertar embebidos*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Aparece una pantalla en donde se debe pegar el código embebido de la presentación de Educaplay, dentro del cuadro en blanco. Finalmente presionar el botón “Insertar”.

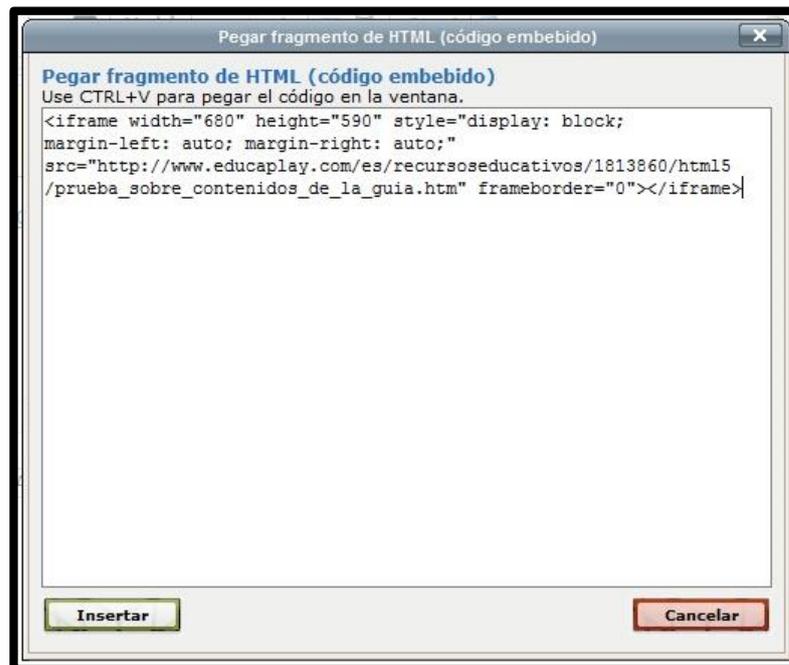


Figura N° 79. Insertar Embebido de Educaplay

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Entonces la presentación será visible en el área de trabajo del proyecto.



Figura N° 80. Presentación Educaplay insertada

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

3.7.6. Contenido desde PhotoPeach:

Una vez, que se reproduce una presentación, se observa un icono con la forma de un lápiz, en la parte derecha del subcuadro de reproducción de la presentación. Al presionar con el puntero del mouse, notar que en la parte superior del subcuadro de reproducción de la presentación, aparece un cuadro con el respectivo código embebido, el cual se copia a portapapeles con solo presionar el botón "COPY".



Figura N° 81. Presentación de PhotoPeach

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Luego dirigirse al proyecto en eXeLearning, y acceder al modo de creación y edición de contenido como texto libre; en la barra de herramientas pulsar la herramienta de "inserción de embebidos".



Figura N° 82. Herramienta para insertar embebidos

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Aparece una pantalla en donde se debe pegar el código embebido de la presentación de PhotoPeach, dentro del cuadro en blanco. Finalmente presionar el botón "Insertar".

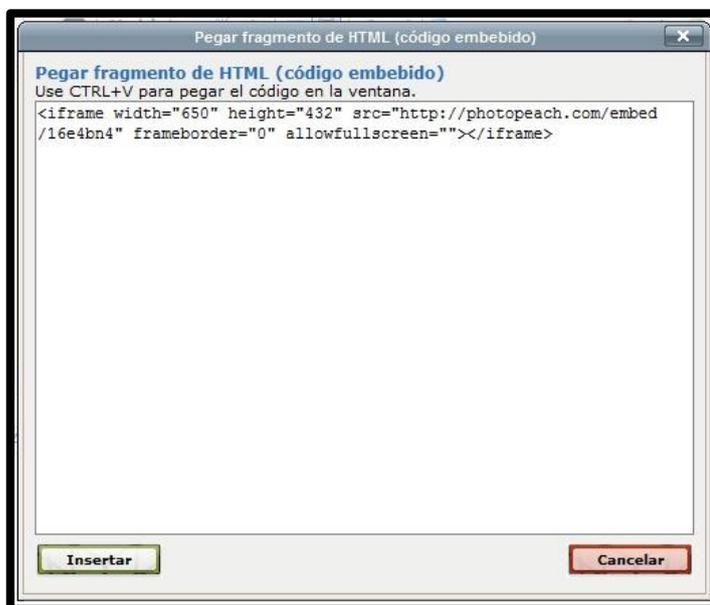


Figura N° 83. *Embebido de PhotoPeach*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Entonces la presentación es visible en el área de trabajo del proyecto.



Figura N° 84. *Presentación PhotoPeach insertada*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

3.7.7. Contenido desde Calameo:

Ubicar el puntero del mouse sobre la presentación deseada, entonces aparece una pequeña ventana de tres herramientas. Al hacer “clic”, en la herramienta del extremo derecho, se despliega una lista de opciones de entre las cuales se debe seleccionar la opción “Incrustar”.



Figura N° 85. Presentación de Calameo 1

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Se abre una ventana donde se debe seleccionar la opción “HTML” y luego presionar el botón “COPIAR”, para copiar el código embebido de la presentación al portapapeles.



Figura N° 86. *Embebido presentación de Calameo*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Luego dirigirse al proyecto en eXeLearning, y acceder al modo de creación y edición de contenido como texto libre; en la barra de herramientas pulsar la herramienta de “inserción de embebidos”.



Figura N° 87. *Herramienta para insertar embebidos*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Aparece una pantalla en donde se debe pegar el código embebido de la presentación de Calameo, dentro del cuadro en blanco. Finalmente presionar el botón "Insertar".

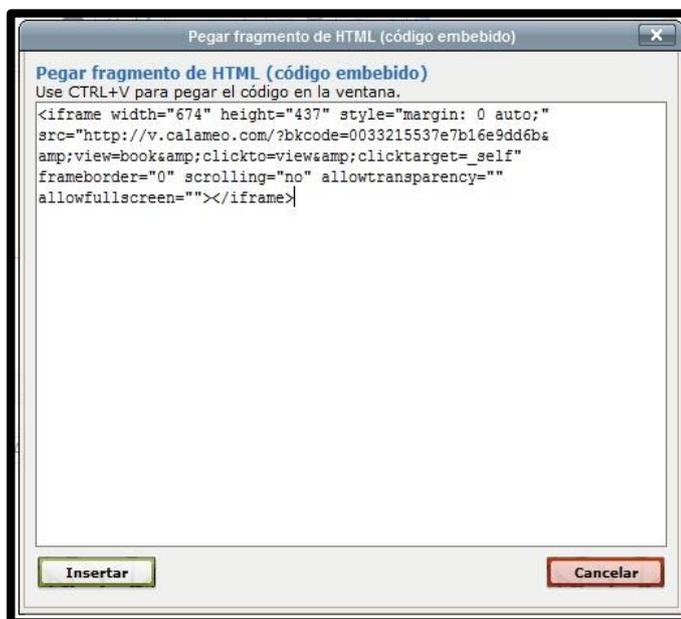


Figura N° 88. *Embebido de Calameo*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Entonces la presentación es visible en el área de trabajo del proyecto.

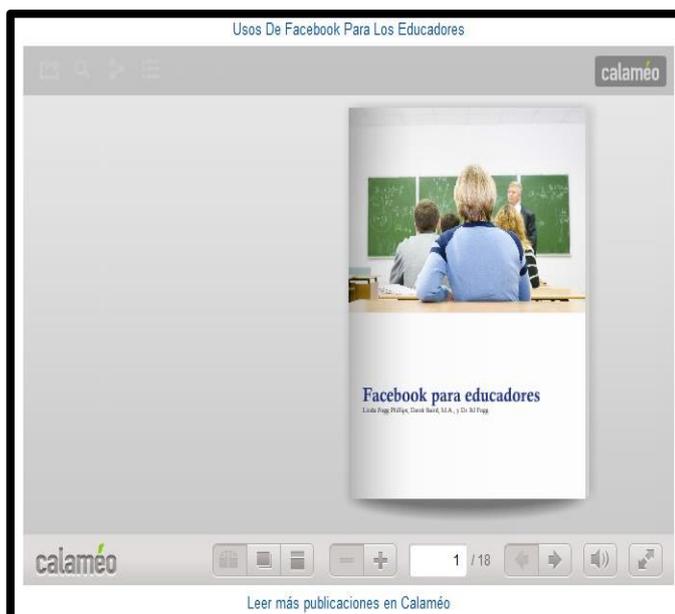


Figura N° 89. *Presentación Calameo insertada*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

3.8. Guardar un proyecto de eXeLearning

Para guardar el proyecto creado en eXeLearning, se debe ir a menú “Archivo”, luego elegir la opción “Guardar como...”

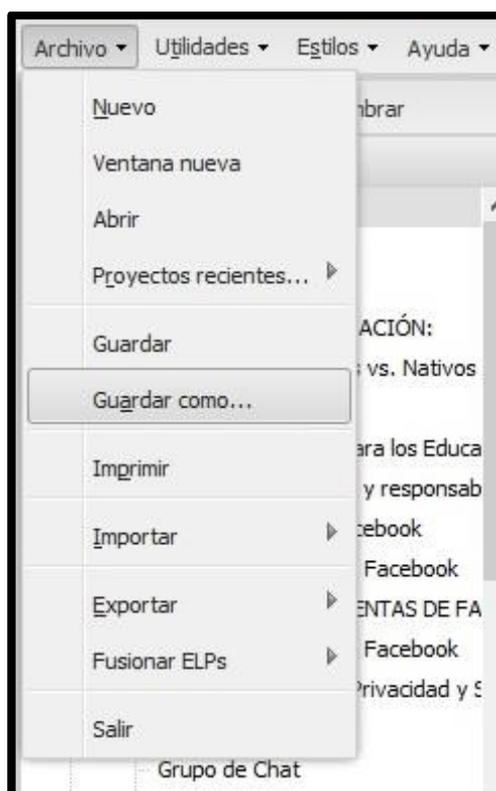


Figura N° 90. Menú archivo

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Se abrirá una ventana que permite explorar los archivos y elegir el lugar donde se guarda el archivo del proyecto. Escribir un nombre del proyecto y pulsar el botón “Guardar”.

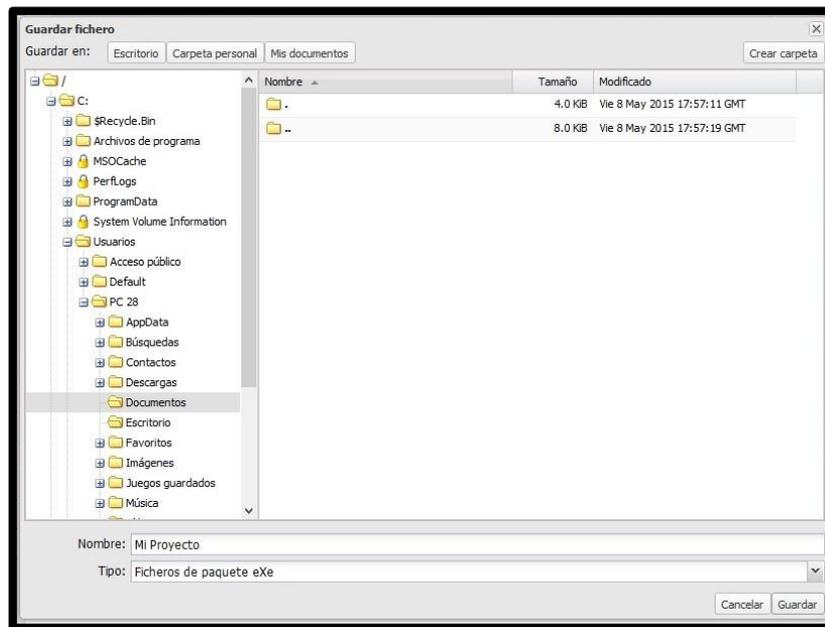


Figura N° 91. *Menú archivo*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Se notifica si se ha guardado o no el archivo.

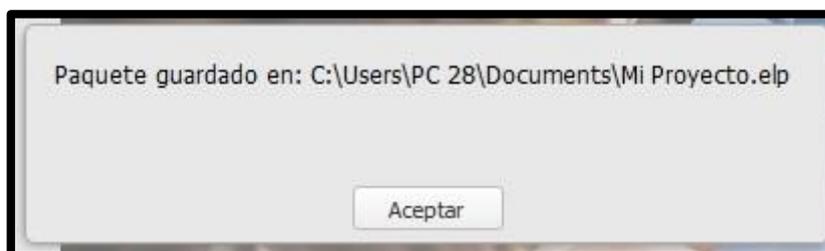


Figura N° 92. *Mensaje de confirmación*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

El archivo guardado se visualiza de la siguiente forma. Cabe acotar que este archivo para que pueda ser reconocido por la computadora, la misma que debe tener instalado el programa eXeLearning para que pueda ser ejecutada. El archivo tiene como icono al logo de exeLearning.

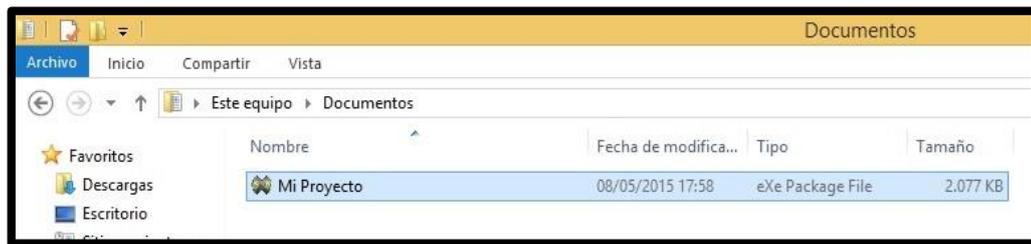


Figura N° 93. Ver archivo eXeLearning

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

3.9. Exportar un proyecto de eXeLearning

Para que el proyecto pueda ser visualizado en cualquier computador, se tiene que exportarlo a un formato que cualquier ordenador, e incluso cualquier sistema operativo lo reconozca.

Ir a menú “Archivo”, luego se debe elegir la opción “Exportar”, luego ir a opción “Sitio web” y a continuación seleccionar la opción “Archivo comprimido ZIP”.

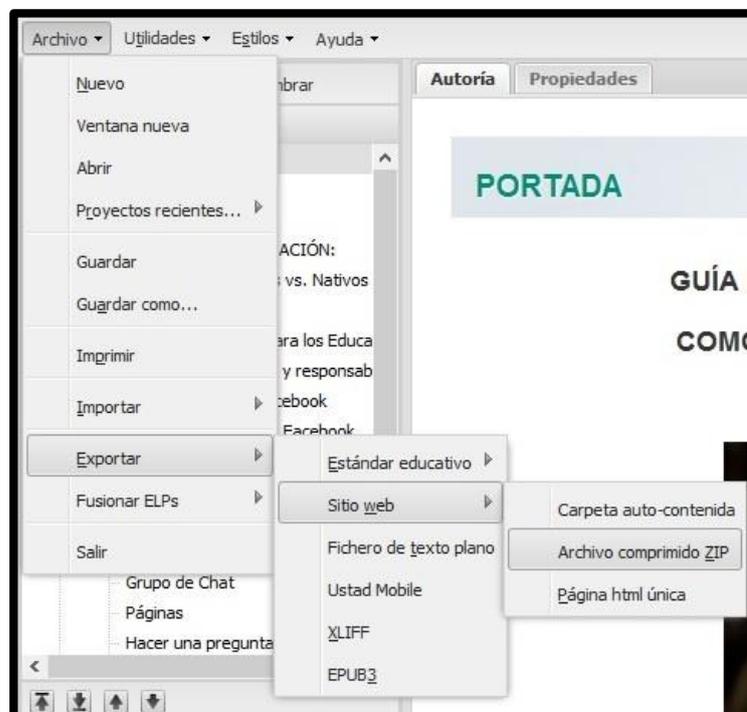


Figura N° 94. Exportar proyecto

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Se abre una ventana que permite explorar los archivos y elegir el lugar donde se guarda el archivo comprimido ZIP del proyecto. Escribir un nombre del archivo comprimido y pulsar el botón “Guardar”.

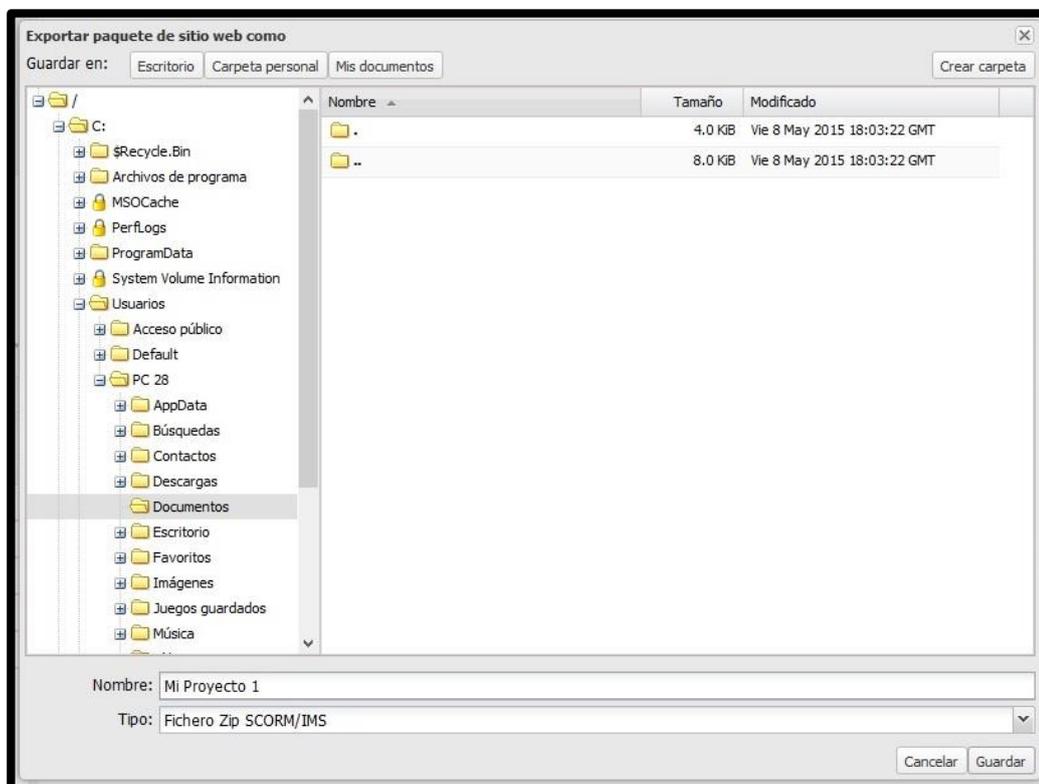


Figura N° 95. *Explorar archivos*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Se notifica si se ha guardado o no el archivo comprimido ZIP del proyecto creado.



Figura N° 96. *Notificación de exportado*

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

El archivo guardado se visualiza de la siguiente forma.

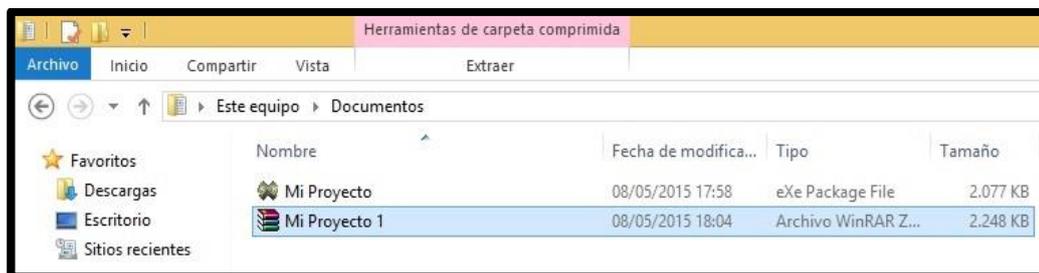


Figura N° 97. Visualizar archivo exportado

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Proceder a descomprimir el archivo ZIP, y luego acceder a la carpeta descomprimida, en donde se visualiza los archivos del proyecto.

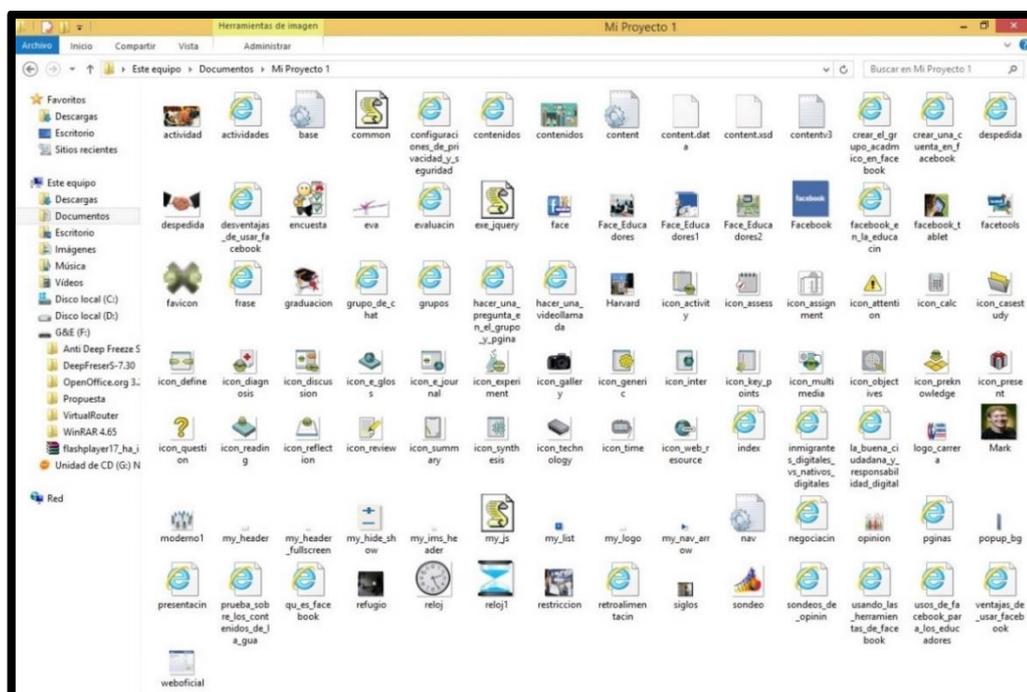


Figura N° 98. Proyecto descomprimido

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Para ejecutar el proyecto, buscar el archivo "index" o inicio, al cual se da doble "clic" para abrir el proyecto de eXeLearning guardado como un sitio web.



Figura N° 99. Ejecutar proyecto

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

El proyecto de eXeLearning se ejecuta a través del navegador de internet predeterminado por el sistema operativo del computador. En el caso de tener dos o más navegadores de internet, se puede elegir el que se desee.

Para el caso de visualizar el proyecto, no es necesario que el computador disponga de internet, pero entendiendo que al realizar los contenidos del proyecto, se ha insertado contenidos enlazados directamente de sitios web en línea, el computador necesita de internet para reproducir aquellos contenidos que lo requiera.



Figura N° 100. Visualizando proyecto

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta



UNIDAD IV: GUÍA INTERACTIVA (Resultado Final)



Creación de recursos didácticos multimedia



Menú 1. Portada



Figura N° 101. Portada

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Menú 2. Presentación



Figura N° 102. Presentación

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Menú 3. Objetivos

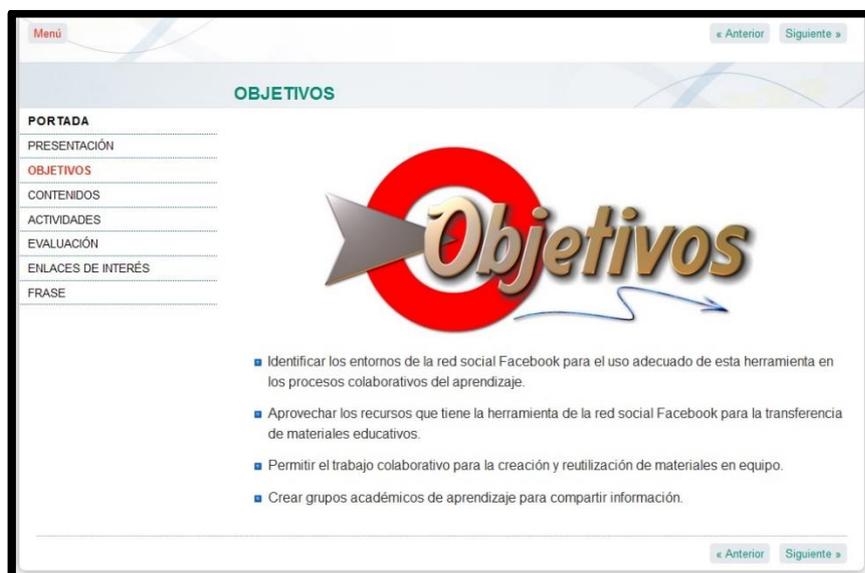


Figura N° 103. Menú, objetivos

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Menú 4. Contenidos



Figura N° 14. Menú, contenidos

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Submenú 4.1. Facebook en la educación



Figura N° 1052. Submenú, Facebook en la educación

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Opción 4.1.1. Inmigrantes Digitales vs. Nativos Digitales



Figura N° 106. Opción, inmigrantes digitales vs nativos digitales

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Opción 4.1.2. ¿Qué es Facebook?

The screenshot shows a website page titled "¿Qué es Facebook?". On the left, there is a vertical navigation menu with the following items: PORTADA, PRESENTACIÓN, OBJETIVOS, CONTENIDOS (with sub-items: FACEBOOK EN LA EDUCACIÓN: Inmigrantes Digitales vs. Nativos Digitales, ¿Qué es Facebook?, Usos de Facebook para los Educadores, La buena ciudadanía y responsabilidad digital, Ventajas de usar Facebook, Desventajas de usar Facebook, USANDO LAS HERRAMIENTAS DE FACEBOOK, FACEBOOK BAJO LA METODOLOGÍA P.A.C.I.E.), ACTIVIDADES, EVALUACIÓN, ENLACES DE INTERÉS, and FRASE. The main content area features a paragraph of text explaining Facebook as a popular social network, its creator Mark Zuckerberg, and its launch in 2004. Below the text are three images: a portrait of Mark Zuckerberg, the Facebook logo, and a building with the Harvard University crest. Navigation buttons "Anterior" and "Siguiente" are located at the top and bottom right of the page.

Figura N° 107. Opción, ¿Qué es Facebook?

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Opción 4.1.3. Usos de Facebook para los Educadores

The screenshot displays a website page titled "Usos de Facebook para los Educadores". The left navigation menu is identical to the previous page, with the item "Usos de Facebook para los Educadores" highlighted in red. The main content area shows a digital document viewer from Calaméo. The document is titled "Introducción a Facebook para educadores" and includes a list of points: "¿Por qué Facebook para los educadores?", "¿Qué es Facebook?", "¿Cómo usar Facebook?", "¿Qué ventajas ofrece Facebook?", "¿Qué desventajas ofrece Facebook?", "¿Qué herramientas ofrece Facebook?", and "¿Qué metodologías ofrece Facebook?". The viewer interface includes a page number "2 / 18" and navigation controls. The text "Leer más publicaciones en Calaméo" is visible at the bottom of the viewer. Navigation buttons "Anterior" and "Siguiente" are at the top and bottom right.

Figura N° 108. Opción, usos de Facebook para los educadores

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Opción 4.1.4. La buena ciudadanía y responsabilidad digital



The screenshot shows a website interface. At the top, there is a navigation bar with 'Menú' on the left and '« Anterior' and 'Siguiendo »' on the right. The main heading is 'La buena ciudadanía y responsabilidad digital'. On the left side, there is a vertical menu with the following items: PORTADA, PRESENTACIÓN, OBJETIVOS, CONTENIDOS (with sub-items: FACEBOOK EN LA EDUCACIÓN: Inmigrantes Digitales vs. Nativos Digitales, ¿Qué es Facebook?, Usos de Facebook para los Educadores), 'La buena ciudadanía y responsabilidad digital' (highlighted in red), Ventajas de usar Facebook, Desventajas de usar Facebook, USANDO LAS HERRAMIENTAS DE FACEBOOK, FACEBOOK BAJO LA METODOLOGÍA P.A.C.I.E., ACTIVIDADES, EVALUACIÓN, ENLACES DE INTERÉS, and FRASE. The main content area contains two paragraphs of text. The first paragraph discusses traditional education and the rise of virtual social media. The second paragraph lists various online behaviors like harassment and identity theft. Below the text is a video player with the title 'Uso Responsable de Internet - Ciudadanía Digital'. The video frame shows a collage of cartoon illustrations of people using computers and laptops in various settings. The video player controls at the bottom show a progress bar at 0:00 / 11:13 and the YouTube logo.

Figura N° 109. Video, uso responsable del internet

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta



The screenshot shows a video player with the title 'Cuidado con lo que subes a internet'. The video frame displays a social media post featuring a photograph of two women in bikinis posing by a pool. To the right of the photo is a list of user avatars and names, including 'Angela Escobar', 'Bianca Rodríguez', and 'Carolina López'. Below the photo, there is a caption that reads '¡Buenos días titulos y fotos!'. The video player controls at the bottom show a progress bar at 0:00 / 0:48 and the YouTube logo.

Figura N° 110. Video, cuidado con lo que subes al internet

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta



Figura N° 111. *Presentación, elementos de la ciudadanía digital*
 Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Opción 4.1.5. Ventajas de Usar Facebook



Figura N° 112. *Opción, ventajas de usar Facebook*
 Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Opción 4.1.6. Desventajas de Usar Facebook



Figura N° 113. Opción, desventajas de usar Facebook

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Submenú 4.2. Usando las herramientas de facebook



Figura N° 114. Submenú, usando las herramientas de Facebook

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Opción 4.2.1. Crear una cuenta en Facebook

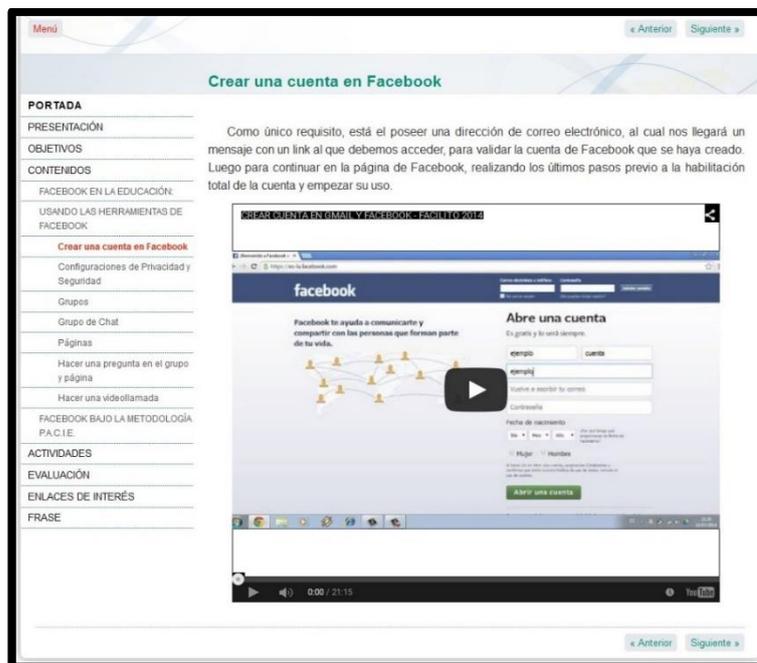


Figura N° 115. Opción, crear una cuenta en Facebook

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Opción 4.2.2. Configuraciones de Privacidad y Seguridad

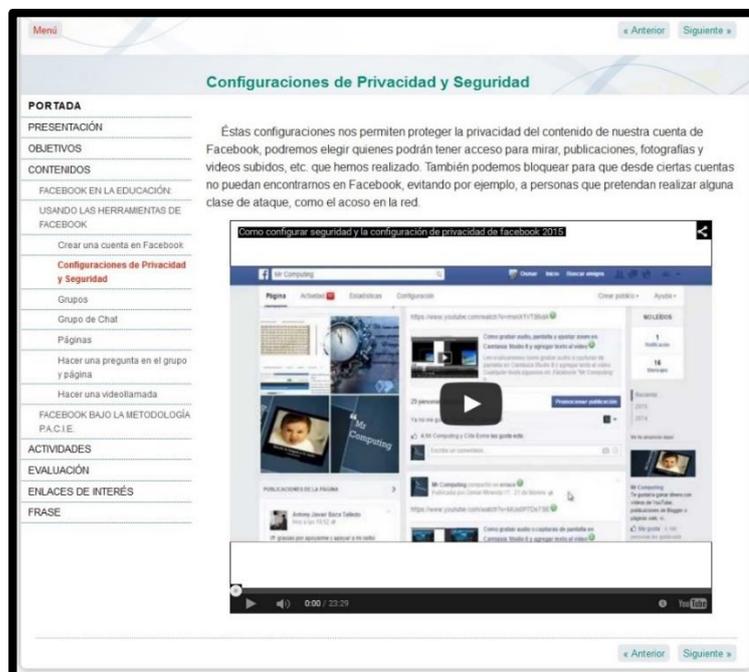


Figura N° 116. Opción, configuraciones de privacidad y seguridad

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Opción 4.2.3. Grupos

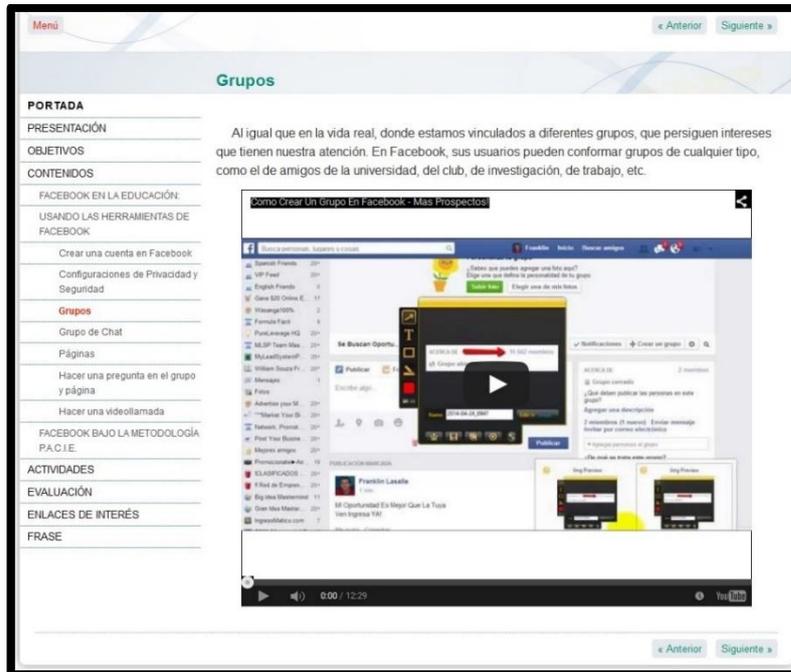


Figura N° 117. Opción, grupos

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Opción 4.2.4 Grupo de Chat



Figura N° 118. Opción, grupo de chat

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Opción 4.2.5. Páginas

The screenshot shows a video player interface. On the left is a table of contents with the following items: PORTADA, PRESENTACIÓN, OBJETIVOS, CONTENIDOS (with sub-items: FACEBOOK EN LA EDUCACIÓN, USANDO LAS HERRAMIENTAS DE FACEBOOK, Crear una cuenta en Facebook, Configuraciones de Privacidad y Seguridad, Grupos, Grupo de Chat, Páginas, Hacer una pregunta en el grupo y página, Hacer una videollamada), FACEBOOK BAJO LA METODOLOGÍA P.A.C.I.E., ACTIVIDADES, EVALUACIÓN, ENLACES DE INTERÉS, and FRASE. The main content area is titled 'Páginas' and contains the text: 'Podemos crear páginas, ya sea para promocionar o publicitar en la red social Facebook, nuestro negocio, empresa, producto, evento a realizarse, etc. El requisito previo para poder crear una página en Facebook, es de disponer de una cuenta ya creada en esta red social.' Below the text is a video thumbnail with a play button and a woman speaking. The video player has a progress bar at the bottom showing 0:00 / 5:23 and navigation buttons for 'Anterior' and 'Siguiente'.

Figura N° 119. Opción, páginas

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Opción 4.2.6. Hacer una pregunta en el grupo y página

The screenshot shows a video player interface. On the left is a table of contents with the following items: PORTADA, PRESENTACIÓN, OBJETIVOS, CONTENIDOS (with sub-items: FACEBOOK EN LA EDUCACIÓN, USANDO LAS HERRAMIENTAS DE FACEBOOK, Crear una cuenta en Facebook, Configuraciones de Privacidad y Seguridad, Grupos, Grupo de Chat, Páginas, Hacer una pregunta en el grupo y página, Hacer una videollamada), FACEBOOK BAJO LA METODOLOGÍA P.A.C.I.E., ACTIVIDADES, EVALUACIÓN, ENLACES DE INTERÉS, and FRASE. The main content area is titled 'Hacer una pregunta en el grupo y página' and contains the text: 'Facebook permite realizar una pregunta ya sea para los miembros de un grupo o los miembros de una página. La pregunta permite dar opciones de respuesta, y conforme cada miembro responde, se indicará cuales miembros han votado por cada una de las opciones. Esta herramienta permite fácilmente tener una votación "ON LINE", para toma de decisiones del grupo, o bien para que por ejemplo un negocio que se publicita en una página, sepa el comentario de sus clientes sobre uno de sus productos.' Below the text is a video thumbnail with a play button and a woman speaking. The video player has a progress bar at the bottom showing 0:00 / 10:43 and navigation buttons for 'Anterior' and 'Siguiente'.

Figura N° 120. Opción, hacer una pregunta en el grupo y página

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Opción 4.2.7. Hacer una videollamada

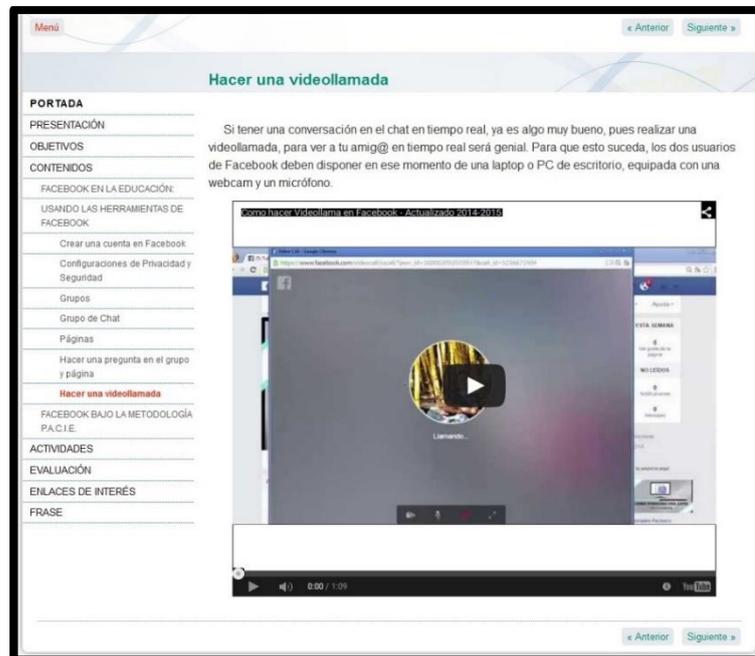


Figura N° 121. Opción, hacer una videollamada

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Submenú 4.3. Facebook bajo la metodología p.a.c.i.e



Figura N° 122. Submenú, Facebook bajo PACIE

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Opción 4.3.1. ¿Qué es P.A.C.I.E?

The screenshot shows a web page with a navigation menu on the left and a main content area. The menu includes: PORTADA, PRESENTACIÓN, OBJETIVOS, CONTENIDOS (with sub-items: FACEBOOK EN LA EDUCACIÓN, USANDO LAS HERRAMIENTAS DE FACEBOOK, FACEBOOK BAJO LA METODOLOGÍA P.A.C.I.E., ¿Qué es PACIE?, Fases de la Metodología PACIE, Cómo crear la asignatura en Facebook con PACIE), ACTIVIDADES, EVALUACIÓN, ENLACES DE INTERÉS, and FRASE. The main content area has a title '¿Qué es PACIE?' and a logo featuring a stylized 'E' with a globe. Below the logo, there is text explaining the methodology and its phases.

¿Qué es PACIE?

Es una metodología de trabajo en línea, a través de herramientas virtuales que facilita la incursión del elearning dentro de los procesos educativos, sea en sus modalidades presencial, semipresencial y a distancia.

Esta metodología busca incluir las TIC's dentro de los procesos educativos, pero ya no solo girando entorno al estudiante, sino enfocarse mucho más en el docente que es el eje en todo el proceso.

El nombre de PACIE se forma de las iniciales de sus fases, como son: presencia, alcance, capacitación, interacción y e-learning.

Figura N° 123. Opción, qué es PACIE

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Opción 4.3.2. Fases de la Metodología PACIE

The screenshot shows a web page with a navigation menu on the left and a main content area. The menu includes: PORTADA, PRESENTACIÓN, OBJETIVOS, CONTENIDOS (with sub-items: FACEBOOK EN LA EDUCACIÓN, USANDO LAS HERRAMIENTAS DE FACEBOOK, FACEBOOK BAJO LA METODOLOGÍA P.A.C.I.E., ¿Qué es PACIE?, Fases de la Metodología PACIE, Cómo crear la asignatura en Facebook con PACIE), ACTIVIDADES, EVALUACIÓN, ENLACES DE INTERÉS, and FRASE. The main content area has a title 'Fases de la Metodología PACIE' and a large image showing a cityscape with a 'Start Prezi' button and the text 'Fases de la Metodología PACIE'.

Fases de la Metodología PACIE

by Eduardo Beltrán Zuleta

Start Prezi

Fases de la Metodología PACIE

Lic. Eduardo Beltrán Zuleta
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Figura N° 124. Opción, fases de PACIE

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Opción 4.3.3. Cómo crear la asignatura en Facebook con PACIE



Figura N° 125. Opción, crear asignatura con PACIE

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Menú 5. Actividades



Figura N° 126. Menú, actividades

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Submenú 5.1. Crear el grupo académico en facebook

Menú « Anterior Siguiente »

Crear el Grupo Académico en Facebook

PORTADA

PRESENTACIÓN

OBJETIVOS

CONTENIDOS

ACTIVIDADES

Crear el Grupo Académico en Facebook

Crear una Asignatura en Facebook con metodología PACIE

EVALUACIÓN

ENLACES DE INTERÉS

FRASE

En la siguiente presentación, se expone actividades que el o la docente deben realizar para consolidar un grupo académico, que cumpla el fin para el cual se lo vaya a crear, sin olvidar de otros puntos muy importantes a tener en cuenta en el transcurso de las actividades académicas apoyadas con la colaboración de la herramienta necesaria que brinda la red social Facebook.

Por: Eduardo Beltrán

« Anterior Siguiente »

Figura N° 127. Submenú, crear el grupo académico en Facebook
Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Submenú 5.2. Crear una asignatura en facebook con metodología Pacie

Menú « Anterior Siguiente »

Crear una Asignatura en Facebook con metodología PACIE

PORTADA

PRESENTACIÓN

OBJETIVOS

CONTENIDOS

ACTIVIDADES

Crear el Grupo Académico en Facebook

Crear una Asignatura en Facebook con metodología PACIE

EVALUACIÓN

ENLACES DE INTERÉS

FRASE

En la siguiente presentación, se da a conocer al docente cómo crear una asignatura en Facebook, en base a la metodología PACIE. Para lo cual se explica la estructura a desarrollar y puesta en ejecución con los estudiantes, dando cumplimiento a la fase de interacción que permite socializar y compartir los contenidos que serán objeto de estudio en una asignatura. Previo a la creación de la asignatura, es recomendable que se haya realizado las actividades indicadas para crear un grupo académico, que las puede indicar en la sección anterior de esta guía, o puede dirigirse a este link: [http://www.slideshare.net/EduardoBeltranzu/crear-un-grupo-acadmico-en-facebook?ref=http://127.0.0.1:51235/Guia Interactiva Uso Educativo de Facebook/authoring](http://www.slideshare.net/EduardoBeltranzu/crear-un-grupo-acadmico-en-facebook?ref=http://127.0.0.1:51235/Guia%20Interactiva%20Uso%20Educativo%20de%20Facebook%20authoring)

Por: Eduardo Beltrán

« Anterior Siguiente »

Crear una asignatura en facebook from EduardoBeltranzu

Figura N° 128. Submenú, crear asignatura con PACIE
Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Menú 6. Evaluación



Figura N° 129. Menú, evaluación

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Submenú 6.1. Prueba sobre los contenidos de la guía

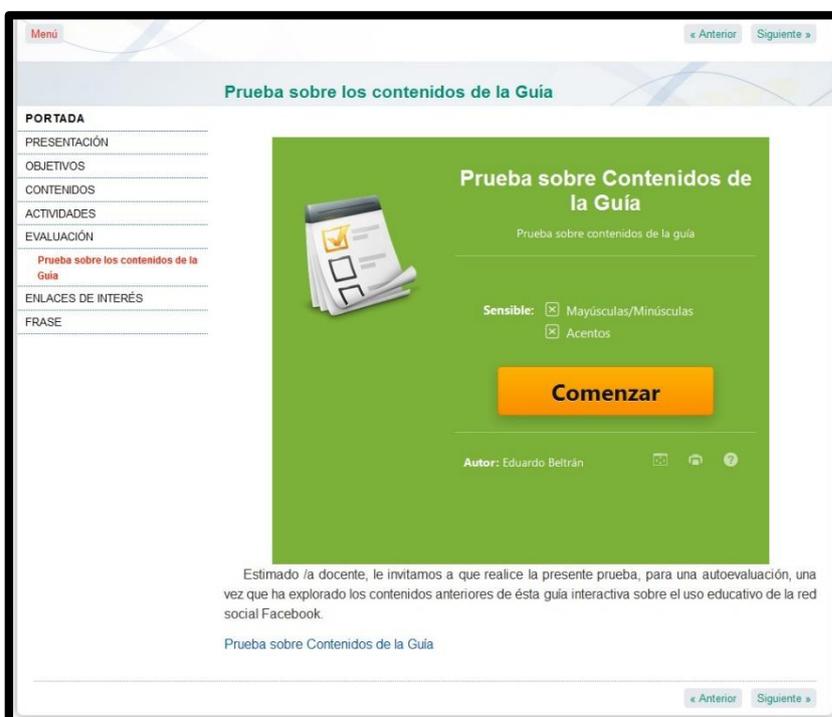


Figura N° 130. Submenú, prueba sobre los contenidos de la guía

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Menú 7. Enlaces de interés



Figura N° 131. Presentación, guía rápida de Facebook

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta



Figura N° 132. Presentación, ciudadanía digital

Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta



Figura N° 133. Video, Facebook en la escuela
Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

Menú 8. Frase

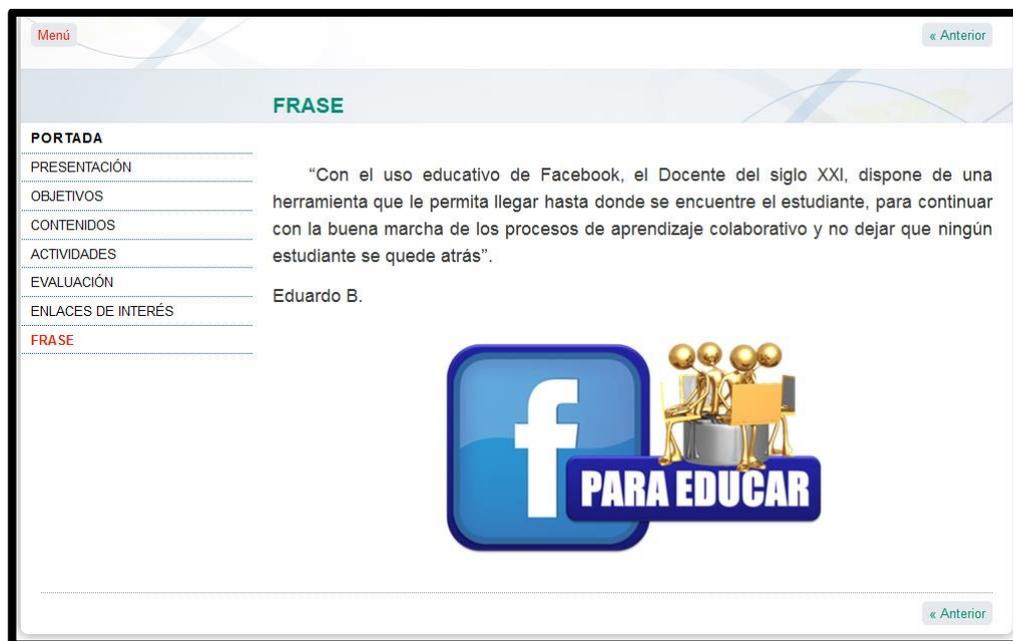


Figura N° 134. Submenú, frase
Elaborado por: Héctor Eduardo Beltrán Zuleta

6.7 IMPACTOS

SOCIAL

La guía para el uso adecuado de Facebook busca generar un cambio de cultura, fomentando la responsabilidad tecnológica y fortaleciendo aquel conocimiento colectivo que se forma en esta sociedad de la información, todo cambio que afectara a la sociedad, no debe dejar tambalear sus principios y valores como sociedad, usando las nuevas tecnologías para fortalecerse y no fragmentarse fruto de adicciones y mecanización del estilo de vida de la sociedad.

EDUCATIVO

Con la aplicación de la guía interactiva para el uso adecuado de Facebook, se permitió a docentes y estudiantes, ver los beneficios que pueden obtener de esta red social, al aprovechar en los procesos de enseñanza y aprendizaje, encontrando nuevas estrategias para el fortalecimiento de la educación. Y aún más, una educación sin fronteras gracias a que, el docente y estudiante podrán estar más cerca, a pesar de barreras físicas que hacen limitada el acceso por todos a un aula.

TECOLÓGICO

Se generó un impacto tecnológico muy positivo en docentes y estudiantes, que conocieron una nueva forma de enseñar y aprender, usando los recursos de la red social Facebook. Se evidenció como con la ayuda de la tecnología, docente y estudiante, “hacen aula” fuera de ella en un sitio virtual, el cual resulta incluso más atractivo que acudir a clases en un lugar físico, sin perjudicar ningún proceso de enseñanza y aprendizaje, más bien mejorándolos.

6.8 DIFUSIÓN

La propuesta alternativa en eXeLearning, se difundió a los docentes y estudiantes de la Carrera de Contabilidad y Computación, la cual tuvo una aceptación satisfactoria logrando evidenciar las ventajas que ofrece la herramienta social Facebook en el proceso de aprendizaje. La difusión tuvo lugar en el laboratorio 2 de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, el día jueves 16 de julio de 2015 a las 16H45.

Docentes y estudiantes presentes manifestaron su interés por esta importante guía, que va en favor de la buena marcha y fortalecimiento de las actividades académicas; los estudiantes expresaron que piensan incorporar esta herramienta cuando ejerzan su profesión.

6.9 REFERENCIAS

Alfie, G., & Veloso, C. (2011). *Computación práctica para docentes: Competencias en TIC para dar clases*. Alfaomega.

Alonso Díaz, L., & Blásquez Entonado, F. (2012). *El docente de educación virtual. Guía básica: Incluye orientaciones y ejemplos del uso educativo de Moodle*. Narcea.

Andión Gamboa, M., Ortega Ramírez, P., & Mc Phail Fanger, E. (2010). *Comunicación y educación: enfoques desde la alternatividad*. Universidad Autónoma Metropolitana.

Andrade, C. (2015). *Teorías del Procesamiento de la Información*. Universidad Autónoma de Malta.

Barroso Osuma, J., & Cabero Almenara, J. (2010). *La investigación educativa en TIC: visiones prácticas*. Síntesis.

Bates, A. (2011). *La tecnología en la enseñanza abierta y la educación a distancia*. Trillas.

Brazuelo Grund, F., & Gallego Gil, D. (2011). *Mobile Learning: dispositivos móviles como recurso educativo*. Ediciones de la U.

Burgos Aguilar, J., & Lozano Rodríguez, A. (2012). *Tecnología educativa y redes de aprendizaje de colaboración: retos y realidades de innovación en el ambiente educativo*. Trillas.

Capacho Portilla, J. (2011). *Evaluación del aprendizaje en espacios virtuales –TIC*. Ecoe Ediciones.

Caudillo Vargas, J. (2010). *Cultura de la calidad en el proceso educativo*. Trillas.

Clarés López, J. (2011). *Diseño pedagógico de un programa educativo multimedia interactivo (PEMI): Guía teórico-práctica*. Ediciones de la U.

Cukirman, U., Rozenhauz, J., & Santángelo, H. (2009). *Tecnología educativa: Recursos, modelos y metodologías*. Prentice Hall.

Gómez, Á. (2013). *Redes Sociales*.

Halaban, P. (2010). *La comunicación virtual en educación a distancia: Un estudio sobre interacciones comunicacionales y procesos pedagógicos en Internet*. CICCUS.

Hernández, J. (2015). *Filosofía de la Educación. Importancia de la filosofía en la educación*. IBERIA.

- Honneth, A. (2015). *Teoría del reconocimiento y teoría crítica de la sociedad.a educación. Tercera generación*. Universidad de Bonn.
- Jirón Popova, M., & Martínez Camargo, M. (2011). *Construcción académica de la facultad tecnológica: propuesta de educación tecnológica y formación por ciclos*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Joyanes Aguilar, L. (2013). *Computación en la nube: Estrategias de Cloud Computing en las Empresas*. Alfaomega.
- Kirkpatrick, D. (2010). *El Efecto Facebook*. Gestión 2000.
- López Carrasco, M. (2013). *Aprendizaje, competencias y TIC: aprendizaje basado en competencias*. Pearson Educación.
- Lomas, G. (2015). *Tecnologías de la Información*. Aula21.
- Matute, H., & Vadillo, M. (2012). *Psicología de las nuevas Tecnologías*.
- Murado Bouso, J. (2011). *Pizarra digital: Herramienta metodológica integral en el contexto del aula del siglo XXI*. Ideaspropias.
- Peñalosa Castro, E. (2013). *Estrategias docentes con tecnologías: Guía práctica*. Pearson de Educación.
- Pimienta Prieto, J. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje: Docencia universitaria basada en competencias*. Pearson Educación.
- Ramos Martín, A., & Ramos Martín, M. (2011). *Aplicaciones Web*. Paraninfo.

Ríos Ariza, J., & Ruiz Palmero, J. (2011). *Competencias TIC e Innovación: Nuevos escenarios para nuevos retos*. Ediciones de la U.

Roblyer, M., Mcdaniel, M., Webb, M., Herman, J., & Witty, J. (2010). *Findings on Facebook in higher education (Los hallazgos sobre Facebook en la Educación Superior)*.

Saldívar Vaquera, C., & Delgado Ibarra, R. (2010). *Tecnologías de la información y comunicación*. Pearson Educación.

Sevillano García, M. (2011). *Medios, recursos didácticos y tecnología educativa*. Pearson.

Silva Salinas, S. (2010). *Informática educativa: usos y aplicaciones de las nuevas tecnologías en el aula*. Ediciones de la U.

Solano Fernández, I. (2011). *Podcast educativo: Aplicaciones y orientaciones del m-learning para la enseñanza*. Ediciones de la U.

Tedesco, J. (2009). *Educación en la sociedad del conocimiento*. Fondo de Cultura Económica.

Trejo Sánchez, K. (2012). *Metodología del proceso enseñanza-aprendizaje*. Trillas.

Valverde Berrocoso, J. (2011). *Docentes e-competentes: Buenas prácticas educativas con TIC*. Octaedro.

Villalba, M. (2012). *Biblioteca práctica del docente 3: las nuevas tecnologías en el aula*. Océano.

Vizcaíno, J. (2011). *Filosofía de la Educación*.

Vizcaíno, J. (2012). *Compilación de Didáctica General*.

Zamarro Minguel, J., & Amorós Poveda, L. (2011). *Las nuevas tecnologías en la enseñanza de las ciencias: Propuestas prácticas para educación secundaria*. Ediciones de la U.

Zambrano Ayala, W. (2012). *Modelo de aprendizaje virtual para la educación superior MAVES basado en tecnología Web 3.0*. Ecoe Ediciones.

Zambrano R., J. (2012). *La docencia en la sociedad red: Apuntes para la formación de docencia virtual*. Gráficas Iberia.

Adicción a las Redes Sociales. (17 de 05 de 2012). Recuperado el 26 de 10 de 2014, de Revista Familia:
<http://www.revistafamilia.com.ec/index.php/articulos-de-la-vida-hoy/358-adiccion-alas-redes-sociales>

Aguliar Feijoo, R. M. (1 de 2 de 2004). *Qué es una Guía Didáctica*. Recuperado el 12 de 04 de 2015, de UTPL:
<http://www.biblioteca.org.ar/libros/142124.pdf>

ALM. (2010). *Learning & Media*. Recuperado el 20 de 01 de 2015, de <http://www.americalearningmedia.com/edicion-010/122-white-papers/849-fundamentos-de-tecnologia-educativa>

Beit, S. (2015). *Definición TIC*. Obtenido de Servicios TIC:
<http://www.serviciostic.com/las-tic/definicion-de-tic.html>

Bo, M. (08 de 12 de 2012). *Metodología PACIE*. Recuperado el 15 de 12 de 2014, de Metodología PACIE: <http://maribopacie.blogspot.com/>

Castro, L. (2015). *Qué es una red social*. Recuperado el 21 de 03 de 2015, de about en español:
<http://aprenderinternet.about.com/od/RedesSociales/g/Que-Es-Una-Red-Social.htm>

Chan Nuñez, M. E. (10 de 12 de 2004). *Entornos de aprendizaje digitales*. Obtenido de Revista Digital Universitaria:
<http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art68/int68.htm>

Definicion.de. (2015). *Definición de Internet*. Recuperado el 17 de 03 de 2015, de Definición de Internet: <http://definicion.de/internet/>

Nuñez. (08 de 12 de 2008). *Las redes sociales en educación*. Recuperado el 22 de 11 de 2014, de EDUCATIVA:
<http://jjdeharo.blogspot.com/2008/11/la-redes-sociales-en-educacin.html>

Nuñez. (08 de 12 de 2008). *Las redes sociales en Educación*. Recuperado el 04 de 11 de 2014, de EDUCATIVA:
<http://jjdeharo.blogspot.com/2008/11/la-redes-sociales-en-educacin.html>

Gómez, E. (13 de 03 de 2011). *Breve Historia del Internet*. Obtenido de Glosario WEB: <http://www.glosarioweb.com/historia-del-internet>

M. E. (26 de 06 de 2005). *Las TICS en los procesos de Enseñanza y Aprendizaje*. Obtenido de Las TIC en la Educación:
<http://educatics.blogspot.com/>

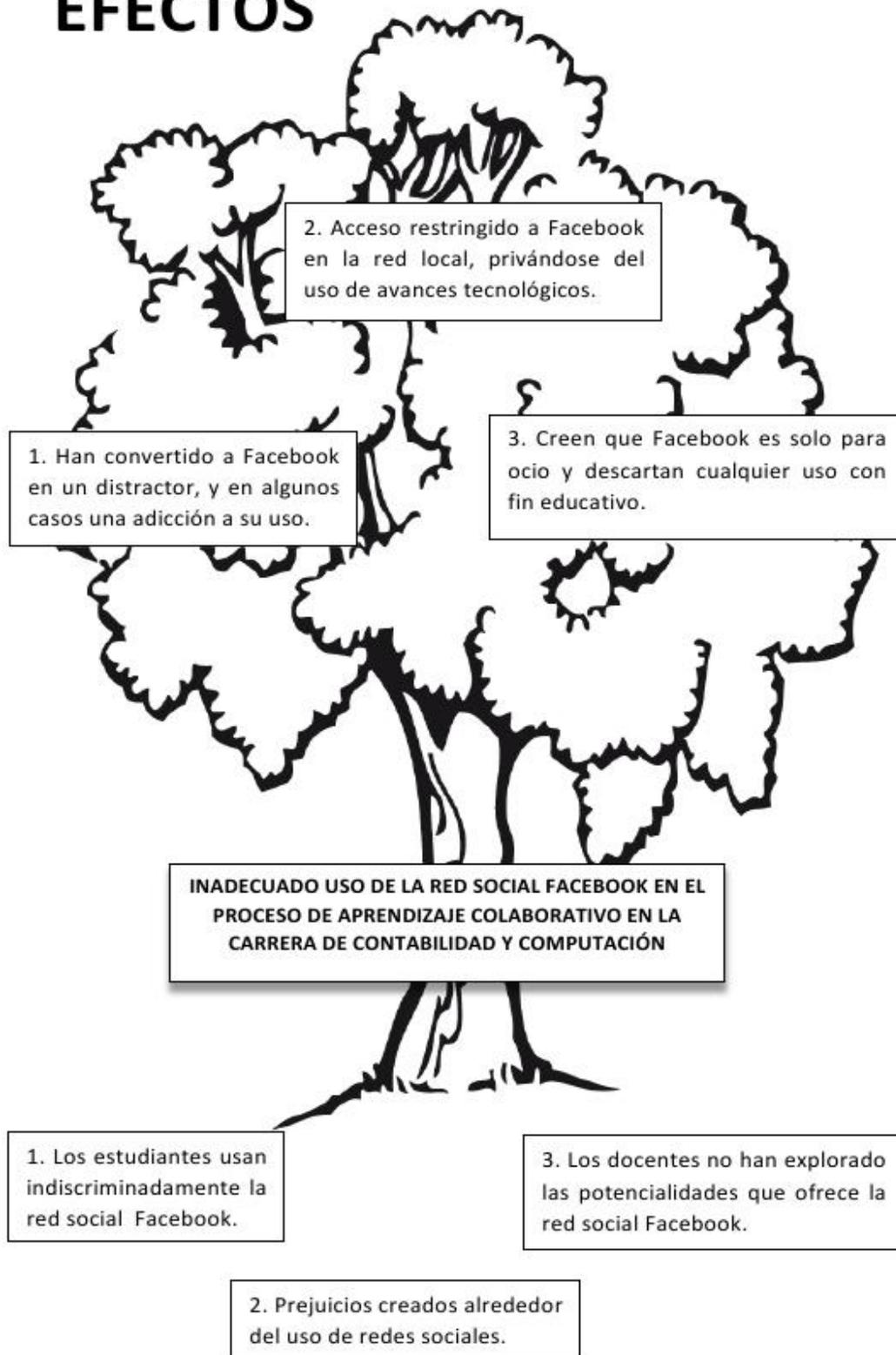
masadelante.com. (2015). *Qué es Facebook*. Recuperado el 15 de 08 de 2014, de masadelante.com:
<http://www.masadelante.com/faqs/facebook>

- Moreno Aricapa, E. (2014). *Qué es una Guía Interactiva*. Recuperado el 08 de 12 de 2014, de Universidad Nacional de Colombia: <http://www.bdigital.unal.edu.co/44381/1/8412504.2014.pdf>
- Pérez, R. (15 de 11 de 2012). *Capacitación, Interaacción y E-learning*. Recuperado el 24 de 08 de 2014, de Metodología PACIE: <http://metodologiapacieacuariogeminis.blogspot.com/2012/11/capacitacion-dentro-de-la-metodologia.html>
- Pérez, R. (15 de 11 de 2012). *Capacitación, Interaacción y E-learning*. Recuperado el 25 de 08 de 2014, de Metodología PACIE: <http://metodologiapacieacuariogeminis.blogspot.com/2012/11/capacitacion-dentro-de-la-metodologia.html>
- Pérez, R. (15 de 11 de 2012). *Capacitación, Interaacción y E-learning*. Recuperado el 23 de 08 de 2014, de Metodología PACIE: <http://metodologiapacieacuariogeminis.blogspot.com/2012/11/capacitacion-dentro-de-la-metodologia.html>
- Universidad de Deusto. (10 de 10 de 2011). *Facebook para Educadores*. Recuperado el 30 de 07 de 2014, de Nuevas Tecnologías para la Educación: <http://blog.catedratelefonica.deusto.es/facebook-para-educadores/>
- Urcola, J. I. (18 de 10 de 2012). *El impacto de las redes sociales en la escritura*. Recuperado el 09 de 08 de 2014, de Redes Sociales: <http://laescrituraylasredessociales.blogspot.com/>
- Zerpa, A. (15 de 11 de 2012). *PACIE. Introducción, Presencia y Alcance*. Recuperado el 26 de 09 de 2014, de Metodología PACIE: <http://metodologiapacieacuariogeminis.blogspot.com/2012/11/pacie-introduccion-presencia-y-alcance.html>
- Zerpa, A. (15 de 11 de 2012). *PACIE. Introducción, Presencia y Alcance*. Recuperado el 26 de 08 de 2014, de Metodología PACIE: <http://metodologiapacieacuariogeminis.blogspot.com/2012/11/pacie-introduccion-presencia-y-alcance.html>

ANEXOS

Anexo 1. Árbol de Problemas.

EFFECTOS



CAUSAS

Anexo 2. Matriz de Coherencia.

Tabla N° 25. Matriz de coherencia

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
¿Cómo incide el uso inadecuado de la red social Facebook en el proceso de aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación?	Potenciar el uso adecuado de la red social Facebook como herramienta interactiva en el ámbito educativo para fortalecer los procesos de aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación
SUBPROBLEMAS / INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECIFICOS
1. ¿Cuál es el uso de la red social Facebook en la Carrera de Contabilidad y Computación para mejorar los procesos de aprendizaje colaborativo?	1.- Diagnosticar el uso de la red social Facebook a fin de fortalecer el aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación.
2. ¿Qué herramientas ofrece la red social Facebook para fortalecer los procesos de aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación?	2.- Determinar las herramientas que ofrece la red social Facebook para fortalecer los procesos de aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación.

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Tabla N° 26. Matriz de coherencia

SUBPROBLEMAS / INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECIFICOS
<p>3. ¿Mediante qué plataforma se elaborará la propuesta alternativa para normar el uso adecuado de la red social Facebook en el proceso de aprendizaje de la Carrera de Contabilidad y Computación?</p> <p>4. ¿La difusión de la propuesta a docentes y estudiantes ayudará a fortalecer los procesos de aprendizaje colaborativo en la Carrera de Contabilidad y Computación?</p>	<p>3.- Elaborar una propuesta alternativa para el uso adecuado de Facebook en el proceso de aprendizaje de la Carrera de Contabilidad y Computación.</p> <p>4.- Difundir la propuesta a los docentes y estudiantes de la Carrera de Contabilidad y Computación, a fin de que hagan uso de la herramienta social Facebook.</p>

Elaborado por: Eduardo Beltrán

Anexo 3. Encuesta

Encuesta para Estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
LICENCIATURA EN CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES:

Estimado Estudiante.

Contestar las siguientes preguntas de forma clara, las cuales serán de utilidad para el investigador.

Objetivo:

Conocer los criterios de cada uno de los estudiantes universitarios, sobre el uso que se le da a la red social Facebook, para mejorar y orientar su uso al ámbito educativo en la Carrera de Contabilidad y Computación.

Indicaciones:

- Lea detenidamente cada pregunta antes de contestar.
- Marque con una X en el casillero correspondiente para registrar su respuesta.

Cuestionario:

1. ¿Con qué frecuencia usa facebook?

Todos los días	2 a 3 veces por semana	Cada semana	Cada mes	Rara vez	Nunca

2. ¿Qué tipo de información busca en facebook?

Ocio	Trabajo	Apoyo académico	Nuevas relaciones

3. ¿Qué otro uso le da a la red social facebook aparte del chat?

Difundir información al público	Unirse a grupos de trabajo o estudio	Unirse a grupos de ocio

4. ¿Usa facebook como medio de envío y/o recepción de tareas?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

5. ¿Qué piensa usted de tener a su estudiante y/o profesor como amigo en facebook y recibir o dar asesoramiento de tareas?

Bien	Mal	No sabe

6. ¿Piensa que la red social facebook se debería acoplar a las herramientas TIC que son usadas en la Carrera de Contabilidad y Computación?

Si	No	No sabe

7. ¿Cree que facebook se debería añadir al conjunto de canales o herramientas de apoyo para el desarrollo de una enseñanza-aprendizaje a distancia?

Si	No	No sabe

8. ¿Cree que las ventajas superarían a las desventajas de usar facebook como herramienta de apoyo educativo?

Si	No	No sabe

9. ¿Ha usado usted facebook con fines educativos con otros docentes y/o estudiantes?

Si	No

10. ¿Cuánto material educativo envía o recibe a la semana a través de facebook?

Mucho	Poco	Nada

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

Encuesta para docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
LICENCIATURA EN CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN

ENCUESTA PARA DOCENTES:

Estimado Docente.

Contestar las siguientes preguntas de forma clara, las cuales serán de utilidad para el investigador.

Objetivo:

Conocer los criterios de cada uno de los estudiantes universitarios, sobre el uso que se le da a la red social Facebook, para mejorar y orientar su uso al ámbito educativo en la Carrera de Contabilidad y Computación.

Indicaciones:

- Lea detenidamente cada pregunta antes de contestar.
- Marque con una X en el casillero correspondiente para registrar su respuesta.

Cuestionario:

1. ¿Con qué frecuencia usa facebook?

Todos los días	2 a 3 veces por semana	Cada semana	Cada mes	Rara vez	Nunca

2. ¿Qué tipo de información busca en facebook?

Ocio	Trabajo	Apoyo académico	Nuevas relaciones

--	--	--	--

3. ¿Qué otro uso le da a la red social facebook aparte del chat?

Difundir información al público	Unirse a grupos de trabajo o estudio	Unirse a grupos de ocio

4. ¿Usa facebook como medio de envío y/o recepción de tareas?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

5. ¿Qué piensa usted de tener a su estudiante y/o colega docente como amigo en facebook y/o dar asesoramiento de tareas?

Bien	Mal	No sabe

6. ¿Piensa que la red social facebook se debería acoplar a las herramientas TIC que son usadas en la Carrera de Contabilidad y Computación?

Si	No	No sabe

7. ¿Cree que facebook se debería añadir al conjunto de canales o herramientas de apoyo para el desarrollo de una enseñanza-aprendizaje a distancia?

Si	No

8. ¿Cree que las ventajas superarían a las desventajas de usar facebook como herramienta de apoyo educativo?

Si	No	No sabe
-----------	-----------	----------------

--	--	--

9. ¿Ha usado usted facebook con fines educativos con otros docentes y/o estudiantes?

Si	No

10. ¿Cuánto material educativo envía o recibe a la semana a través de facebook?

Mucho	Poco	Nada

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

Anexo 4. Certificado de Difusión de la Propuesta.



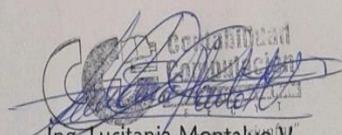
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
LIC. EN CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN

CERTIFICACIÓN

QUE: el señor HECTOR EDUARDO BELTRÁN ZULETA, portador de la cédula de identidad Nro. 100369865-9 realizó la difusión de la Propuesta de Trabajo de Grado titulado: "GUÍA INTERACTIVA PARA EL USO ADECUADO DE LA RED SOCIAL FACEBOOK COMO HERRAMIENTA COLABORATIVA EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE EN LA CARRERA DE CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN", con la presencia de los alumnos de Octavo Semestre de la Carrera de Contabilidad y Computación el día 28 de mayo del 2014.

Ibarra, 21 de septiembre de 2015

Atentamente,
CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO


Ing. Lucitania Montalvo V.
COORDINADORA

Anexo 5. Certificado de la revisión del Abstract por parte del Centro Académico de Idiomas.

ABSTRACT

This research was conducted in the Career of Accounting and Computer Science of the "Universidad Técnica del Norte" from Ibarra city. The purpose of this research is to develop an interactive guide for the proper use of social network Facebook as a collaborative tool in the learning process. For this research, literature, descriptive and field methodologies were used, in the framework, this contains information about internet, "ICT", technologies in the educational process, social networks and addictions, Facebook with its history with its advantages and disadvantages and Facebook for Educators with its use and benefits. After the analysis and interpretation of obtained results in the surveys of teachers and students from Accounting and Computer Science of the "Universidad Técnica del Norte", it was determined that the interactive guide should be in the program eXeLearning, for better illustration for teachers and students. The development of the proposal was made in an editing program of educational websites called "eXeLearning" for creating web pages with multimedia content, and a dynamic sidebar ensures a simple and intuitive user navigation. Then the proposal was to broadcast, which got a good acceptance by teachers and students. This work can serve as a guideline for other careers, colleges and universities seeking social networks, those positive factors benefit the educational processes.



Anexo 6. Fotografías de la difusión de la propuesta.



Fuente: Estudiantes de la Carrera de Contabilidad y Computación

Autor: Eduardo Beltrán