



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN



**DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB PARA LA DIFUSIÓN DE ESTRATEGIAS
DE APRENDIZAJE COOPERATIVO**

Tutor: Guido Silva **Autor:** Duna, Nelson. C.I. 15.597.566

Barquisimeto, Enero 2013



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL



**DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB PARA LA DIFUSIÓN DE ESTRATEGIAS
DE APRENDIZAJE COOPERATIVO**

Trabajo de grado presentado ante la Universidad
Central de Venezuela para optar al título de Licenciado
En Educación

Barquisimeto, Enero 2013



DEFENSA DE TRABAJOS DE LICENCIATURA

VEREDICTO

Quiénes suscriben, miembros del jurado designado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión **1455** de fecha **25/01/2012** para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por: **NELSON DUNA, C.I. 15.597.566**, bajo el Título: **DISEÑO DE UNA PAGINA WEB PARA LA DIFUSION DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO**. Para optar al Título de LICENCIADO EN EDUCACIÓN, dejan constancia de lo siguiente:

- 1.- Hoy **01/12/2012**, nos reunimos en la sede de la Escuela de Educación para que su(s) autor(es) lo defendiera(n) en forma pública.
- 2.- Culminada la Defensa Pública del referido Trabajo de Licenciatura, conforme a lo dispuesto en el Art. 14 del "Reglamento de Trabajos de Licenciatura de las Escuelas de la Facultad de Humanidades y Educación": adoptando como **criterios para otorgar la calificación**: rigurosidad en el razonamiento, coherencia en la exposición, claridad y pertinencia en los procesos metodológicos empleados, adecuación del sustento teórico, así como la calidad de la exposición oral y de las respuestas dadas a las preguntas formuladas por el jurado, **acordamos calificarlo como:**


APLAZADO APROBADO otorgándole la mención:

SUFICIENTE DISTINGUIDO SOBRESALIENTE

3.- Las razones que justifican la calificación otorgada son las siguientes: *El trabajo de investigación parte de la necesidad de los docentes en mejorar sus estrategias didácticas apoyándose en una página web sobre aprendizaje cooperativo*


 Prof. (a) MARIA RIOS

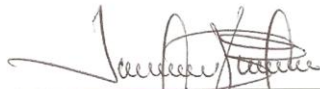

 Prof. (a) JOSE LORETO


 Tutor
 Prof. (a) GUIDO SILVA

APROBACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe, Profesor Guido Silva, en mi carácter de tutor del Trabajo de Grado, titulado: **DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB PARA LA DIFUSIÓN DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO**, realizado por el ciudadano Nelson Duna, C.I. 15.597.566, para optar al Grado de Licenciado en Educación, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se asigne.

En la ciudad de Barquisimeto, a los 09 días del mes Enero de 2013.



Lcdo. Guido Silva
C.I: 7.981.365

DEDICATORIA

A nuestro Dios por permitirme ser mi guía, e iluminar el camino permitiéndome lograr esta meta anhelada, dándome la salud y sabiduría necesarias para alcanzarla.

A mis padres Violeta de Duna y Nelson Duna, por darme ese motivo de superación, a quienes debo lo que soy, por estar siempre a mi lado en todos los momentos, brindándome ese apoyo incondicional; Así como también a mis hermanos Ghandi y Gabriel, éste triunfo también les pertenece.

A mi esposa Doramny, quien ha sido pilar de mi logro, por acompañarme siempre en los momentos de dificultad y darme su mano de apoyo en todo momento.

A mi mamá Matilde por estar siempre a mi lado, dándome consejos de superación, al igual que mi Tío Gabriel, que desde el cielo está siempre conmigo.

A mis hermanos de siempre, Luis Gerardo, y Luis Guedez, Gracias ser parte de mi gran familia.

A mis amigos y grandes compañeros (as) de estudio, Anabel, Francisco, María Alzate, Ritha, Yajaira, Lucy, Jesús, Irene, quienes con su alegría y buen ánimo supieron apoyarme para enfrentar juntos este desafío académico con trabajo cooperativo... ¡hoy vemos los frutos! Al Lic. Guido Silva, Gómez por ser mi tutor; a la Licenciada María Janeth Ríos por servirme de guía en la elaboración de este documento y al Profesor José Loreto por su apoyo.

Al Instituto nocturno el Ujano, en especial a los profesores que ayudaron en las fases de validación de los instrumentos, y la evaluación formativa del material diseñado.

A todos los que de una u otra forma hicieron posible el logro de esta meta. Gracias de corazón.



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL



DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB PARA LA DIFUSIÓN DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

Tutor: Prof. Guido Silva **Autor:** Nelson Duna

RESUMEN

El concepto de aprendizaje cooperativo ha sido objeto de investigación y estudio en los últimos años con la aparición y crecimiento de e-learning. El término “aprendizaje cooperativo” hace referencia a metodologías de trabajo en equipo que impulsan al grupo a cooperar hacia el logro de un mismo objetivo. El trabajo en equipo no es novedad en educación, pero lo novedoso es la manera en que el uso de Internet incentiva la cooperación entre grupos de participantes formando comunidades de aprendizajesb formales o informales. El objetivo fundamental del trabajo fue el diseño de un recurso tecnológico con fines educativos; en este sentido se diseñó una página web para la difusión de estrategias de aprendizaje cooperativo, para los docentes de la modalidad de Educación de Adultos del municipio Santa Rosa de Estado Lara. El estudio presentado se corresponde con el paradigma positivista en el enfoque cuantitativo de investigación, enmarcándose en una Investigación de campo, de nivel descriptivo en el marco de la modalidad de Proyecto tecnológico. Como población se tomaron 32 Docentes de los Liceos nocturnos El Ujano y Santa Rosa, y como muestra, 18 Docentes de los liceos nocturnos antes mencionados, ubicados en la parroquia Santa Rosa del Municipio Iribarren del Estado Lara. Los datos se obtuvieron a partir de el diagnóstico la necesidad de formación docente, se diseño la página web atendiendo a los resultados del diagnóstico y a los fundamentos teóricos, luego se validó el diseño por juicio de expertos. Bajo las sugerencias emitidas por los expertos, se procedió a la implantación del mismo, es decir publicar la página web y se invitó a los sujetos en estudio seleccionados en la etapa de diagnóstico, para implementar la siguiente fase de la etapa de evaluación para juzgar su efectividad como solución al problema o necesidad inicial.

Descriptor: Internet, Página Web, Tecnología Educativa, Estrategias, Aprendizaje cooperativo.



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL



DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB PARA LA DIFUSIÓN DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

Tutor: Prof. Guido Silva **Autor:** Nelson Duna

ABSTRACT

The concept of cooperative learning has been the subject of research and study in recent years with the emergence and growth of e-learning. The term “collaborative learning” refers to teamwork methodologies that drive the group to cooperate towards a common goal. Teamwork in education is not new, but what is new is the way that Internet use encourages cooperation among participating groups forming communities of formal or informal learning. The main objective of this work was the design of a technological resource for educational purposes, in this sense, we designed a website for the dissemination of cooperative learning strategies for teachers in the form of adult education in the municipality of Santa Rosa Lara State . The study presented corresponds to the positivist paradigm in quantitative research approach, framed in field research, descriptive level as part of the technological project mode. As population took 32 teachers of secondary schools and nightclubs The Ujano Santa Rosa, and as shown, 18 night high schools Teachers aforementioned parish located in the municipality of Santa Rosa Iribarren Lara State. Data were obtained from the diagnosed need for teacher training, web page design is the basis of the diagnostic results and the theoretical, then the design was validated by expert judgment. Under the suggestions made by the experts, we proceeded to the implementation of the same, ie publish the website and invited selected study subjects in the assessment stage, to implement the next phase of the evaluation stage to judge their effectiveness as a solution to the original problem or need.

Descriptors: Internet, Web Page, Educational Technology, Strategies, Cooperative Learning.

ÍNDICE GENERAL

	P. P.
DEDICATORIA	v
LISTA DE CUADROS	x
LISTA DE GRÁFICOS	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO	
I. EL PROBLEMA	4
Planteamiento del problema.....	4
Objetivos de la Investigación.....	12
Justificación.....	13
CAPÍTULO	
II. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	15
Antecedentes de la Investigación.....	16
Bases teóricas.....	23
Teorías psicológicas que sustentan la investigación.....	23
Enfoque Cognitivo.....	23
Desarrollo Cognitivo según la ley de Vygostky	27
Diseño Instruccional	28
Aprendizaje Andragogico	30
Aprendizaje Cooperativo.....	31
Estrategias de Aprendizaje Cooperativo.....	33
Ventajas del Aprendizaje Cooperativo.....	34
La educación de adultos.....	35
El Diseño de la Página como propósito educativo.....	36
Tecnología Educativa.....	38
Bases Legales.....	41
III.MARCO METODOLÓGICO	45
Naturaleza del Estudio.....	45
Etapa de Diagnóstico.....	46

Población y Muestra.....	47
Técnicas de Recolección de Datos.....	48
Las variables y su Operacionalización.....	49
Instrumento.....	51
Validez.....	52
Correcciones de expertos.....	53
Confiabilidad.....	54
Técnicas de análisis.....	54
Etapas de Diseños de la Pagina WEB.....	55
Etapas de Evaluación y validación del material diseñado.....	55
IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	57
V. PAGINA WEB DISEÑADA POR EL AUTOR.....	76
Fase II. Diseño de la Propuesta.....	76
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	95
CONCLUSIONES.....	95
RECOMENDACIONES.....	98
REFERENCIAS.....	100
ANEXOS.....	104
ANEXO A: Mapa de variables, instrumentos y formato de validación de instrumentos para los expertos.....	105
ANEXO B: Formato para la validación de contenido y construcción.....	111
ANEXOS C: Ficha de evaluación del sitio web por parte de los expertos.....	117

LISTA DE CUADROS

	p. p.
Cuadro N° 1: Sujetos de Estudio.....	48
Cuadro N° 2: Instrumento.....	51
Cuadro N° 3: Estructura de Aprendizaje. Sub- Dimensión: Aprendizaje Individual.....	57
Cuadro N° 4: Estructura de Aprendizaje. Sub- Dimensión: Aprendizaje Competitivo.....	59
Cuadro N° 5: Estructura de Aprendizaje. Sub- Dimensión: Aprendizaje Cooperativo.....	60
Cuadro N° 6: Componentes Básicos del aprendizaje cooperativo. Sub- Dimensión: Independencia Positiva.....	62
Cuadro N° 7: Componentes Básicos del aprendizaje cooperativo. Sub- Dimensión: Habilidades Interpersonales.....	63
Cuadro N° 8: Componentes Básicos del aprendizaje cooperativo. Sub- Dimensión: Responsabilidad y validación Personal.....	65
Cuadro N° 9: Componentes Básicos del aprendizaje cooperativo. Sub- Dimensión: Interacción promocional cara a cara.....	66
Cuadro N° 10: Componentes Básicos del aprendizaje cooperativo. Sub- Dimensión: Procesamiento de Grupo.....	68
Cuadro N° 11: Estrategias Didácticas Sub- Dimensión: Conformación de Grupos.....	69
Cuadro N° 12: Estrategias Didácticas Sub-Dimensión: Asignación de Roles....	71
Cuadro N° 13: Estrategias Didácticas Sub- Dimensión: Docente Mediador.....	72
Cuadro N° 14: Frecuencias relativas a la validación de expertos.....	74

LISTA DE GRÁFICOS

	p. p.
Gráfico N° 1: Nuevas tendencias en los procesos de la Educación.....	10
Gráfico N° 2: Estructura del Aprendizaje. Sub-Dimensión: Aprendizaje Individual.....	58
Gráfico N° 3: Estructura del Aprendizaje. Sub-Dimensión: Aprendizaje Competitivo.....	59
Gráfico N° 4: Estructura del Aprendizaje. Sub-Dimensión: Aprendizaje Cooperativo.....	61
Gráfico N° 5: Estructura del Aprendizaje Cooperativo. Sub-Dimensión: Independencia Positiva.....	62
Gráfico N° 6: Estructura del Aprendizaje Cooperativo. Sub-Dimensión: Habilidades Interpersonales.....	64
Gráfico N° 7: Estructura del Aprendizaje Cooperativo. Sub-Dimensión: Responsabilidad y Valoración Personal.....	65
Gráfico N° 8: Componentes Básicos del aprendizaje cooperativo Sub-Dimensión Interacción cara a cara.....	67
Gráfico N° 9: Componentes básicos del aprendizaje cooperativo Sub-Dimensión: Procesamiento en Grupo.....	68
Gráfico N° 10: Estrategias Didácticas. Sub-Dimensión: Conformación de Grupos.....	70
Gráfico N° 11: Estrategias Didácticas. Sub-Dimensión: Asignación de Roles.....	71
Gráfico N° 12: Estrategias Didácticas. Sub-Dimensión Docente Mediador.....	73
Gráfico N° 13: Frecuencias Relativas en la Validación de expertos.....	75

INTRODUCCIÒN

Si bien el hombre al nacer posee una dotación para funcionar, su repertorio conductual es sumamente reducido, actuando básicamente de forma automática e instintiva, reflejando e incrementado paulatinamente comportamientos aprendidos. El aprendizaje desarrolla y varía las formas de conductas, despliega destrezas y aptitudes, da complejidad y efectividad al comportamiento. Por lo tanto, no sólo es importante conocer cómo se aprende, sino también, que técnicas o estrategias favorecen el aprendizaje y los factores que influyen en él, tanto positiva como negativamente.

En tal sentido, cabe destacar la relevancia de operacionalizar diversas estrategias de aprendizaje en cada uno de los ámbitos del sector educativo y por lo tanto, es fundamental el cuarto nivel como desarrollo de los principios andragógicos de la educación. La idea principal de páginas Web para facilitar la aplicación práctica de los fundamentos de la educación de adultos, es la búsqueda de la autodeterminación, auto-responsabilidad, autorrealización del participante, mediante actividades dialógicas participativas y de carácter crítico reflexivo, lo cual crea individuos activos y prácticos para ejecutar en el campo laboral lo aprendido, además de permitir interacciones y aprendizajes permanentes.

Todo esto, aunado a abrir la mente al cambio, a nuevas estrategias, a considerar al docente un facilitador, un mediador, fortalecer la exaltación de valores en el participante, quien percibe la importancia de sus opiniones en la discusión y conlleva a la adquisición de conocimientos de manera significativa. Por tanto, este ensayo busca, más que constituir un producto terminado, ser un elemento iluminador y generador de ideas, incentivando la heurística del lector para estudios posteriores.

Actualmente la educación a nivel mundial va acorde al desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. De esta unión se espera surjan las condiciones más idóneas para la perfección de los procesos escolares. En el avance significativo del acontecer escolar se manifiesta una de las necesidades más representativas de un docente, esta es, mantenerse actualizado en cuanto a las técnicas

y procedimientos pedagógicos que potencian el desarrollo del aprendizaje de sus alumnos.

Cambiar la mentalidad profesional que pregona la reforma del Sistema Escolar implica un proceso de actualización y perfeccionamiento del profesorado. Se requiere un nuevo modelo de docente que desarrolle plenamente sus habilidades gerenciales y administrativas para que, de forma reflexiva y analítica sobre su propia práctica, participe y oriente no solo el trabajo en el aula, sino también en el centro de enseñanza como tal, con una metodología activa y participativa.

En este proceso de reflexión-acción, nos encontramos con la necesidad de aplicar y desarrollar técnicas, métodos y estrategias de investigación para crear un espacio de trabajo que nos permita llevar a la práctica los dictámenes y preceptos teóricos y legales de los procesos administrativos y gerenciales del sistema Escolar Venezolano, para lograr unas propuestas que, con humildad, pretenden servir como una posible alternativa ante una problemática generalizada en los centros escolares.

El Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE), tiene entre sus objetivos prioritarios, el mejoramiento de la calidad de la educación que actualmente se ofrece al alumnado en general, en función a esto el establecimiento de un espacio para el intercambio cultural y la transformación social vendrá a contribuir a que docentes, alumnos y la comunidad en general, tomen conciencia del valor trascendente que tenemos para el progreso de Venezuela.

La recolección de datos se realizó mediante la aplicación de un instrumento tipo encuesta. Dichos datos son alentadores puesto que fue posible verificar que las instituciones estudiadas cuentan con un personal valioso, con deseos de dar lo mejor de sí, desde sus directivos hasta los docentes de aula. Fue posible detectar necesidades de actualización en aspectos mencionados más adelante, pero también, y esto es muy importante, un gran deseo de mejorar, siendo la opinión generalizada del encuestado, favorable las actividades de actualización, en un 100 %.

En este sentido, el aprendizaje cooperativo, es la instancia de aprendizaje que se concreta mediante la participación de dos o más individuos en la búsqueda de

información, o en la exploración tendiente a lograr una mejor comprensión o entendimiento compartido de un concepto, problema o situación.

El aprendizaje cooperativo hace referencia al aprendizaje que resulta del trabajo en grupos formales o informales. Los participantes en una situación de aprendizaje pueden ser partes de un grupo formal o predeterminado, como compañeros de una clase; o pueden ser miembros de grupos no formales, como los grupos de colegas, miembros de una lista de distribución de información, o investigadores. Estos grupos no formales, también suelen denominarse “comunidades de aprendizaje” o “comunidades de práctica” (Wegner, 1998).

En situaciones de aprendizaje cooperativo cada uno de los participantes está comprometido con la búsqueda de información y su contribución al grupo no es competitiva sino que genera una interdependencia positiva, el logro de un resultado es más importante que las contribuciones individuales de cada uno.

El trabajo de investigación está estructurado en seis capítulos: **Capítulo I:** El Problema. Aquí se describe el fenómeno en estudio, se presentan los objetivos y se da la justificación de la investigación. **Capítulo II:** Marco Referencial, contenido de un marco teórico en el cual se sustenta la investigación, por cuanto se revisa brevemente algunos antecedentes relacionados con estudios previos acerca de necesidades de actualización docente en Venezuela, así como antecedentes a nivel internacional.

En el **Capítulo III**, Marco metodológico, se describe la metodología utilizada para la recolección y procesamiento de datos. Contiene la naturaleza de la investigación, el diseño del estudio, población, instrumento, validez, confiabilidad, procedimientos y técnicas de análisis de datos. El **Capítulo IV**, Análisis de los resultados, contiene un análisis e interpretación de los resultados. En el **Capítulo V**, se presenta la página web propuesta por el autor.

En el **Capítulo VI**, se presentan las conclusiones y recomendaciones, teniendo como áreas claves; el factor humano, la tecnología y el establecimiento de una política de mejoramiento del docente. Igualmente se hace alusión a las referencias consultadas, los respectivos anexos, a saber, los instrumentos de validación, entre otros.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

Las Ciencias de la Educación con clara disposición hacia el didactismo, han intentado explicar el problema metodológico desde una idea disociada entre lo que el estudiante aprende, lo que el docente enseña y los medios que se utilizan en el transcurrir didáctico, en consecuencia ellos conforman aspectos de un mismo proceso estrechamente vinculados entre sí, alcanzando su plena ejecución en el desarrollo de la actividad socio-cognitiva del alumno, junto a la formación de una base conceptual y reflexiva del pensar que procede a todo planteamiento metodológico. Con ello, se nos muestra la verdadera naturaleza del proceso didáctico que envuelve al estudiante y docente en los procesos de enseñanza-aprendizaje, desarrollo cognitivo, conocimiento, formación valorativa, efectividad, habilidades y destrezas.

El hecho educativo depende en gran manera de la actuación de los docentes, son éstos los encargados de planificar, dirigir y poner en práctica todos los elementos necesarios en la actividad educativa con el fin de alcanzar los fines del aprendizaje, esta actividad se lleva a cabo dentro de ambientes educativos, allí un docente se encuentra con un grupo de educandos, donde la interacción social y el intercambio verbal cobran vital relevancia, sobre estos elementos Díaz y Hernández (2002), afirman:

Es solo mediante la interacción social que se dan aspectos como la posibilidad de ayudar y asistir a los demás, influir en los razonamientos y conclusiones del grupo, ofrecer modelamiento social y recompensas interpersonales. Asimismo, la interacción interpersonal permite que los integrantes del grupo obtengan retroalimentación de los demás, y que en buena medida ejerzan presión social sobre los miembros poco motivados para trabajar (p. 112).

Cabe destacar que, en el aula de clase se llevan a cabo una serie de intercambios que pueden influir en las conductas, en la adquisición de valores, en las reflexiones y puntos de vista sobre un tema específico y en la motivación hacia el

estudio y el aprendizaje, esto en gran manera depende de las actividades que son organizadas por los docentes, para aprovechar el potencial que tiene la interacción social en el aprendizaje.

Así mismo, dentro de las actividades organizadas por los docentes se encuentra el aprendizaje cooperativo, la realidad de la puesta en marcha de estas estrategias de aprendizaje de viene expresada en palabras de Jhonson, Jhonson y Holubec (1990), citado por Díaz y Hernández (2002), quienes expresan:

La institución educativa enfatiza un aprendizaje individualista y competitivo, que se ve plasmado no solo en el currículo, el trabajo en clase y la evaluación, sino en el pensamiento y acción del docente y sus alumnos. La evidencia revela que las sesiones de clase están estructuradas de manera cooperativa solo de un 7% a un 20%; mientras que casi un 80% implica aprendizaje individualista y/o competitivo (p.105).

Bajo la luz de los planteamiento anteriores, es necesario la actualización de la formación docente, para que en las actividades de clase, aumente el porcentaje de actividades cooperativas conjuntamente con todos los beneficios que éstas tienen, y aprovechando el potencial de los estudiantes quienes además de aprender contenidos curriculares, aprenderán a compartir, a respetar las ideas de los demás, a desarrollar conductas solidarias.

De igual forma, y considerando que el diseño curricular de Educación Media en la Modalidad de Educación de Adultos enfatiza el aprendizaje individualista y competitivo, en concordancia con lo planteando por los autores ya citados, el docente puede revertir esta realidad poniendo en práctica los principios del aprendizaje cooperativo dentro del aula de clases, para el desarrollo de las habilidades de colaboración, conjuntamente con lo que esto implica, vale decir la manifestación de comportamiento más tolerantes y relaciones interpersonales más equitativas y democráticas.

En este contexto, cabe destacar los planteamientos de Manterola (2006), quien describe la relación docente alumno con las siguientes palabras:

El otro rasgo es la relación bipolar docente y alumno; no suele existir otra interacción. Pareciera que la enseñanza se materializa en la relación docente y alumno. El alumno no se relaciona con otro para estudiar, para discutir; muy pocos recursos se utilizan en el aula, algunos cuentos, algunos mapas. No suele existir otro motivante del aprendizaje en los niños. El aprendizaje social explicado por Vygotsky no ha llegado a la escuela, nos quedamos en Piaget; por ello los exámenes también son individuales (p.365).

Tal como lo plantea este autor, en la escuela venezolana predomina una relación docente-estudiantes que se convierte en el centro de la interacción educativa, olvidando la mayoría de las veces que los estudiantes pueden relacionarse con sus pares para alcanzar juntos los objetivos de aprendizaje, para lograr el éxito en este intercambio cobran vital importancia todas aquellas habilidades sociales, que le permitirán a los estudiantes alcanzar el aprendizaje propuesto, entre ellas cabe destacar, el dialogo, la empatía, la colaboración, la tolerancia, el control de los impulsos, el intercambio de puntos de vista, entre otros.

Por otro lado, se tienen las ideas de Polo y Rodríguez (2009), quienes exponen:

Explicar al compañero da oportunidades para ejercitar lo aprendido, clarificar dudas, compartir los conocimientos discutir, confrontar interpretaciones diversas, dialogar, todas estas acciones incrementan la comprensión y la internalización. A la mayoría de los niños y adolescentes les gusta la escuela especialmente para encontrarse con sus compañeros y amigos, para socializar, los procedimientos de aprendizaje cooperativo utilizan esa tendencia natural en pro de mejorar el rendimiento escolar, ofreciendo oportunidades estructuradas para discutir temas, compartir ideas, resolver problemas, trabajar juntos, motivar a los pares en el logro de objetivos comunes (p.37)

Estas autoras, presentan los beneficios del aprendizaje cooperativo, de estos cabe resaltar el hecho que los estudiantes ven la escuela como centro de socialización, aspecto que debe aprovecharse dentro del aprendizaje, por otro lado se encuentra la motivación de los compañeros, quienes pueden impulsar a los estudiantes menos comprometidos a alcanzar los objetivos de aprendizaje propuesto, con todo lo que eso conlleva es decir, el desarrollo de aspectos tales como la cooperación para lograr los

objetivos que se han propuesto, la capacidad de empatía para poder realizar trabajos grupales, la solidaridad con aquellos que por una u otra causa no han alcanzado las competencias propuestas por el docente, el desarrollo de relaciones interpersonales más equitativas, el incremento de la profundidad de la composición o producción a realizar, la aceptación de un liderazgo compartido o la participación en el grupo desde un punto de vista horizontal, entre otros.

En este contexto, para Díaz y Hernández (2002), el problema esencial de la puesta en marcha de estrategias de aprendizaje cooperativo radica en la necesidad de formación y actualización docente al respecto, expresan:

Desde nuestra óptica, otro problema que enfrentan los docentes es el desconocimiento de la manera de trabajar con verdaderos equipos cooperativos, puesto que no toda actividad que se realiza en “grupo” implica cooperación. Con frecuencia, la realización de “trabajos en equipo” no es otra cosa que una división inequitativa del trabajo, donde en realidad no se dan intercambios constructivos” (p.107)

Por lo tanto, resulta necesario crear espacios para que los docentes puedan actualizarse en materia de estrategias de aprendizaje cooperativo ya que las actividades grupales organizadas en los espacios educativos, no se desarrollan con los fundamentos de la cooperación, por desconocimiento de los docentes.

Así mismo, las actividades grupales que se planifican en muchos casos, es la asignación de trabajos monográficos, o la elaboración de maquetas y modelos que terminan siendo realizados sin la colaboración equitativa de los integrantes, y que a la hora de la presentación oral de ellos, los estudiantes demuestran no haber compartido los conocimientos, sino que cada quien hizo su parte, y unos pocos terminan aprovechándose de lo realizado por sus pares, esto crea un ambiente de discordia entre los estudiantes por un lado, y por otro una percepción de pesimismo y rigidez de sus capacidades e inteligencia de los otros, creándose una especie de estratificación social en el aula, donde el poder y los privilegios se distribuyen en función de la manera en que se han etiquetado a un estudiante.

En torno a este aspecto, los autores antes aludidos (Ob. Cit) afirman “Esta situación se agudiza en particular en el bachillerato y aunque muchos docentes son

plenamente conscientes con ella, tropiezan con una serie de dificultades que les impiden conseguir un ambiente cooperativo y solidario”(p.107)

En la puesta en marcha de actividades grupales se reportan una serie de problemas desde el punto de vista de docentes y estudiantes.

En este sentido, Díaz y Hernández (Ob. Cit), afirman que “por un lado los docentes plantean que al realizar equipos, el aprendizaje no funciona porque cada quien se queda con visiones parciales, ya que solo se estudian su parte de los contenidos, otros docentes manifiestan que sus estudiantes se niegan a trabajar en equipo ya que terminan haciéndole el trabajo a sus compañeros”(p. 106)

Por otro lado, los estudiantes reportan el mismo problema de distribución inequitativa del trabajo y a su vez manifiestan que no expresan su descontento para no ver afectadas sus relaciones interpersonales con sus pares en el aula, para los autores precitados todos estos problemas pueden evitarse si se ponen en práctica los principios de aprendizaje cooperativo a través de estrategias que incluya los supuestos teóricos que sustentan esta estructura de aprendizaje.

Es por ello, que en el trabajo grupal todos los integrantes opinan y suelen no llegar a un acuerdo significativo, o todos no están a la misma altura de aprendizaje creando inestabilidad en el grupo, coincidir con el tiempo todos repercute otro tipo de problema.

Por lo tanto, aunque los docentes están conscientes de esta problemática, en muchas ocasiones lo que se hace es que se eliminan los trabajos grupales, ya que se piensa que crean muchos problemas, o en muchas oportunidades los estudiantes callan las consecuencias de los desequilibrios en los trabajos grupales por miedo a que, al plantearlos el docente tome represalias contra sus compañeros o contra todos los integrantes del grupo, afectando el resultado de su evaluación en forma negativa.

Por otro lado, es evidente la preocupación e interés del Estado Venezolano de colocar espacios debidamente dotados con una infraestructura tecnológica acorde, con acceso a Internet y otros servicios. Para esto, a nivel nacional se da impulso a proyectos tales como los Centros Bolivarianos de Informática y Telemática (CBIT), los móvil CBIT, Infocentros, Super aulas y Centro de Gestión Parroquial (CGP), con

el propósito de ofrecer acceso gratuito a la tecnología y así contribuir con la existencia de espacios al alcance de todos. Centros educativos concebidos como espacios altamente tecnificados con herramientas computacionales, comunicacionales y recursos humanos capacitados en el manejo de las mismas, ubicados a lo largo y ancho del territorio nacional.

Es importante que estos espacios de comunicación propuestos (virtuales o no) se orienten a la reflexión del valor educativo que puedan darles a las herramientas y aplicaciones tecnológicas que ofrezcan oportunidades para crear ambientes de aprendizaje (digitalizados, virtuales u otros).

Resulta necesario entonces, la actualización docente en cuanto a las estrategias de aprendizaje cooperativo, puesto que diversos autores afirman que con éstas se pueden superar los principales problemas de los trabajos grupales, y al mismo tiempo fomentan la interdependencia positiva entre los miembros del grupo, y se afianzan sentimientos como la solidaridad, la empatía, el trabajo cooperativo, tolerancia, lo que en definitiva viene a ser un ambiente educativo mas inclusivo y democrático. En esta línea de pensamiento, Ogalde y González (2008), expresan:

Es tarea ineludible para el educador mantenerse informado de dichos avances y formarse una cultura informática que sea, a la vez, crítica y constructiva. Es decir, el educador debe contar con una cultura que le permita juzgar el impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad y especialmente en los educandos, pero que también le permita apropiarse de las nuevas herramientas y los nuevos lenguajes para incorporarlos de manera eficiente al proceso educativo. (p.44)

Según las ideas anteriores, una de las herramientas que pueden usarse para la actualización de la formación docente, se encuentra en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, ya que en la actualidad la influencia de tales herramientas esta inundando todos los escenarios profesionales, y los educadores no escapan a esta realidad, por lo tanto es necesario que los docentes se apropien de estas nuevas herramientas y lenguajes e incorporarlos a los procesos educativos, una de las formas de realizar esta apropiación sería usar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para la formación docente en estrategias de

aprendizaje cooperativo. Así mismo, las autoras antes señaladas (Ob. Cit) exponen que: las nuevas tecnologías ofrecen muchas variantes, además de la posibilidad de combinar varias de ellas. [...] “Estas herramientas pueden usarse para desarrollar materiales, en otros para distribuirlos o para establecer vías de comunicación” (p.45)

Por lo tanto, dentro de los usos que pueden darse a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, se encuentra la distribución de materiales, el diseño y evaluación de páginas web que permitan a los docentes acceder a nuevas estrategias de aprendizaje cooperativo lo que vendría a ser un espacio de encuentro con las nuevas tecnologías y a su vez ser un espacio de apropiación esos nuevos lenguajes, por otro lado, considerando que el universo docente viene a ser un grupo muy grande de personas dispersas geográficamente, una simple página web podría ser un instrumento ideal para esa realidad, puesto que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación pueden superar las dificultades en espacio y tiempo, estando disponible en un sin fin de lugares que ofrezcan acceso a estas tecnologías.

Por otra parte, en el mundo actual la tecnología de la información y los procesos de cambio e innovación se dirigen poco a poco hacia un nuevo tipo de sociedad, conocida como la sociedad de la información, en la que la forma de trabajar, de divertirse, de comunicarse y de buscar información son totalmente nuevas. Todas estas transformaciones generan un cambio en los seres humanos. Por ende su preparación se ve afectada, ya que necesita una reformulación con respecto a los contenidos y a forma de recibir la enseñanza lo cual debe generar un nuevo planteamiento educativo.

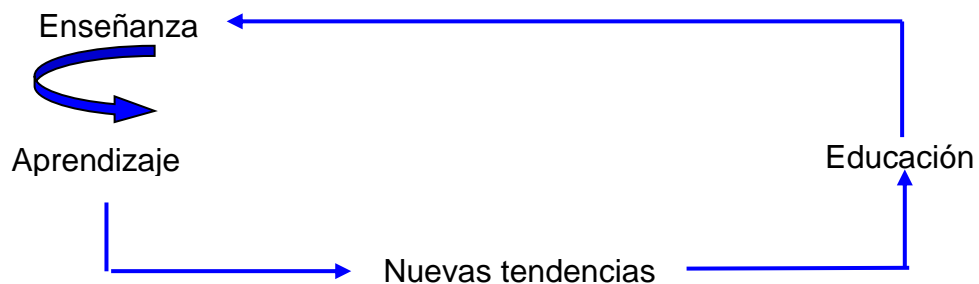


Gráfico N° 1.Fuente: Ceballos y Gómez. (2012).

De acuerdo a lo antes expuesto, se puede decir que a esta realidad no escapan los docentes de la modalidad de Educación de Adultos de la Parroquia Santa Rosa del Municipio Iribarren del Estado Lara, quienes planifican sus actividades educativas por los lineamientos del Diseño Curricular Bolivariano, establecido para esta modalidad, para que puedan superar la serie de problemas relacionados con la división inequitativa del trabajo grupal, y a su vez incluyan el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, aplicadas a ambientes educativos.

En tal sentido, el presente estudio se propuso diseñar un material digital para la formación y actualización docente sobre estrategias de aprendizaje cooperativo que pueda tener correspondencia con las necesidades del personal que se dedica a la enseñanza en la modalidad de Educación de Adultos.

Ante lo expuesto y de acuerdo a la preocupación de los docentes surgen algunas interrogantes que buscan solucionar el problema planteado con anterioridad. De acuerdo con Sierra, R. (1998), el inicio de una investigación plantea o sugiere una problemática que deseamos conocer y cuyos alcances ignoramos. Así, en este contexto, las preguntas de investigación vienen a ser dentro de las diferentes fases del método “el problema a investigar, el origen concreto de un estudio que consiste en una pregunta o interrogante sobre la realidad. Constituye también su objetivo o fin próximo, en cuanto a lo que se pretende lograr con su solución” (p.43).

De ahí su importancia como punto de inicio, para luego precisar delimitar la vaguedad de una inquietud inicial con el propósito de transformarlas en objetivos concretos. De esta manera, las preguntas que van a guiar este estudio son las siguientes:

- ✓ ¿Cuál es la necesidad formación de estrategias de aprendizaje cooperativo en los docentes de la modalidad de Educación de Adultos apoyándose en una Página Web?
- ✓ ¿Cómo sería el diseño instruccional a considerar en la propuesta de una página web para la difusión de estrategias de aprendizaje cooperativo dirigida a los docentes de la Modalidad de Educación de Adultos?
- ✓ ¿Cuáles serían los resultados de la evaluación desde el punto de vista de expertos de la página web diseñada para difundir las estrategias de aprendizaje cooperativo?

Objetivos de la Investigación

Dentro de los aspectos que integran la delimitación del problema de investigación se ubica una sección donde se presentan los objetivos de la misma. En esta se precisan el conjunto de objetivos, que orientan las líneas de acción y los límites de estas en el estudio que se propuso.

Según, Balestrini, M. (2006), los objetivos de investigación, “orientan las líneas de acción que se han de seguir en el despliegue de la investigación planteada; al precisar lo que se va a estudiar en el marco del problema objeto de estudio” (p. 67).

En síntesis en el proceso de establecer el asunto a investigar, los objetivos generales y específicos simbolizan la problemática y búsqueda de soluciones específicas a interrogantes que todavía no han sido resueltas.

De esta manera, los objetivos de esta investigación son los siguientes:

Objetivo General:

- Diseñar una página web para la difusión de estrategias de aprendizaje cooperativo para los docentes de la Modalidad de Educación de Adultos.

Objetivos específicos:

- Diagnosticar la necesidad de formación docente relacionada a la implementación de estrategias de aprendizaje cooperativo apoyándose en una página Web.
- Fundamentar instruccionalmente una página web para la difusión de estrategias de aprendizaje cooperativo dirigida a los docentes de la Modalidad de Educación de Adultos.
- Evaluar desde el punto de vista de expertos en el área pedagógica y tecnológica la página web diseñada para los docentes de la Modalidad de Educación de Adultos.

Justificación e Importancia de la Investigación

Como medio o recurso que se utiliza en el acontecer pedagógico, una página web constituye una poderosa herramienta tecnológica que viene a facilitar la consulta inmediata de una información que iría a satisfacer una inquietud ante una necesidad determinada. La investigación acerca del uso de este recurso para propiciar el aprendizaje cooperativo es de gran utilidad en el sistema educativo tanto a nivel nacional como a nivel internacional dado que facilita el trabajo ahorrando tiempo y costos.

El presente trabajo se justifica en el sentido de elevar la calidad de proceso educativo ubicado en la Modalidad de Educación de Adultos, así como servir de espacio de apropiación de parte de los docentes de la cultura informática que le permita incluir las nuevas tecnologías de la información y la comunicación a los procesos de aprendizaje que dirigen.

Así mismo, esta investigación tiene gran trascendencia social educativa, porque busca reivindicar el papel de los docentes, como ejes fundamentales del cambio para proveerles a los estudiantes, en lo posible, una educación de calidad, en un ambiente inclusivo y democrático, lo que se puede lograr a través de la implementación de estrategias de aprendizaje cooperativo por medio del uso de una página web.

Por otro lado, esta investigación representa un aporte teórico-metodológico a las futuras investigaciones que se realicen en esta área, configurándose como fuente de consulta para otros estudios relacionados.

Además, beneficia directamente al estudiantado, porque al recibir el personal docente, las orientaciones necesarias para desempeñar y aplicar efectivamente nuevos conocimientos y estrategias de aprendizaje se promueve el alcance de altos niveles de desarrollo de procesos cognitivos, motivacionales y afectivos-relacionales vinculados al aprendizaje cooperativo a través de la presente investigación.

A nivel nacional el uso de esta tecnología tiene mucha aplicabilidad tanto para instruir, como para aprender en el proceso de enseñanza de los aprendizajes; siendo

una herramienta que permite transmitir información de manera rápida y oportuna, Es por ello, la necesidad imperiosa de implementar y poner en práctica dicha tecnología con el propósito fundamental de que el estudiante se apropie de las bondades que le brinda dicho recurso.

En tal sentido la investigación se justifica ya que el estudiante se convierte en sujeto de aprendizaje. Así mismo los docentes participantes de la investigación y quienes se aproximen a la misma, podrán obtener una metodología para enseñar el aprendizaje cooperativo desde una estrategia innovadora, basada en el diseño de una página web para la difusión de estrategias de aprendizaje cooperativo, lo que sin duda permite un aprendizaje significativo. Esta razón le confiere a la investigación una justificación pedagógica, y teórico-práctica.

Por último, el presente estudio tiene relevancia y pertinencia social educativa al constituirse como respuesta concreta a una realidad educativa que se vive frecuentemente en las aulas venezolanas, y que puede superarse a través de la actualización de la formación docente a través de las Tic en la aplicación de los principios del aprendizaje cooperativo.

CAPITULO II

MARCO TEORICO REFERENCIAL

Toda investigación es un proceso metódico con objetivos definidos y no es posible realizar un estudio investigativo exitoso si no se le da especial atención al desarrollo de un buen marco teórico, a la definición de las bases teóricas y a la formulación las variables que intervienen en el estudio que se realiza. Esto se refiere a las ideas básicas que forman la base para los argumentos, mientras que la revisión de literatura se refiere a los artículos, estudios y libros específicos que uno usa dentro de la estructura predefinida. Estos elementos deben ser utilizados correctamente para tener investigaciones productivas y exitosas.

Al respecto, Sabino (2002), expresa que:

El marco teórico, también llamado marco referencial (y a veces, aunque con un sentido más restringido, denominado asimismo marco conceptual) tiene precisamente este propósito: dar a la investigación un sistema coordinado y coherente de conceptos y proposiciones que permitan abordar el problema (p. 59).

En este mismo orden de ideas, el marco teórico, de acuerdo a Pérez (2003), es “el resultado de aquellos aspectos más relacionados del cuerpo teórico epistemológico que se asume, referidos al tema específico elegido para su estudio” (p. 85). De allí que en esta investigación se profundizará sobre la temática a estudiar, es decir, determinar si a través del diseño de una página web se pueden difundir estrategias de aprendizaje cooperativo en los docentes de la Modalidad de Educación de Adultos.

En función de lo anterior, se desarrolla el cuerpo teórico de la investigación conformado por: Antecedentes de la Investigación, Bases Teóricas, Teorías Psicológicas que sustentan la Investigación, Bases Conceptuales y Bases Legales.

Antecedentes de la Investigación

En este apartado se presentan algunos estudios que se han realizado tanto en el área de aprendizaje cooperativo así como en el uso de nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en la formación docente y en el aula.

En el año 2002 Zerpa, presentó un trabajo de grado titulado; Aprendizaje cooperativo en estrategias de comprensión de la lectura: Experiencia en un curso introductorio de Ingeniería, en esta investigación se estudió el efecto de un programa cooperativo de aprendizaje de estrategias cognitivas sobre el desempeño en la comprensión de la lectura en una muestra de 52 estudiantes de un curso introductorio de la carrera de ingeniería.

El grupo experimental ($n = 26$) recibió instrucción en un entorno académico de aprendizaje que siempre era de naturaleza cooperativa. El grupo control ($n = 26$) recibió los mismos contenidos del programa pero en un entorno que no enfatizaba el trabajo sistemáticamente cooperativo entre los estudiantes. El nivel de comprensión lectora se estimó a través de un pre-test y un post-test en una tarea de ejecución individual en lectura y se evaluó el progreso del aprendizaje durante el desarrollo de la experiencia a través de tres tareas cooperativas de ejecución en díadas. Los datos se analizaron a través de la prueba "t" de Student y ANOVA.

Los resultados indican que ambos grupos aumentaron su capacidad para comprender textos después de someterse al programa de estrategias, pero el grupo experimental, que trabajó sistemáticamente en forma cooperativa, obtuvo mejores resultados que el grupo de control, encontrándose diferencias estadísticamente significativas entre la ejecución de ambos grupos en cada una de las tareas y en el post-test. Los resultados sugieren la conveniencia de la regulación de los procesos sociales para organizar grupos cooperativos que formen parte de un programa de enseñanza en estrategias cognitivas cuya finalidad sea mejorar la capacidad de comprensión de la lectura en estudiantes que aspiran ingresar a la educación superior.

Así mismo, Denegri, Opazo y Martínez (2007), presentaron un trabajo titulado: Aprendizaje cooperativo y desarrollo del autoconcepto en estudiantes

chilenos, Este estudio de tipo cuasi experimental tuvo como objetivos: a) determinar el efecto de la metodología de trabajo cooperativo sobre el autoconcepto de alumnos adolescentes; b) determinar si dicho efecto se constituye en un aumento del autoconcepto; y c) conocer la percepción que sobre el trabajo cooperativo tienen profesores y alumnos que desarrollan trabajo cooperativo de manera regular.

Se utilizó un diseño cuasi experimental con grupo control y mediciones antes-después. La muestra total, seleccionada intencionalmente, fue constituida por 181 estudiantes de primer año de Educación Secundaria Técnico-Profesional, con edades comprendidas entre 14 y 18 años, de nivel socioeconómico bajo y mayoritariamente de procedencia étnica mapuche, quedando distribuida en un grupo control y un grupo experimental constituido.

El criterio de selección del grupo experimental, compuesto por 90 estudiantes, era que todos sus docentes debían haber participado, durante el año previo al desarrollo del estudio, en un proceso sistemático de capacitación en el uso de metodologías de trabajo cooperativo, y que éstas fueran utilizadas como principal estrategia de organización pedagógica. El grupo control, constituido por 91 estudiantes, presentaba similares características sociodemográficas, y difería del experimental en que sus docentes no habían recibido ningún entrenamiento en el uso de trabajo cooperativo, y no registraban su uso sistemático en las planificaciones pedagógicas. Se administró la escala de Autoconcepto de Tennessee en dos ocasiones, distanciadas por un lapso de 10 meses.

Los resultados señalan que el trabajo cooperativo tiene efecto sobre el autoconcepto general y, específicamente sobre el autoconcepto físico, personal, familiar y social, no así sobre el autoconcepto moral-ético. Profesores y alumnos señalan que el uso de aprendizaje cooperativo reporta beneficios para la acción pedagógica en general y para la interacción de los alumnos. Se concluye que el trabajo cooperativo permite el aprendizaje de competencias sociales y cognitivas y potencia un autoconcepto positivo en los estudiantes.

Entre los diferentes estudios revisados se encuentran el realizado por Casanova (2008), titulado: Aprendizaje cooperativo en un contexto virtual

universitario de comunicación asincrónica. Un estudio del proceso de interacción entre iguales a través del análisis del discurso. Tesis doctoral presentada ante la Universidad Autónoma de Barcelona.

En esta investigación la autora se propuso identificar los principales mecanismos inter-psicológicos implicados en el aprendizaje cooperativo virtual, describir la construcción el proceso de significado de un grupo de aprendizaje cooperativo y elaborar a partir del análisis de los resultados una propuesta de indicadores de aprendizaje cooperativo virtual, utilizando la metodología de estudio de casos y el análisis del discurso, el estudio se llevó a cabo en el contexto de una asignatura del Master E-learning denominada Planificación de procesos docentes de formación con TIC y entre las principales conclusiones esta autora presenta las siguientes: tres son los mecanismo interpsicológicos esenciales para considerar un proceso de aprendizaje como verdaderamente cooperativo: interdependencia positiva, construcción del significado conjunto y relaciones interpersonales, la presencia o ausencia de estos mecanismos permite valorar si hay aprendizaje cooperativo o no en un proceso de trabajo grupal, estos mecanismos se producen de manera entrelazada constituyendo dimensiones de un mismo proceso que tiene por objetivo que los alumnos aprendan a cooperar con otros.

Con respecto a la evolución de la construcción de significados en el aprendizaje cooperativo virtual, esta autora llegó a la conclusión que éste se divide en la siguientes fases: *Inicio*: que se caracteriza por el predominio de los lenguajes relacionados a las relaciones psicosociales que contribuyen a motivar la participación y a generar el dialogo social entre los miembros. La fase de *Intercambio*: En la cual se comparten opiniones, información, reflexiones y/o puntos de vista sobre el contenido o tarea a desarrollar.

La fase de *Negociación*: los estudiantes en esta fase avanzan desde compartir aportaciones y desde un leguaje acumulativo a una integración de esas aportaciones y un lenguaje más exploratorio, este tipo de lenguaje hace que el razonamiento se torne visible en la discusión principalmente a través de indicadores tales como afirmaciones, reformulaciones, explicaciones, justificaciones, síntesis, aclaraciones y

preguntas de contenido y opinión. Por último se encuentra la fase de *aplicación*: esta fase está referida a la aplicación del nuevo conocimiento construido en la interacción cooperativa y en la síntesis global grupal.

A partir de estos elementos la investigadora hace una propuesta de indicadores de aprendizaje cooperativo virtual la cual se presenta en una matriz de doble entrada, con la cual se puede valorar la presencia de las dimensiones o mecanismos para considerar un proceso como aprendizaje cooperativo.

Por otro lado, las fases de un proceso de aprendizaje cooperativo virtual, son indicadores valiosos para el proceso de valoración de la evolución de la construcción de significados.

Así mismo, esta investigadora recomienda la elaboración de diseños y proyectos o que consideren los elementos por ella determinados para que los docentes puedan evaluar si el aprendizaje grupal que ellos han organizado es realmente aprendizaje cooperativo, y la elaboración de propuestas basadas en los hallazgos de esta investigación, para la formación de profesores.

En tal sentido la investigación se justifica ya que el estudiante se convierte en sujeto de aprendizaje y no en objeto del mismo. Igualmente, los docentes participantes de la investigación y quienes se aproximen a la misma, podrán obtener una metodología para enseñar desde una estrategia innovadora, basada en la cooperación lo que sin duda permite un aprendizaje significativo. Esta razón le confiere a la investigación una justificación pedagógica, y teórico-práctica.

Las conclusiones de dicho proyecto se relacionan con la presente investigación, dado que se plantea utilizar estrategias orientadas a identificar y reconocer la existencia de las necesidades existentes en las aulas de clase en relación con la dinámica didáctica-Tic, para la construcción idónea del hecho educativo, y además de preparar a los docentes como mediadores para que pueda entender y manejar los avances tecnológicos reflejados en las aulas de clases.

Actualmente es importante reconocer la importancia y el auge de los SitiosWeb para dar a conocer y difundir los procesos pedagógicos que se adelantan en

las instituciones educativas de un pueblo, país y el mundo, como también para realizar a través de ellos intercambios educativos, culturales, entre otros.

Un sitio web es un sitio (localización) en la World Wide Web que contiene documentos (páginas web) organizados jerárquicamente. Cada documento (página web) contiene texto y o gráficos que aparecen como información digital en la pantalla de un ordenador. Un sitio puede contener una combinación de gráficos, texto, audio, vídeo, y otros materiales dinámicos o estáticos.

Cada sitio web tiene una página de inicio (en inglés Home Page), que es el primer documento que ve el usuario cuando entra en el sitio web poniendo el nombre del dominio de ese sitio web en un navegador. El sitio normalmente tiene otros documentos (páginas web) adicionales. Cada sitio pertenece y es gestionado y por un individuo, una compañía o una organización.

Como medio, los sitios web son similares a las películas, a la televisión o a las revistas, en que también crean y manipulan imágenes digitales y texto, pero un sitio web es también un medio de comunicación. La diferencia principal entre un sitio web y los medios tradicionales es que un sitio web está en una red de ordenadores (Internet) y está codificado de manera que permite que los usuarios interactúen con él. Todos los sitios web públicamente accesibles constituyen una gigantesca "World Wide Web" de información. Los sitios web están escritos en HTML (Hyper Text Markup Language), o dinámicamente convertidos a éste y se acceden usando un software llamado navegador web, también conocido como un cliente HTTP. Los sitios web pueden ser visualizados o accedidos desde un abanico de dispositivos con disponibilidad de Internet como computadoras personales, computadores portátiles, PDAs y teléfonos móviles.

Un sitio web (página web), está alojado en una computadora conocida como servidor web, también llamada servidor HTTP, y estos términos también pueden referirse al software que se ejecuta en esta computadora y que recupera y entrega las páginas de un sitio web en respuesta a peticiones del usuario. Apache es el programa más comúnmente usado como servidor web (según las estadísticas de Netcraft) y el Internet Information Services (IIS) de Microsoft también se usa comúnmente.

Para el diseño e implementación del sitio web, se utilizará la herramienta Adobe Dreamweaver que es un editor WYSIWYG de páginas Web, creada por Adobe (anteriormente por Macromedia). Es el programa de este tipo más utilizado en el sector del diseño y la programación Web, por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como Adobe Flash y recientemente, por su soporte de los estándares del World Wide Web Consortium. Su principal competidor es Microsoft Expression Web. Tiene soporte tanto para edición de imágenes como para animación a través de su integración con otras herramientas.

No obstante, Adobe ha aumentado el soporte CSS y otras maneras de diseñar páginas sin tablas en versiones posteriores de la aplicación .Dreanweaver permite al usuario utilizar la mayoría de los navegadores Web instalados en su ordenador para previsualizar las páginas Web. También dispone de herramientas de administración de sitios dirigidas a principiantes como, por ejemplo, la habilidad de encontrar y reemplazar líneas de texto y código por cualquier tipo de parámetro especificado, hasta el sitio Webcompleto. El panel de comportamientos también permite crear JavaScript básico sin conocimientos de código. Un aspecto de alta consideración de Dreanweaver es su arquitectura extensible. Es decir, permite el uso de "Extensiones". Las extensiones, tal y como se conocen, son pequeños programas, que cualquier desarrolladorWeb puede escribir (normalmente en HTML y Javascript) y que cualquiera puede descargar e instalar, ofreciendo así funcionalidades añadidas a la aplicación. Dreanweaver goza del apoyo de una gran comunidad de desarrolladores de extensiones que hacen posible la disponibilidad de extensiones gratuitas y de pago para la mayoría de las tareas de desarrollo Web, que van desde simple efectos rollover hasta completas cartas de compra.

Otra herramienta multimedia es **Adobe FLASH** (hasta 2005 **MacromediaFLASH**) o **FLASH** se refiere tanto al programa de edición multimedia como al reproductor de SWF (Shockwave FLASH) Adobe Flash Player, escrito y distribuido por Adobe, que utiliza gráficos vectoriales e imágenes ráster, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia FlashCommunication Server).

En sentido estricto, Flash es el entorno y FlashPlayer es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.

En versiones recientes, Macromedia ha ampliado Flash más allá de las animaciones simples, convirtiéndolo en una herramienta de desarrollo completa, para crear principalmente elementos multimedia e interactivos para Internet.

Promover la utilización del sitio Web, como herramienta tecnológica con una finalidad esencialmente pedagógica y de promoción , orientadora del “saber” con el objeto de contribuir con el mejoramiento de la calidad de la Educación, que permita a la persona, mediante el manejo de las nuevas tecnologías, entender el mundo en que vive, comunicarse con él ,adaptarse activamente ala sociedad y conscientes de que la comunicación es dinamizadora del crecimiento y herramienta fundamental para el cambio y la transformación social.

A través del sitio web se logra tener una comunicación dinámica e interactiva donde el usuario pueda tener acceso e informarse rápida y eficazmente a cerca de los procesos que suceden en el interior de una comunidad.

BASES TEORICAS

A través de las bases teóricas se busca en general estimular en el lector la interpretación de una realidad reflejada en el problema investigado desde la teoría o el enfoque teórico que se debe asumir para lo cual es necesario indagar si hay suficiente avance teórico en el problema a investigar, cuáles serían las teorías seleccionadas para fundamentar los fenómenos que se estudiarán, si existen otros trabajos de investigación sobre el tema, si existe suficiente basamento teórico que permitiría, más adelante, según el tipo de investigación seleccionada formular alguna hipótesis o por lo contrario, hay escasa teoría, lagunas y hasta contradicciones.

Teorías psicológicas que sustentan la investigación

Al considerar el uso de una página Web como difusión y a su vez apoyo a la instrucción, es necesario que este proceso se apoye en bases psicológicas que permitan comprender como se desarrolla el proceso de aprendizaje en los seres humanos, tomando en cuenta una serie de aspectos internos y externos al aprendiz, con la finalidad de favorecer los procesos y ritmos a aprendizajes. Para ello es importante preparar los ambientes educativos pertinentes que activen los procesos de reflexión e intercambio de información que generen conocimientos más elaborados. En este sentido este trabajo de investigación se apoya en el modelo pedagógico de dos grandes teorías de la instrucción: Ausubel y Vygotsky

El enfoque cognitivo (Ausubel)

Durante mucho tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia.

La experiencia humana no solo implica pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia.

En este contexto se presenta la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, (1976) quien expone que el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva. A tal respecto, Díaz y Hernández (2002), exponen que “el aprendizaje no es una simple asimilación pasiva de información literal, el sujeto se transforma y estructura... los materiales de estudios y la información exterior se interrelacionan e interactúan con los esquemas de conocimientos previo y las características personales del aprendiz. (p. 35)

Bajo estos planteamientos, se puede considerar al participante como un procesador activo de la información y afirma que el aprendizaje es sistemático y organizado, pues es un fenómeno complejo que no se reduce a simples agrupaciones memorísticas, ya que éste está asociado a los conocimientos previos del estudiante, a las características personales, (madurez, disposición, autodeterminación) y otros elementos que pudieran influir en el proceso de reestructuración de nueva información, por lo tanto, la edad de los participantes, su entorno cultural, su profesión y otras características subyacentes deben ser consideradas a la hora de realizar una diseño del cualquier tipo bajo la óptica de esta teoría.

En definitiva para Ausubel (1976), se requieren tres condiciones para que se produzca el aprendizaje significativo, las cuales están resumidas en la siguiente cita:

El aprendizaje significativo depende de tres condiciones: que la nueva información establezca una relación no arbitraria y sustancial con los conocimientos que ya posee el alumno y que forma parte de su estructura cognoscitiva. ...el alumno debe tener suficiente motivación y una relación y una actitud favorable por aprender. La naturaleza de los materiales o contenidos del aprendizaje. El aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por “estructura cognitiva”, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización(p. 49).

Por lo tanto, el docente debe conocer y estructurar los materiales para el aprendizaje atendiendo a los lineamientos expuestos, en primer lugar el diagnóstico de los conocimientos previos para que se establezca una relación de asimilación de la nueva información, seguido de actividades motivantes para el aprendizaje, y por último nuevas ideas e informaciones pueden ser aprendidas y retenidas en la medida en que conceptos relevantes o adecuados e inclusivos se encuentren apropiadamente claros y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y sirvan, de esta forma, de anclaje a nuevas ideas y conceptos.

En este contexto, Ogalde y González (2008), expresan que para el diseño de materiales multimedia bajo el enfoque cognitivo, el material debe incluir los siguientes elementos:

- Los fundamentos de atención y percepción deben ser las bases del diseño visual y auditivo.
- Ha de presentar elementos introductorios que capten la atención del estudiante.
- Debe tener itinerarios pedagógicos flexibles, capaces de ajustarse a las necesidades particulares del alumno.
- El material debe presentar organizadores previos, es decir, puentes conceptuales entre los conocimientos actuales del estudiante y lo que se presenta.
- El material debe presentar ejemplos de situaciones del mundo real.
- Debe incluir ejemplos y contraejemplos, y mostrar similitudes y diferencias.
- Ha de mostrar relaciones entre conceptos y favorecer la solución de problemas.
- Debe incluir principios de motivación extrínseca e intrínseca.
- El estudiante debe tener el control del uso del material.
- El material tiene que poner énfasis en la metacognición, esto es, en el “aprender a aprender”.
- Debe contener autoevaluaciones formativas e incluir actividades de aprendizaje que favorezcan tanto la retención como la transferencia del conocimiento.

En este sentido el diseño de la página web para la difusión de estrategias de aprendizaje cooperativo incluirá los elementos sugeridos por los autores precitados,

con el fin crear un producto educativo coherente con la teoría del aprendizaje que lo sustenta.

Esta teoría según Hilgard y Gordon (1975: p.618) enfatiza en seis condiciones básicas para que se produzca el conocimiento:

1. Las características preceptuales de acuerdo con la que se despliega el problema ante quien aprende. Este aprendizaje debe estructurarse y presentarse de tal manera que este abierto a la inspección del que aprende.
2. La organización del conocimiento es de importancia esencial para el maestro o planificador educativo.
3. El aprendizaje con comprensión es más transferible que el aprendizaje de memoria.
4. La retroalimentación cognoscitiva confirma el conocimiento correcto y corrige al aprendizaje erróneo.
5. La determinación del objetivo que hace el que aprende, reviste importancia como motivación para el aprendizaje.
6. El pensamiento divergente y el pensamiento convergente son importantes para el aprendizaje; el primero de ellos conduce a solucionar problemas mientras que el segundo lleva a las respuestas lógicas del mismo.

El fundamento teórico antes descrito se considera relevante para la presente investigación por cuanto el diseño de una página web son modelos pedagógicos cognitivistas, proporcionando una serie de actividades de búsqueda y de proceso de la nueva información presentada y reestructurando así su estructura cognitiva logrado de manera la resolución de problemas y la adquisición de nuevos conocimientos, desarrollando sus capacidades, habilidades y destrezas en estos tópicos.

En este mismo orden de ideas, el plan de Desarrollo Económico y social de la nación 2007-2013 menciona textualmente la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicacional proceso educativo. Observándose como la sociedad avanza hacia el desarrollo tecnológico donde la computadora se introduce como un recurso de aprendizaje transformador.

El uso de las tecnologías en el sector industrial está marcando la brecha entre las entidades de la nación, destacándose unas más desarrolladas que otras; y para corregir esta desigualdad económica el gobierno pretende introducir una red de información al alcance de todos la cual exige mano de obra calificada para su inserción e innovación en los diferentes procesos administrativos de cualquier empresa y en especial la del sector educativo para ir sentando las bases que los lleven a los cambios y transformaciones producto de la sociedad del conocimiento y la información.

Desarrollo Cognoscitivo según la Ley de Vygotsky

Vygotsky quien resalta que “...los procesos intelectual del individuo no se pueden dar fuera de su entorno social...” (Pág.1). De allí la importancia de partir de situaciones reales de su interés enmarcadas en el contexto educativo para garantizar la aplicabilidad y pertinencia de los diseños de actividades de aprendizaje computarizados (AAC).

La construcción interna e inferencias que realicen los sujetos (docentes) son el insumo para crear nuevas actividades de aprendizajes; las cuales surgen de una realidad educativa concreta, apoyada en modelos de AAC previamente exploradas o conocidas por los docentes. Todo esto le ayudará a producir diseños con características propias, de allí la razón de ser de la página Web como alternativa viable que favorezca el desarrollo cognoscitivo en los docentes para así garantizar un material educativo de calidad hacia el estudiantado. La teoría de aprendizaje significativo y constructivista representa el eje central que permite identificar los elementos que convergen y forma parte de la dinámica que giran en torno esta propuesta de diseño.

DISEÑO INSTRUCCIONAL

En el presente aparte se explicarán las teorías del Aprendizaje, la Teoría del Diseño Instruccional y el Modelo de Diseño Instruccional de la Universidad Metropolitana que sustentarán las bases para el diseño del Sitio Web que se va a llevar a cabo en la presente investigación.

Sin embargo, es importante saber ¿qué es el Diseño Instruccional? y en qué consiste. Según Hernández (1998), el Diseño Instruccional es la toma de decisión en cuanto a los contenidos de enseñanza, los objetivos, la metodología que se va a emplear y la evaluación que se va a utilizar, tomando en cuenta las características de los alumnos y de otros elementos del ambiente.

La relación del diseño instruccional y la tecnología, se encuentra claramente definida en el objetivo general de este trabajo, el cual consiste en diseñar una páginaWeb para difundir las estrategias de aprendizaje cooperativo. Es decir, se encuentra ligada el diseño instrucción del sitio Web (página web), que tendrá fines educativos y donde a su vez se verá incorporado el elemento tecnológico porque los usuarios podrán acceder a la misma a través de Internet.

Para ello, fue de vital importancia elegir una teoría del aprendizaje, una teoría del diseño instruccional y un modelo de diseño instruccional que sirvieron de guía para el desarrollo del mencionado sitio Web.

Teorías del Diseño Instruccional

A continuación se encuentran expuestas dos teorías del diseño instruccional que se aplican en el campo de la educación, las cuales fueron investigadas para determinar cuál era la más acorde a utilizar en la presente investigación.

La teoría del aprendizaje que propone Gagné (1975), es la del procesamiento de información, la cual consiste en la transformación de potencia consumida en potencia generada. Es decir, el medio ambiente de los alumnos estimula sus receptores y entra en el sistema nervioso a través de un registro sensorial. Luego esta

información se cifra en el registro sensorial y entra en la memoria a corto plazo donde la información se vuelve a cifrar pero de forma conceptual. Luego entra la información en la memoria a largo plazo, donde quedará almacenada para luego poder utilizarla. Cuando se desea obtener la información de cualquiera de las dos memorias, esta pasa por un generador de respuestas, el cual tiene la función de transformar la información en acción. Esta acción es la que define si la información ha sido procesada y que el alumno ha aprendido en realidad.

Por otra parte Gagné (1975) también plantea que existen una serie de condiciones externas que permiten que se produzca un proceso de aprendizaje. De allí nacen las fases propuestas por este mismo autor, conocidas como:

- Fase de Motivación: La cual consiste en la creación de la expectativa.
- Fase de Comprensión: Donde se busca la atención del alumno.
- Fase de Adquisición: Es la fase donde se lleva a cabo el proceso conocido como cifrado que permite pasar la información a la memoria a corto plazo.
- Fase de Retención: Aquí se va a almacenar la información en la memoria a largo plazo.
- Fase de Recordación: Es lo que permite que esa información que ha sido almacenada se pueda reconocer y se vuelva accesible.
- Fase de Generalización: Aquí ocurre la transferencia del aprendizaje, lo cual permite que lo que se ha aprendido se puede utilizar en diferentes contextos.
- Fase de Desempeño: Es la fase donde el alumno pone en práctica lo aprendido, siendo capaz de generar respuestas y de exhibir un desempeño que refleja que ha adquirido.
- Fase de Realimentación: Es la fase donde se afirma que el alumno ya ha aprendido y se fortalece el aprendizaje del mismo.

Se puede observar que la finalidad del diseño instructivo enmarcado bajo la teoría del procesamiento de información es intentar que estas condiciones internas y externas que se presentan a lo largo de las fases, sean lo más favorables posibles a la situación de aprendizaje.

Por otra parte, Merrill, Li y Jones (1991), han planteado una teoría del diseño instruccional, que toma en cuenta la creación de material instruccional basado en la interactividad y la tecnología. Dicha teoría se desarrolla basada en la de Gagné.

Dentro de sus principios fundamentales se encuentran: (Merrill, Li y Jones, 1991):

- Se utiliza la demostración para que se entienda y comprenda el nuevo conocimiento.
- Se pueden adaptar a cualquier forma de presentación.
- No son orientados a la forma de lograr el aprendizaje, sino al diseño en sí.
- Ser un sistema abierto, el cual pueda introducir nuevos conocimientos y aplicarlos en el diseño del proceso.

Luego de realizar la revisión de estas dos teorías del diseño instruccional se puede observar que la teoría del diseño de Merrill, Li y Jones (1991) es la que más se aplica para el desarrollo de la investigación, ya que, busca la utilización e integración de la tecnología dentro del campo del diseño. También porque utilizan la interactividad como estrategia de aprendizaje, lo cual contribuirá a que los futuros usuarios del sitio Web puedan interactuar en el entorno dándole la oportunidad de relacionar y elegir lo que desee.

Aprendizaje Andragógico

La Andragogía es una disciplina, es decir, un conjunto de conceptos, experiencias y saberes, provenientes de distintas personas y diversos escenarios sociales. Según Valdez, J. (2009), “Su foco de estudio es la formación entre personas adultas, y todo lo que en ello está implicado. Sobre este ámbito nos ofrece un cuerpo sistemático de principios, conceptos y lineamientos estratégicos” (p.20). Por ende la Andragogía está en proceso permanente de generación y crecimiento, pero también de revisión y de corrección. Es un campo de discusión, de búsqueda de acuerdos, pero

que tolera también las diferencias y aún los desacuerdos, como modos de profundizar las reflexiones

Por consiguiente, La Andragogía, como disciplina, constituye un enfoque y una estrategia. Un enfoque, en el sentido de proporcionar cierta óptica para mirar, nombrar y teorizar en torno al hecho educativo, y una estrategia en el sentido de presentar conceptos, principios y lineamientos para orientar la vivencia de los adultos en procesos de aprendizaje.

El mismo autor se apoya referente a la Andragogía en los planteamientos de la psicología humanística, la educación permanente, las neurociencias y la filosofía pragmática. Da prioridad al ser humano y a sus procesos compartidos de desarrollo integral.

Es por ello que para favorecer estos procesos hay que crear condiciones propicias, superando o transformando las pautas sociales coaccionadoras o limitantes. Supone que la educación está ligada a la vida, y se desarrolla con ella en todo momento y en todos los espacios sociales, con el propósito de crear condiciones para el desarrollo vital, pleno, de las personas; la educación escolarizada es una parte de ese proceso de aprendizaje integral de los adultos, que puede ayudarlos o limitarlos en el desarrollo de sus procesos vitales. Por otra parte, la Andragogía, supone la posibilidad de construcción y activación consciente y permanente, mediante ejercitación, de ciertos circuitos neuronales (sinapsis), que integran la lógica, las emociones, las acciones rutinarias específicas, para favorecer la creatividad, el aprendizaje continuo y la búsqueda de las más óptimas condiciones de salud y bienestar de las personas. Finalmente, la Andragogía persigue, además de la construcción de conocimientos sistemáticos, la fundamentación de estrategias y modos efectivos de acción, atendiendo las circunstancias específicas y las intencionalidades de los grupos humanos.

El Aprendizaje Cooperativo

La interacción entre los estudiantes y el aprendizaje en pequeños grupos está generando un gran interés teórico práctico, en los últimos tiempos se ha visto un

gran número de investigaciones que muestran que la organización cooperativa resulta, bajo ciertas condiciones, más efectiva desde el punto de vista del rendimiento y de la socialización que una organización de aprendizaje individualista o competitiva. Aunque el aprendizaje cooperativo se ha definido de diferentes modos, en general es considerado por los autores como una metodología de enseñanza basada en la creencia de que el aprendizaje se incrementa cuando los estudiantes desarrollan destrezas cooperativas para aprender y solucionar problemas y acciones educativas en las cuales se ven inmersos. Desde esta perspectiva se asume que el aprendizaje y la cognición constituyen una actividad social que resulta de la interacción entre las personas, con los medios y con los ambientes

En esta misma línea, Cabero y Márquez (citados en Cabero, 2003) se refieren al aprendizaje cooperativo como:

una estrategia de enseñanza-aprendizaje de trabajo en pequeños grupos en oposición al trabajo individual y aislado de los estudiantes; y por otra, que nos estamos centrando en un trabajo que es realizado por todos los miembros que forman parte del equipo para llegar a metas comunes previamente establecidas, por oposición al trabajo individual y competitivo entre los pertenecientes a un grupo-clase, o al mero trabajo sumatorio de partes aisladas por cada uno de los miembros que constituyen el grupo (p.136).

Según estos autores, lo significativo en el trabajo cooperativo, por tanto, no es la simple existencia de interacción e intercambio de información entre los miembros del grupo, sino su naturaleza. Enfatizando que las ventajas del aprendizaje cooperativo no se generan a partir del simple hecho de la interacción entre los participantes en la actividad, sino a partir de una serie de principios cognitivos y pedagógicos que se generan en la misma, los cuales son organizados por el docente, quien es el garante de la aplicación de los supuestos teóricos para lograr efectivamente la aplicación de estrategias que promuevan el aprendizaje cooperativo.

Este trabajo se vincula a la presente investigación en el sentido que, después de la familia los adultos más cercanos a los niños y jóvenes, en cualquier lugar del

mundo, son los docentes, esto los convierte en personas con grandes posibilidades de influir sobre la formación de las nuevas generaciones, sus hábitos, sus modos de pensar y actuar. La docencia no es sólo una profesión para transmitir la cultura heredada, es ante todo una actividad que apunta hacia el futuro, hacia la cultura por construir, en consecuencia su meta es la transformación de lo existente en mejores formas de vida.

Estrategias de Aprendizaje Cooperativo

Existen posiciones en el campo de la investigación educativa y psicológica que le dan marcada importancia a la interacción humana como punto de partida de los procesos de desarrollo y que están centrados en los fundamentos sociales de la cognición y el lenguaje, en este contexto Ferreiro (2003), afirma que las estrategias de Aprendizaje Cooperativo:

Son las acciones y operaciones que guían y orientan la actividad psíquica del alumno en equipos cooperativos, para que éstos aprendan significativamente; manifiesta además que son los procedimientos empleados por el maestro que hacen que los alumnos en grupos cooperativos: organicen, codifiquen, decodifiquen, analicen, resuman, integren y elaboren óptimamente la información para su respectiva aplicación y empleo (p. 60)

Según las ideas anteriores, el aprendizaje cooperativo usualmente ocurre en un ambiente cuidadosamente estructurado de experiencias coordinadas por el cuerpo docente. Este esquema incluye la característica básica de la relación de dependencia mutua entre los participantes, la promoción del aprendizaje individual y grupal, el progreso individual en el aprendizaje, y el uso y desarrollo de destrezas interpersonales.

Así mismo, el trabajo en grupo permite la co-construcción del conocimiento, dado que supone la presentación, confirmación, rechazo y modificación de significados acerca de la tarea, los cuales son compartidos entre las personas que pertenecen al grupo. Las estrategias y acciones que los o las estudiantes aplican en la negociación son aspectos de importancia para la realización del trabajo; por tanto,

para esta clase de aproximación educativa, las interacciones sociales involucradas entre los o las participantes y los procesos psicosociales que pautan dichas interacciones son factores de importancia que impactan el aprendizaje. Y esto se debe a la interdependencia social que tal proceso implica.

Este trabajo se relaciona con la presente investigación en el sentido que la sociedad del conocimiento proclama la primacía del saber sobre el capital, la riqueza de un país depende cada vez menos de sus materias primas y cada vez más de su capacidad para producir y utilizar conocimientos, es decir, cada vez más de la preparación de la gente, la que tiende a hacerse permanente debido a la renovación constante de los saberes.

Hoy sabemos que la transformación del sistema escolar, para dejar atrás los viejos esquemas y no quedarse a la zaga, requiere de cambios organizativos, o tecnologías sociales, y no sólo de las llamadas nuevas tecnologías. Los cambios en la organización escolarizada generan cambios culturales, los verdaderos cambios organizativos son aquellos que modifican las formas de relación entre los integrantes de una organización, para lo cual las nuevas tecnologías pueden ser un gran apoyo.

El reto que se nos plantea no es el de la sustitución de los docentes por las máquinas sino el de cómo utilizar las tecnologías, sobre todo la informática, para preparar mejor a los docentes, en la incorporación de los excluidos a los beneficios de la escolaridad, para incrementar y ampliar las oportunidades de acceso a la cultura, para ofrecer una educación de alta calidad a los más pobres, para conocer mejor las necesidades y aspiraciones de las mayorías empobrecidas y dar respuestas acertadas y oportunas a sus problemas.

Ventajas del Aprendizaje Cooperativo

Finalmente, cabe destacar que las ventajas del aprendizaje cooperativo se ubican en dos áreas: la cognitiva y la socioafectiva. Si bien, en sus inicios, muchas investigaciones reportaron sólo ventajas socioafectivas como la mejora de las relaciones sociales, aumento de la tolerancia, de la integración y cohesión grupal y del control individual derivadas de la interacción social, recientes estudios

encuentran beneficios en el dominio cognitivo. McConnel (1994 p. 98) propone como ventajas de aprendizaje cooperativo las siguientes:

- Ayuda a clarificar las ideas.
- Proporciona oportunidades para que los estudiantes adquieran información e ideas.
- Desarrolla destrezas de comunicación.
- Provee de un contexto en el que el estudiante toma el control de su propio aprendizaje en un contexto social.
- Da validación a las ideas individuales.

Es de apreciar la postura de la profesora DugarteL.(2005 p. 59) en su obra: Técnicas de estudio de último momento, donde determina El modelo de aprendizaje cooperativo, es una estrategia para lograr incorporar a estudiantes de diversos niveles y habilidades dentro de un mismo salón, en equipo se torna de vital importancia dentro de este enfoque pedagógico.

Como todo modelo, debe tomarse como una guía e irse implementando con flexibilidad, ajustándose y modificándose en forma continua para lograr el mayor beneficio.

Se hace evidente, que en toda actividad social el trabajo en equipo toma gran relevancia, este enfoque facilita el aprendizaje no sólo en áreas netamente académicas sino que conlleva a que el alumno se adiestre en la colaboración con sus pares en la ejecución de cualquier proyecto y en la toma de responsabilidad ante compañeros y docentes.

La Educación de Adultos

La educación de adultos se fundamenta en un criterio aplicable a otros terrenos educativos: el de la formación permanente y continuada, a través de la cual cualquier persona se inserta en un proceso de aprendizaje y reciclaje de los conocimientos a lo largo de su vida. A nivel internacional el fomento de la educación de adultos se promovió tras el fin de Segunda Guerra Mundial con el impulso dado

por la Unesco y desde finales de la década de los años 1970 se incorporó a las premisas del Estado de Bienestar.

En el caso concreto de las Escuelas de Adultos institucionales, el objetivo principal es superar las desigualdades sociales y favorecer la inclusión integral de las personas sin títulos académicos o sin formación en campos recientes (como la ofimática), por tal que estas carencias no impidan su desarrollo laboral y de relaciones sociales. El uso de ordenador, teléfono móvil, la rápida evolución de estas tecnologías solo puede aplicarse en adultos recibiendo esta formación continua. Las escuelas de adultos están haciendo mucho bien a las personas mayores porque les ha abierto muchas puertas a la enseñanza de informática y las nuevas tecnologías.

La Educación de Adultos es la parte del sistema educativo a quien le compete lo relativo a los servicios educativos que el Estado venezolano proporciona a las personas mayores de 15 años, a través de una oferta educativa de calidad que abarca una educación básica, media diversificada y profesional con salidas a la educación superior y capacitación en un oficio, garantizando competencias básicas para la incorporación al campo laboral, combinando estrategias flexibles que proporcionan al adulto desarrollo personal, social, cultural, comunitario y económico en pro del bienestar común y de la sociedad.

Con este propósito le compete al organismo rector de la modalidad, formular, coordinar, ejecutar, promover y desarrollar las políticas que en materia educativa demanda la población adulta del país. La Dirección de Educación de Adultos, desarrolla acciones dirigidas a atender los niveles de Educación Básica y Media Diversificada y Profesional. La administración y evaluación curriculares, se sustentan en los principios de flexibilidad y participación, de acuerdo a las necesidades educativas de la población, la cual puede optar por estrategias de aprendizaje presencial, a distancia, radiofónica o por la estrategia de evaluación Libre de Escolaridad.

El Diseño de Páginas Web con Propósitos Educativos

Las páginas Web implican una metodología específica para su diseño y

desarrollo. Muy someramente se hará un esbozo de las implicaciones, para incentivar al lector en el área, proporcionando vestigios y aperturas para quienes en su quehacer docente se preocupan por crear nuevas formas de aprendizaje, usando Internet. Una página Web es una herramienta ofrecida por Internet para la presentación y construcción de datos, cuyo objetivo es proveer acceso uniforme y fácil a cualquier tipo de información. Es un cuerpo de referencias, un espacio de común conocimiento.

Cada portal Web tiene su dirección en Internet, la cual comienza con las siglas www, cuyo significado es World Wide Web (González y Cordero, 2001). Existen una serie de elementos a incluir en una página Web y una sucesión de técnicas para colocarlos en esta. Sin embargo, la tarea de crear un sitio Web, según González y Cordero (2001), no consiste en recopilar texto, imágenes y sonido e irlos insertando con el editor de portal Web favorito; diseñar una página Web, formada por un número apreciable de folios, conlleva la realización de una serie de tareas previas sin las cuales sería muy difícil alcanzar el objetivo perseguido.

Diseñar implica, comentan los mencionados autores, las siguientes fases:

- (a) definir los objetivos del sitio.
- (b) definir la estructura de las páginas.
- (c) diseñar la interacción con el usuario.
- (d) diseñar la interfaz gráfica.

Como seguimiento de esta actividad, primeramente se definen sus objetivos, en tal sentido, es oportuno plantearse las siguientes interrogantes: ¿A quién va dirigido el sitio Web? y ¿Qué va a ofrecer la página Web a sus visitantes?, la respuestas a estas preguntas determinan el contenido, la profundidad y la forma, es decir, los medios a utilizar para mostrar esta información.

Definido el contenido y a quién va dirigido el sitio Web, se tendrá certeza de los efectos visuales como: fotos, animaciones, gráficos, cantidad y complejidad del texto a insertar en la página. Algunos de estos medios están disponibles en la Web y sólo habrán de digitalizarse, copiarse o cambiar de formato. En tal sentido, el principal objetivo de las páginas Web, es propiciar y facilitar la instrucción, determinando para ello las dificultades del participante para la búsqueda de material

referencial. De esta forma se tiene claro que los visitantes serán en su mayoría adultos, por tanto, el contenido en cuanto a texto y elementos multimedia debe ser dirigido a tales visitantes y estar correlacionado con el contenido programático de las asignaturas.

En resumen, debe diseñarse pensando en el usuario del sitio Web, quienes deben utilizarlo de manera simple, fiable y cómoda, pues, se trata de ayudar a los visitantes a encontrar la información lo más rápido posible, donde se sientan a gusto y deseen volver a consultar. Una vez descrito lo anterior, es de recordar que la inclusión de las páginas Web en la educación se encuentra avalada por la tecnología educativa, y en este particular, a continuación se comenta lo pertinente con el término.

Tecnología Educativa

La tecnología educativa es la puesta en práctica de una concepción propia de la educación, con base en el análisis del problema y su contexto, aplicando y evaluando consciente y racionalmente procesos, recursos, técnicas, procedimientos y estrategias para solucionar problemas (Inciarte, 1998). A nivel micro, este concepto sustenta la utilización de Internet, por consiguiente, la página Web para solucionar problemas presentes en la práctica educativa. Las nuevas tecnologías de información, conocimiento y comunicación como el computador e Internet, y sus formas de uso a través de software educativo, página Web y demás, se constituyen en aliados de una andragogía activa, cuyos resultados son aprendizajes significativos.

Lo antes presentado, depende de la visión acerca de la tecnología, ver ésta como nuevos medios en la construcción de conocimientos, asimismo, de la estrategia utilizada para sacarle el mayor provecho posible al conocimiento apprehendido mediante el ordenador, pues de lo contrario, sólo existirá una herramienta inanimada novedosa en potencial depreciación (Sánchez, 1999).

La educación se está transformando. La invención del computador ha sido un catalizador fundamental del cambio en la manera de aprender, del mismo modo que ha demostrado ser un motor de cambio en el modo de vida (Poole, 1999). Las ideas

no sirven de nada si no se hace uso de ellas, por tanto, es indispensable estimular la innovación y creatividad mediante la integración de la tecnología en el currículum de todos los niveles del sistema educativo.

Por otra parte, para el mencionado autor, el propósito de la tecnología en la educación, específicamente las páginas web educativas, no es perfeccionar al participante en alguna área o ciencia, sino abrir su mente y disponerla de modo que sea capaz de dedicarse a analizar los conocimientos aprehendidos y la información obtenida cuando se lo proponga. Asimismo, los sitios web educativos constituyen vehículos de conocimientos, pero la significación de estos en el aprendizaje del participante dependerá indiscutiblemente de la estrategia utilizada por el facilitador o mediador del aprendizaje, es decir, para poder moldear los entornos educativos, los docentes han de tener presente el mundo en el cual se van a desempeñar los alumnos, lo cual significa en esta era, vivir en una sociedad cada vez más informatizada.

En este sentido, la multitud de aplicaciones informáticas orientadas al aprendizaje y desarrolladas para la educación superior, ayudan al docente a quitarle el peso principal de ser responsable en la “transferencia de conocimientos”. Es importante demostrarle al participante que aprender es su responsabilidad. Partiendo de los supuestos anteriores, la incorporación de la tecnología al currículum, convierte al docente en una persona facilitadora en la adquisición del conocimiento. El papel del profesor es el de crear y administrar un hecho educativo en el cual los participantes busquen, encuentren y asimilen datos, por tanto, se informen mediante la adquisición de conocimientos previamente a la actividad presencial.

Aunado a esta situación, el profesor no transmite los conocimientos, sólo garantiza la adquisición de estos en las mejores condiciones posibles. Los participantes necesitan al facilitador o mediador luego de utilizar la tecnología para la aprehensión de conocimientos. La sobrecarga de información crea confusión en los participantes, es allí, cuando se necesitan los docentes más como guías e impartidores de sabiduría y menos en cuanto a dadores de conocimiento (Poole, 1999).

Todas estas concepciones educativas que avalan el uso de la tecnología en los diversos ambientes educacionales tienen su fundamento en teorías del aprendizaje y

en teóricos destacados quienes han investigado los beneficios de las mismas en el proceso de instrucción y aprendizaje en cada uno de los niveles educativos. Tras el surgimiento de las computadoras, estas se han empleado en el área educativa con diferentes funciones: (a) ser objeto de instrucción; (b) asistente del docente en el proceso de instrucción; (c) instrumento para ayudar al estudiante en la adquisición de destrezas específicas.

Es oportuno preguntarse si el aprendizaje puede facilitarse utilizando aplicaciones del computador en la instrucción. Para responder a esta interrogante, Clark (citado en Pujol, 1999), hace referencia al efecto de los medios, en especial el computador sobre el aprendizaje, lo cual a grosso modo se resume en definir los medios como meros vehículos para impartir la instrucción; la influencia de estos en el aprendizaje es la misma que tiene un camión repartidor de alimentos sobre la nutrición, para el mencionado autor, sólo el contenido del vehículo puede influenciar la aprehensión de conocimientos.

Los medios y los métodos se funden, están entrelazados (Kozma, citado en Pujol, 1999), por tanto, es relevante tanto la tecnología como la forma de usar la misma. Jonassen (citado en Pujol, 1999) cambia el foco de la discusión y plantea cambiar el papel tradicionalmente jugado por el computador en el área educativa. Sugiere cambiar el enfoque del uso de la tecnología como maestro, al uso de la tecnología como compañera en el proceso de construcción del aprendizaje. Propone una visión constructivista del empleo de los medios computarizados en la educación.

Para los constructivistas radicales no pueden haber cimientos significativos si la información relevante está pre-especificada, ahora bien, para conseguir un aprendizaje adecuado, tanto los objetos como la estructura de conocimiento deben ser definidos con anterioridad.

Es importante resaltar, el híbrido cognoscitivismo-conductismo operante en un enfoque constructivista, razón ésta relevante al momento de utilizar las páginas web para facilitar conocimientos y a partir de estos incentivar discusiones en clase e interacciones entre participantes mediante estrategias cuyo resultado sea afianzamiento de la información obtenida vía computador, lo cual se traduce en

aprehensión significativa del conocimiento y construcción de ideas contextualizadas durante la interacción. En este orden de ideas, las páginas Web en la educación permiten la construcción de conocimientos, por cuanto, coloca al alcance del alumno información, la cual constituye herramientas y recursos para propiciar un ambiente rico de aprendizajes al interactuar con el contexto y con los demás participantes. (Gross, 1996).

BASES LEGALES

La Educación de Jóvenes y Adultos y la formación y actualización profesional del docente, tiene su fundamentación jurídica en los siguientes documentos, la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), en su artículo 102:

La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado lo asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa.

En consecuencia de lo expresado anteriormente, debido a la importancia que se le atribuye a la educación dentro del contexto social, concebida como el máximo interés y como instrumento del conocimiento y a su vez estimada como un servicio público de calidad, para el desarrollo del potencial humano, es necesario que el docente, mantenga una formación permanente en cuanto a estrategias, técnicas y supuestos teóricos, que sustentan su labor profesional, debido a que en sus hombros recae la responsabilidad antes descrita, es indispensable que se les provean de mecanismos de actualización docente, para que pueda aplicar las innovaciones que

vienen apareciendo fundamentadas en la investigación, que promueva una contante actualización de las estrategias, recursos y técnicas que utiliza en el aula.

De igual forma, en el Artículo N° 108 de la referida Constitución se plantea que:

El Estado garantizará los servicios públicos de radio, televisión, redes de bibliotecas e informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y la aplicación de las nuevas tecnologías en sus innovaciones, según los requisitos que establezca la Ley.

En el citado artículo, se le asigna al Estado la responsabilidad de garantizar los servicios de bibliotecas y redes de información, así como también se manifiesta que, las instituciones escolares deben incorporar tanto el conocimiento como la aplicación de las nuevas tecnologías de información a los procesos de enseñanza y de aprendizaje, como innovación de la era de la información.

Se ha hecho evidente y urgente, que el Estado y pueblo venezolanos dieran inicio a un proceso de transformación y profundización orientadas al desarrollo de capacidades y potencialidades para poder comunicar e informar sin la mediación o censura de los monopolizados medios de difusión masiva. A tales efectos, la Ley Orgánica de Telecomunicaciones (2000), establece en su Artículo N° 5:

El establecimiento o explotación de redes de telecomunicaciones, así como la prestación de servicios de telecomunicaciones se consideran actividades de interés general, para cuyo ejercicio se requerirá la obtención previa de la correspondiente habilitación administrativa y concesión de ser necesaria, en los casos y condiciones que establece la ley, los reglamentos y las Condiciones Generales que al efecto establezca la Comisión Nacional de Telecomunicaciones.

De acuerdo a ello, en su condición de actividad de interés general y de conformidad con lo que prevean los reglamentos correspondientes, los servicios de telecomunicaciones podrán someterse a parámetros de calidad y metas especiales de cobertura mínima uniforme, así como a la prestación de servicios bajo condiciones preferenciales de acceso y precios a escuelas, universidades, bibliotecas y centros

asistenciales de carácter público. Igualmente, por su condición de actividad de interés general, el contenido de las transmisiones o comunicaciones cursadas a través de los distintos medios de telecomunicaciones podrán someterse a las limitaciones y restricciones que por razones de interés público establezca la Constitución y la ley.

Por otra parte, en la Ley Orgánica de Educación (2009), en su Artículo N° 14, se concibe la educación “...como un proceso continuo de formación integral, gratuita, laica inclusiva y de calidad, permanente, continua e interactiva”, abierta a todas las corrientes del pensamiento, teniendo como eje la investigación, la creatividad y la innovación en atención a la diversidad de intereses y necesidades de los alumnos.

Se visualiza en el contenido del precitado artículo, que la Educación Primaria tiene por finalidad la formación integral del educando, haciendo hincapié en el desarrollo de habilidades y destrezas que favorezcan su capacitación científico-tecnológica, por ello se considera pertinente la incorporación de las nuevas tecnologías de la información en la planificación didáctica, a fin de contribuir a la formación integral del alumnado, facilitándole en el futuro el ejercicio de una función socialmente útil, y dando cabida a lo establecido en el ya citado Artículo N° 108 de la Constitución Nacional.

Igualmente la Ley Orgánica de Educación (2009), en su Capítulo V, Del perfeccionamiento de los profesionales de la docencia, en el Artículo N° 97 señala que:

El Ministerio de Educación, dentro de las necesidades y prioridades del sistema educativo y de acuerdo con los avances culturales, establecerá para el personal docente programas permanentes de actualización de conocimientos, especialización y perfeccionamiento profesionales. Los cursos realizados de acuerdo con estos programas serán considerados en la clasificación de servicio.

Del mismo modo la presente ley en el Artículo N° 98 del Capítulo V expresa lo siguiente:

El personal docente al servicio de institutos oficiales podrá gozar de licencias no remuneradas hasta por un año cada siete años de servicios consecutivos. Este personal podrá asimismo, gozar de licencias

remuneradas siempre y cuando sea para la realización de labores de investigación o de mejoramiento profesional de conformidad con el reglamento. En todo caso, el tiempo que duren estas licencias se tomarán en cuenta el efecto del escalafón y de los demás beneficios que se acuerden en razón de la antigüedad y quienes las gocen tendrán derecho a reincorporarse a sus cargos al tiempo del período respectivo.

De lo anteriormente expresado se infiere que el Estado no solo plantea sino que también permite e incentiva a los profesionales de la educación a continuar su proceso de aprendizaje a fin de formar a los docentes que requiere el país conforme a las necesidades socio-culturales, pedagógicas y académicas que van surgiendo a la par que avanza la sociedad moderna. Se requiere entonces preparar, formar y actualizar docentes con una sólida formación humanística, científica, pedagógica y democrática, comprometidos con la problemática social de su entorno, a la par que desarrollen la investigación educativa con énfasis en la experimentación de metodologías e innovaciones tecnológicas, a fin de elevar los niveles de eficiencia y eficacia de la educación nacional.

En este contexto, la Ley Orgánica de Educación (2009), en su artículo 36 plantea:

La formación permanente es un proceso integral continuo que mediante de sus políticas, planes, programas y proyectos, coadyuva en la actualización y mejoramiento permanente de los responsables y corresponsables de la formación de ciudadanos y ciudadanas. La formación permanente deberá garantizar el fortalecimiento de una sociedad crítica, reflexiva y participativa en el desarrollo y transformación social que exige el país.

En este sentido, se promueve mejorar y perfeccionar a los docentes de la educación de adultos en servicio con el fin de mantener un continuo crecimiento personal y profesional y así garantizar la calidad de la educación venezolana. Entre los objetivos de la formación docente se encuentran el fortalecimiento del pensamiento crítico, la reflexión y la participación, elementos que pueden desarrollarse a través de la puesta en marcha de estrategias de aprendizaje cooperativo.

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

Naturaleza del Estudio

En una investigación se puede plantear como fin la profundización del conocimiento de cualquier aspecto de la realidad, o aplicar los conocimientos adquiridos en la solución de un problema determinado, conjuntamente a esto, se hace necesario, que los hechos en estudio, los resultados obtenidos y las evidencias significativas encontradas en relación con el problema investigado, reúnan las condiciones de validez, fiabilidad y objetividad, por lo cual se requiere delimitar los procedimientos de orden metodológico a través de los cuales se intenta dar respuesta a las interrogantes objeto de la investigación.

En concordancia con lo expresado con Fernández (2006), cuando un investigador se propone realizar un estudio concerniente al diseño, concepción de sistemas de formación o productos tecnológicos en educación, encuentra una barrera asociada a la poca o ninguna coincidencia con métodos de investigación convencionales.

En este contexto, este estudio se encuadra en el campo de la tecnología educativa como la concepción, diseño y revisión de materiales o productos pedagógicos. Por lo tanto, la presente investigación se realizará fundamentada en un estudio de campo, de nivel descriptivo en el marco de la modalidad de Proyecto tecnológico.

Tal como se dijo, la presente investigación se concibe como un estudio de campo de nivel descriptivo, en la modalidad de proyecto tecnológico, al respecto se destacan los planteamientos de Sierra Bravo citado por Ramírez, T (2007), que señala: “La investigación de campo es aquel tipo de investigación a través de la cual se estudian los fenómenos en su ambiente natural”(p.76). En este caso la información

se obtendrá de los docentes de la modalidad de educación de adultos de la Parroquia Santa Rosa del Municipio Iribarren de estado Lara.

Conceptualizando la investigación descriptiva, se exponen las ideas de Selltiz y Jahoda, citado por Ramírez, T (2007), son aquellos estudios cuyo objetivo es la "...descripción, con mayor precisión, de las características de un determinado individuo, situaciones o grupos, con o sin especificación de hipótesis iniciales acerca de la naturaleza de tales características"(p.84). En una primera fase se realizará un diagnóstico, esta descripción aportará datos, que servirán para el diseño y evaluación de la página web que permita a los docentes acceder a nuevas estrategias de aprendizaje cooperativo, todo ello con la finalidad de buscar la optimización de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En relación a la modalidad de proyecto tecnológico, se consideran los planteamientos de Lacueva A, (2001) que expone: "en los proyectos tecnológicos la finalidad es elaborar un producto o diseñar un proceso que funcione y que sirvan para resolver alguna necesidad, aplicando para ello conocimientos, experiencias y recursos." (p.81). Considerando que la finalidad del este estudio es la diseñar de un producto de carácter educativo que sirva de respuesta a una necesidad, de un grupo de docentes, en este sentido, se realizará una adaptación de las orientaciones metodológicas propuestas por Ogalde y González (2008), en concordancia con los objetivos de esta investigación.

Por lo tanto, se dividirá la metodología del presente proyecto en etapas: la etapa de diagnóstico de necesidades, la etapa de diseño y la etapa de evaluación del material diseñado.

Etapas de diagnóstico:

Durante la ejecución de esta etapa se realizan los procedimientos para determinar la necesidad de formación docente referente al aprendizaje cooperativo apoyándose en una página Web. Al respecto se exponen los planteamientos de Ogalde y González (2008):

Existen metodologías de investigación y procedimientos para la detección de necesidades que pueden ser resueltas a través de la instrucción. Estas metodologías incluyen la elaboración de instrumentos, su aplicación, la organización de reuniones de trabajo y otras formas de recabar, de manera ordenada, las necesidades que van a satisfacerse (p.83).

En concordancia a lo antes planteado, para la elaboración de los instrumentos sugeridos, se procedió a determinar algunos aspectos metodológicamente necesarios, entre estos se encuentran los sujetos en estudio, la técnica de recolección de datos, el tipo de instrumento utilizado, la validez y la confiabilidad del instrumento y la técnica de recolección de datos.

Población y Muestra

La Población:

La población según Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2003). “es la totalidad de los elementos que forman un conjunto total de unidades de observación que consideran en el estudio” (p 94). En la presente investigación la población está representada por el conjunto de 32 docentes de los Liceos nocturnos El Ujano y Santa Rosa, ambos ubicados en la parroquia Santa Rosa del Municipio Iribarren del Estado Lara.

La Muestra:

La muestra se refiere a un subconjunto de la población. Al respecto, Ary, Jacobs y Razavich A. (1989), establecen que el número de los elementos que integrarán la muestra dependerá “de la precisión con que el investigador desea estimar el parámetro de la población en un nivel particular de confianza”, utilizando para ello el muestreo que sea justo a tales atributos. Para el caso de la presente investigación se tomará un total de 18docentes de los Liceos nocturnos El Ujano y Santa Rosa.

Los sujetos del estudio están distribuidos de la siguiente manera:

Institutos de Educación de adultos de la Parroquia Santa Rosa del Municipio Iribarren Estado Lara			
Instituto	Docentes que laboran		Docentes que se invitaron a participar en el estudio.
Liceo Nocturno El Ujano	18 docentes		10 docentes
Liceo Nocturno Santa Rosa	14 docentes		08 docentes
	Totales	32 docentes	Totales 18 docentes

Cuadro # 1. Fuente: Duna (2012)

Los sujetos del estudio fueron seleccionados a través de un muestreo no probabilístico intencional, al respecto, Ramírez T. (2007) expone: “Este tipo de muestreo implica que el investigador obtiene información de unidades de la población escogidas de acuerdo con criterios previamente establecidos, seleccionando unidades «tipo» o representativas” (p.120). Considerando esto, se han elegido a todos los docentes que laboran la institución antes mencionadas en la Modalidad de Educación de adultos de la parroquia Santa Rosa de, por ser una población de fácil acceso a los investigadores.

Así mismo, los sujetos fueron seleccionados a partir de características deseables y representativas de la población potencial que pudiera utilizar la propuesta, entre estas características se encuentran; ser docentes dependientes del la administración Nacional, con experiencia, titulares o no, que se desempeñen dentro de la Modalidad de Educación de Adultos.

Técnica de recolección de datos

Para recabar la información necesaria se utilizará la técnica de la encuesta, definida ésta según García F. (2002), como: “una actividad consciente y planeada para indagar y obtener datos sobre hechos, conocimientos, opiniones, juicios y motivaciones”(p.21). Esto se logra a través de las respuestas orales o escritas a un

conjunto de preguntas previamente diseñadas que se aplican en forma masiva. En este caso se utilizará un instrumento escrito donde queden registradas las respuestas de los conocimientos de los docentes en estudio acerca de la necesidad de la propuesta antes referida.

Las Variables y su Operacionalización

La variable es cualquier rango, atributo, dimensión o propiedad capaz de adoptar más de un valor o magnitud. Por tanto, las variables se refieren a la capacidad que tienen los objetos y las cosas de modificar su estado actual. En otras palabras, variar y asumir valores diferentes. En este sentido, Sabino (2006), establece que “Entendemos por variable cualquier característica o cualidad de la realidad que es susceptible de asumir diferentes valores, es decir, que puede variar, aunque para un objeto determinado que se considere puede tener un valor fijo” (p. 57).

De igual manera, Tamayo y Tamayo (2006), define la variable:

Una variable es una propiedad, característica o atributo que puede darse en ciertos sujetos o pueden darse en grados o modalidades diferentes... son conceptos clasificatorios que permiten ubicar a los individuos en categorías o clases y son susceptibles de identificación y medición. (p. 34)

De lo antes expuesto se deduce que, la variable es el valor que se le asigna a la hipótesis. La variable viene a ser el contenido de solución que se le da al problema de investigación. En este sentido, vale señalar que, las variables representan a los elementos, factores o términos que pueden asumir diferentes valores cada vez que son examinados o que reflejan distintas manifestaciones, según sea el caso en el que se presentan.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Fuente	Técnica	Instrumento	Item. ¿Frente a los siguientes enunciados relacionados con Estrategias de Aprendizaje Cooperativo, por favor indique con base a su experiencia docente, que tan de acuerdo está Usted con cada uno de ellos?	Escala	
<p>Necesidad de formación docente relacionada a la implementación de estrategias de aprendizaje cooperativo, apoyándose en una Página Web</p> <p>Definida esta variable como los aspectos teóricos y las estrategias didácticas necesarias para poner en práctica con éxito el aprendizaje cooperativo</p>	1.Estructura del aprendizaje	<p>1.1. Aprendizaje individual.</p> <p>1.2. Aprendizaje competitivo.</p> <p>1.3.Aprendizaje cooperativo</p>	D O C E N T E S	E N S E N T A R I O	C U E S T I O N A R I O	<p>1.1.1. El aprendizaje en el aula depende del esfuerzo y la capacidad de cada quien individualmente</p> <p>1.1.2. Las actividades grupales son mejores que las actividades individuales para alcanzar los objetivos de aprendizaje</p> <p>1.2.1.Dentro de los procesos de aprendizaje que usted organiza son importantes el prestigio y los privilegios de los que sobresalen</p> <p>1.2.2. En los resultados de la evaluación sus estudiantes son organizados, comparados y ordenados entre sí.</p> <p>1.3.1. El aprendizaje en el aula es la suma de los esfuerzos y capacidades de todos los estudiantes</p> <p>1.3.2. En las actividades grupales es importante promover el intercambio de ideas y las metas compartidas</p>	Muy de acuerdo	
	2.Componentes básicos del aprendizaje cooperativo	<p>2.1. Interdependencia positiva.</p> <p>2.2. Habilidades interpersonales.</p> <p>2.3.Responsabilidad y valoración personal</p> <p>2.4. Interacción promocional cara a cara</p> <p>2.5. Procesamiento en grupo.</p>				<p>2.1.1. En las actividades grupales es importante propiciar la coordinación de esfuerzos para completar una tarea</p> <p>2.1.2. Las estrategias de aprendizaje están orientadas a fomentar en los estudiantes los procesos y resultados conjuntos de su actividad escolar</p> <p>2.2.1Considera que el desarrollo de habilidades sociales tales como la comunicación, la empatía, la confianza y la resolución de conflictos son necesarias en el desarrollo de sus actividades de aprendizaje en grupo</p> <p>2.3.1 En las estrategias de aprendizaje es indispensable utilizar medios para asegurar la responsabilidad individual del resultado final de las actividades grupales.</p> <p>2.3.2. Es necesario proporcionar auxilio a los grupos, para evitar los esfuerzos redundantes por parte de sus miembros</p> <p>2.4.1. Es indispensable propiciar espacios para la interacción entre losestudiantes en las actividades de aprendizaje.</p> <p>2.5.1. Es importante hacer referencia en clase de las acciones que deben continuar,incrementarse o cambiarse dentro del grupo, para el logro de su aprendizaje.</p> <p>2.5.2. Es necesario fomentar espacios para la reflexión metacognitiva sobre los procesos y productos del trabajo en grupo</p>	<p>2.1.1. En las actividades grupales es importante propiciar la coordinación de esfuerzos para completar una tarea</p> <p>2.1.2. Las estrategias de aprendizaje están orientadas a fomentar en los estudiantes los procesos y resultados conjuntos de su actividad escolar</p> <p>2.2.1Considera que el desarrollo de habilidades sociales tales como la comunicación, la empatía, la confianza y la resolución de conflictos son necesarias en el desarrollo de sus actividades de aprendizaje en grupo</p> <p>2.3.1 En las estrategias de aprendizaje es indispensable utilizar medios para asegurar la responsabilidad individual del resultado final de las actividades grupales.</p> <p>2.3.2. Es necesario proporcionar auxilio a los grupos, para evitar los esfuerzos redundantes por parte de sus miembros</p> <p>2.4.1. Es indispensable propiciar espacios para la interacción entre losestudiantes en las actividades de aprendizaje.</p> <p>2.5.1. Es importante hacer referencia en clase de las acciones que deben continuar,incrementarse o cambiarse dentro del grupo, para el logro de su aprendizaje.</p> <p>2.5.2. Es necesario fomentar espacios para la reflexión metacognitiva sobre los procesos y productos del trabajo en grupo</p>	<p>De acuerdo</p> <p>Ni de acuerdo ni en desacuerdo</p> <p>En desacuerdo</p> <p>Totalmente en desacuerdo</p>
	3.Estrategias didácticas	<p>3.1.Conformación de grupos</p> <p>3.2. Asignación de roles.</p> <p>3.3. Docente Mediador.</p>				<p>3.1.1. Considera importante en las actividades grupales decidir el tamaño del grupo y asigna a los estudiantes a los mismos</p> <p>3.1.2. Desarrollar espacios para la cooperación intergrupal explicando con claridad la tarea y la estructura de la meta de aprendizaje</p> <p>3.2.1. En las actividades grupales es indispensable asignar los roles dentro del grupo para asegurar la interdependencia de sus integrantes.</p> <p>3.3.1. Es las actividades grupales es necesario dar las orientaciones para regular la impulsividad y lograr un clima de empatía y tolerancia entre los estudiantes</p> <p>3.3.2. Es importante proporcionar asistencia en relación a la tarea de aprendizaje dentro del grupo</p> <p>3.3.3 El docente debe intervenir para destacar las habilidades de cooperación.</p>	<p>3.1.1. Considera importante en las actividades grupales decidir el tamaño del grupo y asigna a los estudiantes a los mismos</p> <p>3.1.2. Desarrollar espacios para la cooperación intergrupal explicando con claridad la tarea y la estructura de la meta de aprendizaje</p> <p>3.2.1. En las actividades grupales es indispensable asignar los roles dentro del grupo para asegurar la interdependencia de sus integrantes.</p> <p>3.3.1. Es las actividades grupales es necesario dar las orientaciones para regular la impulsividad y lograr un clima de empatía y tolerancia entre los estudiantes</p> <p>3.3.2. Es importante proporcionar asistencia en relación a la tarea de aprendizaje dentro del grupo</p> <p>3.3.3 El docente debe intervenir para destacar las habilidades de cooperación.</p>	<p>3.1.1. Considera importante en las actividades grupales decidir el tamaño del grupo y asigna a los estudiantes a los mismos</p> <p>3.1.2. Desarrollar espacios para la cooperación intergrupal explicando con claridad la tarea y la estructura de la meta de aprendizaje</p> <p>3.2.1. En las actividades grupales es indispensable asignar los roles dentro del grupo para asegurar la interdependencia de sus integrantes.</p> <p>3.3.1. Es las actividades grupales es necesario dar las orientaciones para regular la impulsividad y lograr un clima de empatía y tolerancia entre los estudiantes</p> <p>3.3.2. Es importante proporcionar asistencia en relación a la tarea de aprendizaje dentro del grupo</p> <p>3.3.3 El docente debe intervenir para destacar las habilidades de cooperación.</p>

EL INSTRUMENTO

En referencia al tipo de instrumento a utilizarse se ha seleccionado un cuestionario, se ha elegido este instrumento puesto que según García (2002), posee la siguiente características; su aplicación no requiere de un entrevistador, ofrece uniformidad de una aplicación a otra, no contamina al encuestado con la participación del encuestador, puede comparar resultados, el encuestado toma el tiempo y los momentos adecuados para su respuesta, por estas características, el cuestionario sigue un patrón uniforme, que permite obtener y catalogar las respuestas lo que favorece su contabilidad y comprobación de los resultados, este instrumento se estructurará con una escala tipo Lickert, de necesidad expresada de la siguiente manera:

Categoría	Siglas	Valoración
Muy necesario	MuN	5
Necesario	MeN	4
Medianamente Necesario	N	3
Poco necesario	PN	2
Innecesario	IN	1

Cuadro # 2. Fuente: García (2002).

El instrumento de esta etapa, será redactado en función del primer objetivo de la investigación, las respuestas de los Ítems permitirán diagnosticar la necesidad de formación docente referente a al aprendizaje cooperativo y a sus estrategias de aprendizaje.

VALIDEZ

El instrumento fue sometido a la validez de contenido, a través del criterio de expertos, de acuerdo con Ary, Jacobs y Razavich (1989), “consiste en un discernimiento cuidadoso y crítico de los reactivos conformes a las áreas específicas del contenido”(p.18).

Por lo tanto, los expertos emitirán su opinión en relación al contenido, pertinencia, coherencia, redacción y números de ítems, para ver si las variables, dimensiones e indicadores guardan relación con los objetivos propuestos en el estudio.

Debido al carácter de confiabilidad de dicho procedimiento de validación de la información a obtener por medio de la puesta en práctica del instrumento diseñado, se omiten los nombres y apellidos de los especialistas, pero se presenta una síntesis de su hoja de servicio:

- H. D. T. V: Especialista en Informática y Computación: Títulos que posee: Analista de Sistemas, Post-Grado en Computación (USA); Años de experiencia: 18. Lugar de trabajo: Profesor en el Instituto Universitario Tecnológico “Antonio José de Sucre” (IUTAJS) Barquisimeto, y en el Instituto Universitario “Fermín Toro” (IUFT) Barquisimeto; Presidente de la Asociación de Auditores de Sistemas Informáticos de Venezuela; Director (Mantenimiento y servicio) de la empresa de Computación Integral (COINCA) Barquisimeto; Área en que se desempeña: Docencia en Informática y Computación.
- C. Y. G. G: Especialista en Evaluación Escolar: Títulos que posee: Licenciado en Educación. Post-Grado en: Administración Escolar; Planificación Educativa; Evaluación Escolar; Dirección y Liderazgo en Organización Educativa; Gestión de Recursos Humanos para Docentes Directivos; Profesor Especialista en Currículum y Evaluación; Supervisión Escolar; Administración, Mención Marketing. Estudios Intermedios y Diplomados: Diseño y Elaboración de Proyectos; Aplicación de la Informática en

Educación; Estadística para la Educación; Gestión Educacional; Adaptaciones Curriculares; Planificación Estratégica y Competencia de Gestión para el Cambio Administrativo en las Escuelas; Los Proyectos Educativos como Instrumentos de calidad; Gestión y Supervisión Escolar. Años de experiencia: 26. Lugar de trabajo: Profesor en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL-IPB), Barquisimeto.

- P. L. M. C: Especialista en Capacitación de Personal: Títulos que posee: Licenciado en Recursos Humanos, Post-Grado en: Administración de Recursos Humanos. Diplomados en: Métodos Alternos de Resolución de conflicto; Discusión de Contratos Colectivos; Selección y reclutamiento de personal calificado y todo lo relacionado con las obligaciones laborales y la normativa de ella. (LOPCYMAT, SSO, Ley de Política Habitacional, Seguros, entre otros). Años de experiencia: 12. Lugar de trabajo: Automotriz BEL.

Correcciones de los expertos:

Con la presentación a los expertos de la primera versión del instrumento a ser aplicado, los mismos realizaron las siguientes observaciones y correcciones:

Experto N° 1: Observaciones: En rasgos generales el experto considera que el instrumento está bien elaborado; reúne las condiciones para ser aplicado a docentes y recomienda colocar los indicadores de acuerdo con las dimensiones.

Correcciones sugeridas: Eliminar los últimos ítems por cuanto alargan el instrumento innecesariamente y redundan en la información a obtener en los primeros ítems.

Experto N° 2: Observaciones: El experto estima que en rasgos generales el instrumento está bien realizado y se adecúa a los lineamientos de capacitación docente.

Correcciones sugeridas: Presenta algunos errores ortográficos y su extensión puede resultar tediosa al personal a quien está dirigido.

Experto N° 3: Observaciones: El experto evaluó el instrumento como MUY BIEN. Correcciones sugeridas: Se observan algunos errores ortográficos.

Del mismo modo se les presentó al grupo de expertos la versión N° 2 del instrumento para su evaluación. El mismo no presentó alguna corrección y en función a esto lo seleccionamos como versión definitiva a ser aplicada a los docentes.

CONFIABILIDAD

La confiabilidad del instrumento se alcanzó al aplicarlo a una muestra piloto compuesta por doce (10) docentes de la modalidad de Educación de Adultos de una institución cercana, por considerarse que poseen características similares a la seleccionada en el estudio actual.

A los resultados obtenidos se les aplicó el coeficiente alfa de Cronbach, puesto que según Hernández, Fernández y Baptista (2003), éste “requiere una sola administración del instrumento de medición”(p.354).

El procedimiento empleado fue el cálculo sobre la varianza de los ítems. Se seleccionará esta forma de cálculo de confiabilidad ya que este coeficiente permite definir la homogeneidad del instrumento, así como la consistencia en la ejecución de los reactivos, cabe destacar que según Ruiz (2002), “la homogeneidad está relacionada con la característica de unidimensionalidad”(p.62), lo que indica que el instrumento mide una sola variable, lo cual es este caso. El autor antes citado propone como criterio que si este coeficiente resultare cercano a 0,70 se considerará satisfactorio.

TÉCNICAS DE ANÁLISIS

Después de ser aplicado el instrumento a la población en estudio, se realizará la ordenación, codificación y tabulación de la información, posteriormente se efectuará el análisis haciendo uso de la estadística descriptiva y el análisis porcentual.

Este análisis se realizará en función, a las frecuencias de las respuestas emitidas por los encuestados para cada ítem y luego se utilizará la valoración relativa correspondiente a la técnica porcentual.

Una vez obtenidos los resultados de cada ítem, se procedió a establecer el comportamiento de las variables y dimensiones del estudio, la presentación de la información recabada se expondrá en cuadros matriciales y graficas de barra.

La etapa de diseño de la página Web

Para la implementación de esta etapa, se consideraron los planteamientos metodológicos expuestos por Ogalde y González (2008), al respecto se cita: “esta etapa consiste en dar forma al contenido y presentación del material educativo y probablemente sea el factor de éxito más importante del proyecto”(p.99). Bajo la luz de estos planteamientos, se procedió a diseñar la página atendiendo a los procesos y aspectos planteados por estos autores y a los elementos determinados en la etapa de diagnostico de necesidades.

La etapa de evaluación y validación del material diseñado

Para la realización de esta etapa, al igual que las anteriores se considerarán los planteamientos de Ogalde y González (2008), estos autores exponen:

Antes de entregar el material a sus destinatarios finales resulta muy conveniente hacer algunas pruebas [...] es recomendable que estas pruebas sean efectuadas por algunas personas que no haya formado parte del equipo de desarrollo, para que se detecten posibles errores que difícilmente notará el personal involucrado (p.115).

En concordancia con los planteamientos anteriores, se sometió al diseño a la técnica de juicio de expertos, para esto se presentó el programa diseñado a 2 especialistas, uno en contenido y uno tecnología educativa, quienes emitirán sus opiniones, las cuales se considerarán para mejorar y perfeccionar el programa diseñado. De igual forma, se diseñaron instrumentos para dejar registros de este procedimiento.

De tal modo que, todo proyecto tecnológico incluye una fase de validación del material producido con fines didácticos. En consecuencia, el diseño de la página web se sometió a la validación de 4 expertos (un Diseñador Gráfico, un Psicólogo, un Ingeniero en Análisis de Sistemas y un Docente de Educación de adultos). Los expertos seleccionados tenían las siguientes características: el Diseñador gráfico posee 9 años de experiencia con medios impresos y audiovisuales, el Psicólogo tiene dos años de experiencia y especialistas en procesos mentales (cognitiva, afectiva y comportamiento); el Ingeniero en Análisis de Sistemas posee 8 años de experiencia en redes y creación de software a través de los diferentes lenguajes de programación y por último el Docente de Educación de adultos posee 24 años de experiencia con mención en Castellano.

Los resultados de dicha validación se detallan en el capítulo IV del presente documento.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En el siguiente capítulo se presenta el análisis e interpretación de los datos en base a los resultados obtenidos al aplicar el instrumento para la recolección de la información referente a las variables en estudio en relación a 18 docentes de los Liceos Nocturnos El Ujano y Santa Rosa del Municipio Santa Rosa.

El análisis de los datos mediante la frecuencia obtenida permitió el establecimiento de los criterios y contenidos a considerar en el diseño de la página Web para la difusión de las estrategias de aprendizaje cooperativo.

A continuación se presenta la tabulación y gráficas de los resultados, indicando el número del ítem, seguido del correspondiente análisis.

Cuadro 3. Estructura del aprendizaje. Sub-Dimensión: Aprendizaje Individual

Item	Criterios									
	Muy de acuerdo		De acuerdo		Ni en acuerdo ni en desacuerdo		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.El Aprendizaje Individual depende del esfuerzo	18	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.Las Actividades grupales son mejores que las individuales	10	55,50	8,00	44,50	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Cuadro # 3 Fuente: Duna. (2012)

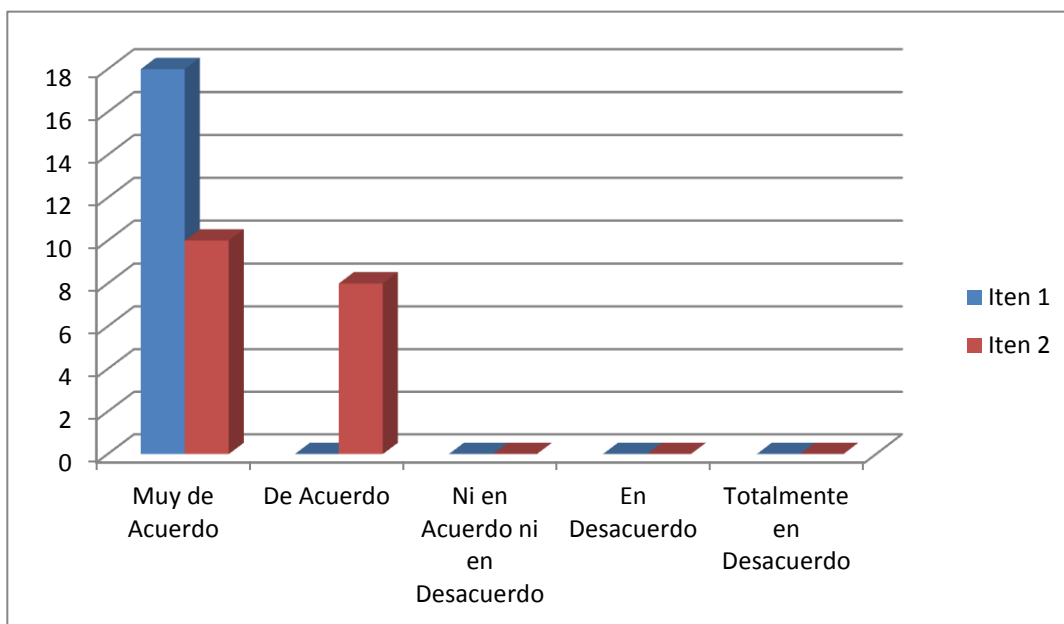


Grafico # 2. Fuente: Duna (2012)

Como puede apreciarse en el cuadro y gráfico anterior pertenecientes a la dimensión Estructura del Aprendizaje y Subdimensión Aprendizaje Individual, en la totalidad de los docentes están Muy De Acuerdo que el aprendizaje del aula depende del esfuerzo y capacidad individualmente con un 100%; además los docentes en su mayoría se encuentran Muy de Acuerdo y De Acuerdo en cuanto a la inclusión del contenido relacionado con las actividades grupales versus las actividades individuales para la promoción del aprendizaje colaborativo; ello, en un 55 % y 45%, respectivamente.

Por tal motivo, en el diseño de la página web se hace necesario considerar dicho aspecto de modo que los docentes puedan estar actualizados en esta temática.

Cuadro 4. Estructura del aprendizaje. Sub-Dimensión: Aprendizaje

Competitivo

Item	Criterios									
	Muy de acuerdo		De acuerdo		Ni en acuerdo ni en desacuerdo		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1. Importancia de los Prestigios y Privilegios	0	00,00	12,0	66,60	6,00	33,30	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Los estudiantes son organizados, comparados y ordenados entre si	0	0,00	12,0	66,60	6,00	33,30	0,00	0,00	0,00	0,00

Cuadro # 4. Fuente: Duna. (2012)

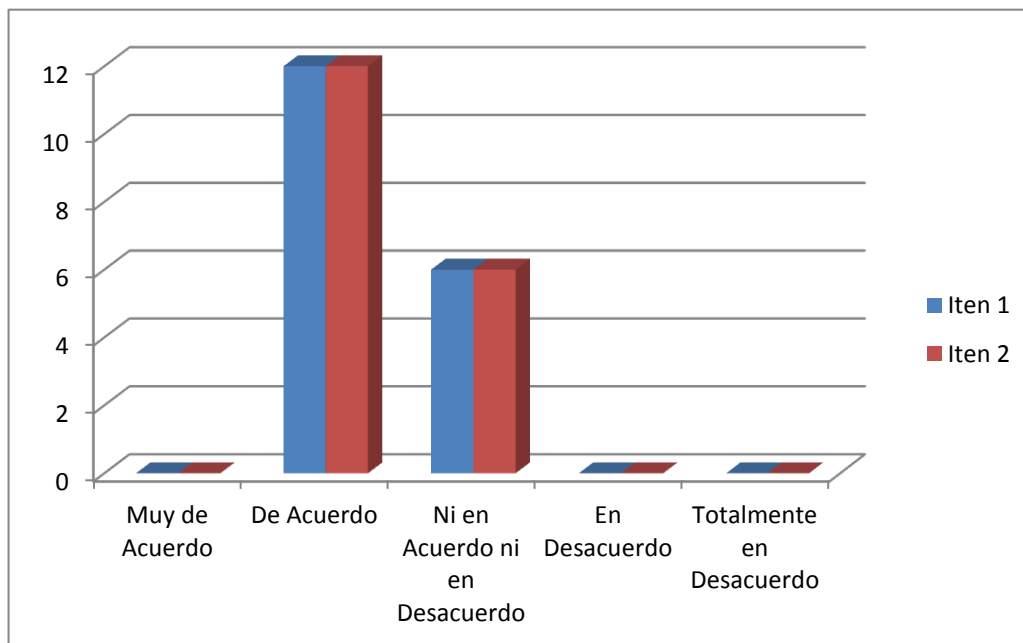


Grafico # 3. Fuente: Duna (2012)

Como puede apreciarse en el cuadro y gráfico anterior pertenecientes a la dimensión Estructura del Aprendizaje y Subdimensión Aprendizaje Competitivo, se puede evidenciar por parte de los docentes el “Acuerdo” en cuanto a la importancia que se le tiene que dar a los estudiantes que sobresalen en el aula de clase con un 66%, asimismo le dan la misma importancia en los resultados de la evolución a la organización de los estudiantes con un 66%.

Por consiguiente, en el diseño de la página web habrán de incluirse dichos aspectos a través de enlaces y descargas de materiales.

Cuadro 5. Estructura del aprendizaje. Sub-Dimensión: Aprendizaje Cooperativo

Item	Criterios										
	Muy de acuerdo		De acuerdo		Ni en acuerdo ni en desacuerdo		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1. El aprendizaje en el aula es la suma de los esfuerzos y capacidades	18	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Es importante promover el intercambio de ideas	18	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3. El uso de la tecnología por parte de los docentes	18	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Una página web puede promover estrategias	18	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Cuadro # 5 Fuente: Duna. (2012)

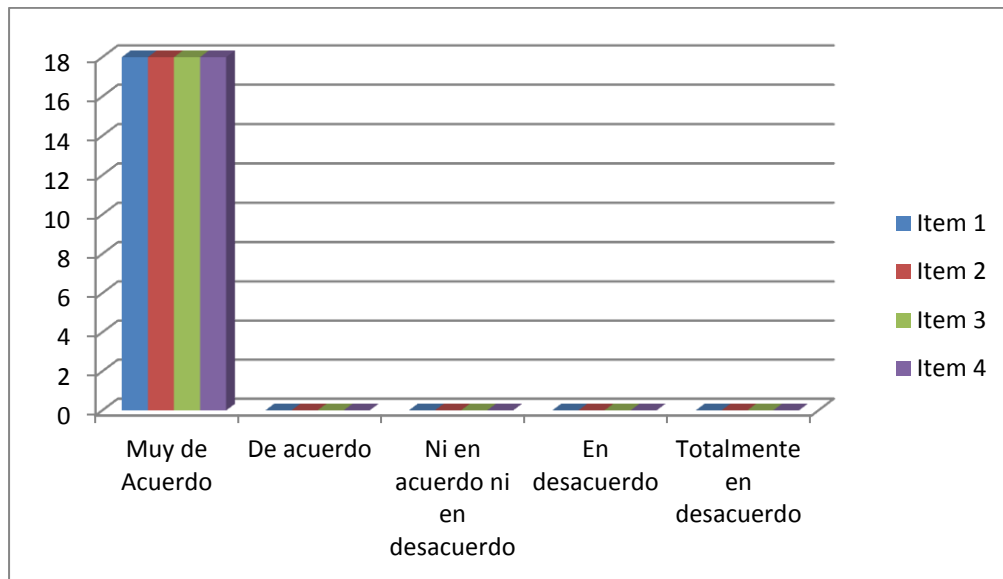


Grafico # 4. Fuente: Duna (2012)

Como puede apreciarse en el cuadro y gráfico anterior pertenecientes a la dimensión Estructura del Aprendizaje y Subdimensión Aprendizaje Cooperativo, se evidencia en la totalidad de los docentes se encuentran Muy De Acuerdo en cuanto a que el aprendizaje en el aula es la suma de los esfuerzos y capacidades de todos los estudiantes con un 100%, dentro de este marco los docentes están Muy De Acuerdo en la totalidad es importante promover el intercambio de ideas y las metas compartidas con un 100%. Asimismo las diferentes teorías que fundamentan el aprendizaje individual y grupal es de gran importancia, por ello en el diseño de la página web se hará referencia a ellos.

Asimismo es de resaltar que tanto para el item 3 y 4, están en 100% Muy de Acuerdo en la importancia de la tecnología y las páginas web para promover estrategias de aprendizaje cooperativo, teniendo como resultado la necesidad de dicho contenido diseño.

Cuadro 6. Componentes básicos del aprendizaje cooperativo. Sub-Dimensión: Independencia Positiva

Item	Criterios										
	Muy de acuerdo		De acuerdo		Ni en acuerdo ni en desacuerdo		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1.Importante Propiciar la comunicacion	18	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.las estrategias están orientadas a propiciar los procesos y resultados	18	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Cuadro # 6. Fuente: Duna. (2012)

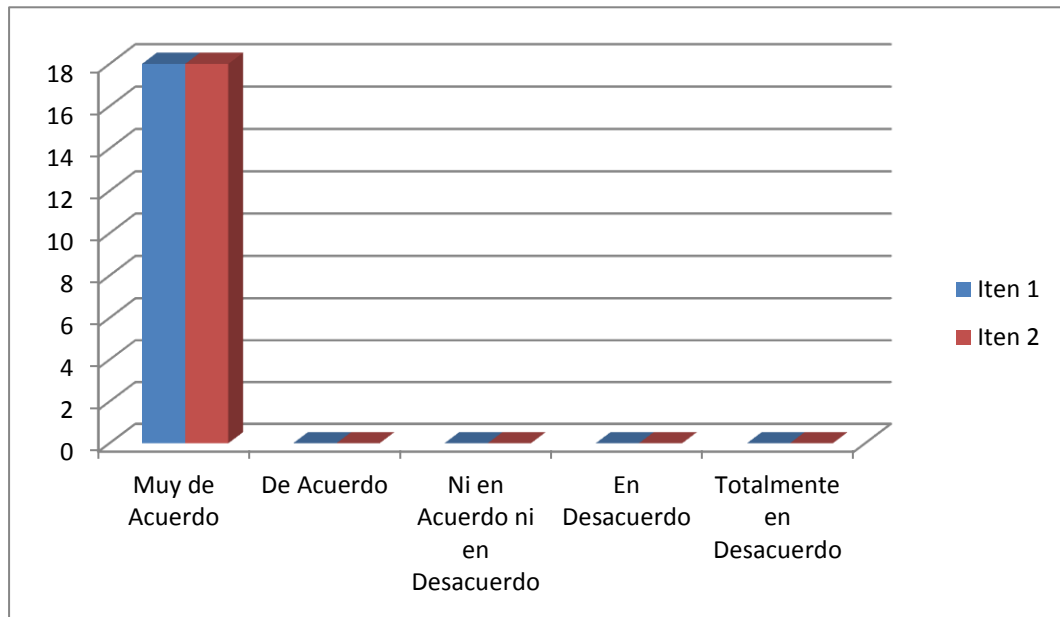


Grafico # 5. Fuente: Duna (2012)

Como puede apreciarse en el cuadro y gráfico anterior pertenecientes a la dimensión Componentes básicos del aprendizaje cooperativo y Subdimensión Independencia Positiva, se evidencia en la totalidad de los docentes la importancia de propiciar la coordinación de los esfuerzo con un 100%; debe señalarse también la relevancia que le dan los docentes a las estrategias para fomentar los procesos y resultados con una 100%. En este orden de ideas, el diseño de la página web, se tomaron en cuenta los materiales enfocados a la comunicación, en donde es evidenciadle en el cuadro anterior.

Cuadro 7. Componentes básicos del aprendizaje cooperativo. Sub-Dimensión: Habilidades Interpersonales

Item	Criterios										
	Muy de acuerdo		De acuerdo		Ni en acuerdo ni en desacuerdo		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1. Considera que el desarrollo de las habilidades sociales son necesarias para el desarrollo de de sus actividades de aprendizaje	18	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Cuadro # 7. Fuente: Duna. (2012)

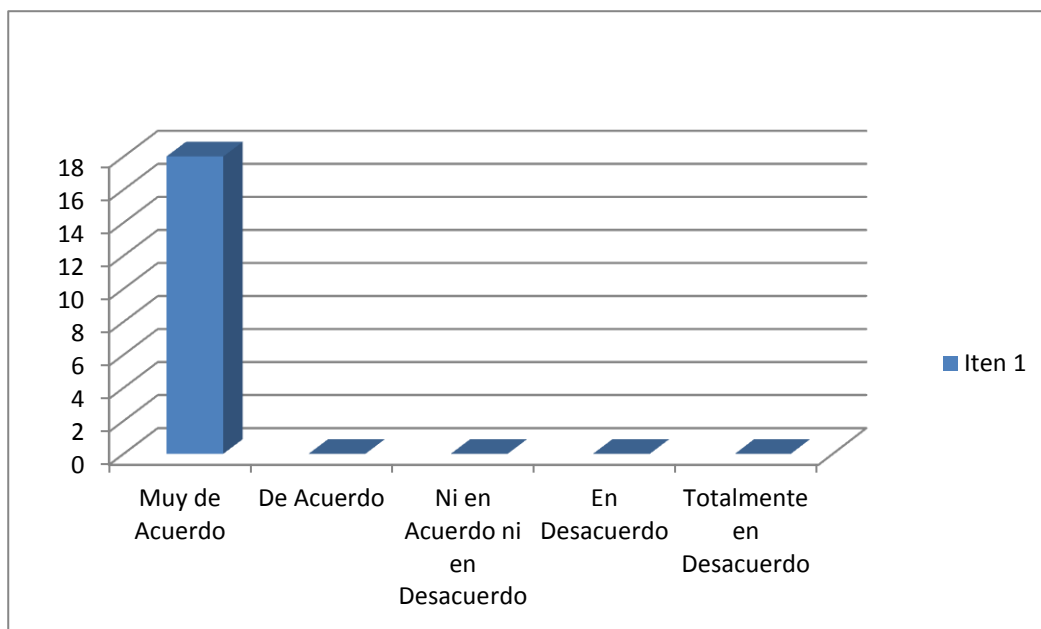


Grafico # 6. Fuente: Duna (2012)

Como puede apreciarse en el cuadro y gráfico anterior pertenecientes a la dimensión Componentes básicos del aprendizaje cooperativo y Subdimensión Habilidades Interpersonales, es evidenciable en la totalidad de los docentes en estar Muy De Acuerdo que las habilidades sociales son de gran importancia para el desarrollo de las actividades de aprendizaje de grupo con un 100%. Dentro de este marco de ideas, el diseño de la página web se promueve el intercambio entre docentes, tomando como premisa la importancia que le dan a las habilidades sociales para el desarrollo, evidenciando en el Chat y Foro.

Cuadro 8. Componentes básicos del aprendizaje cooperativo. Sub-Dimensión: Responsabilidad y valoración personal

Item	Criterios										
	Muy de acuerdo		De acuerdo		Ni en acuerdo ni en desacuerdo		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1.En las estrategias de aprendizaje es importante utilizar los medios	12	66,60	6,00	33,40	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.Es necesario proporcionar auxilio a los grupos	12	66,60	33,4	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Cuadro # 8. Fuente: Duna. (2012)

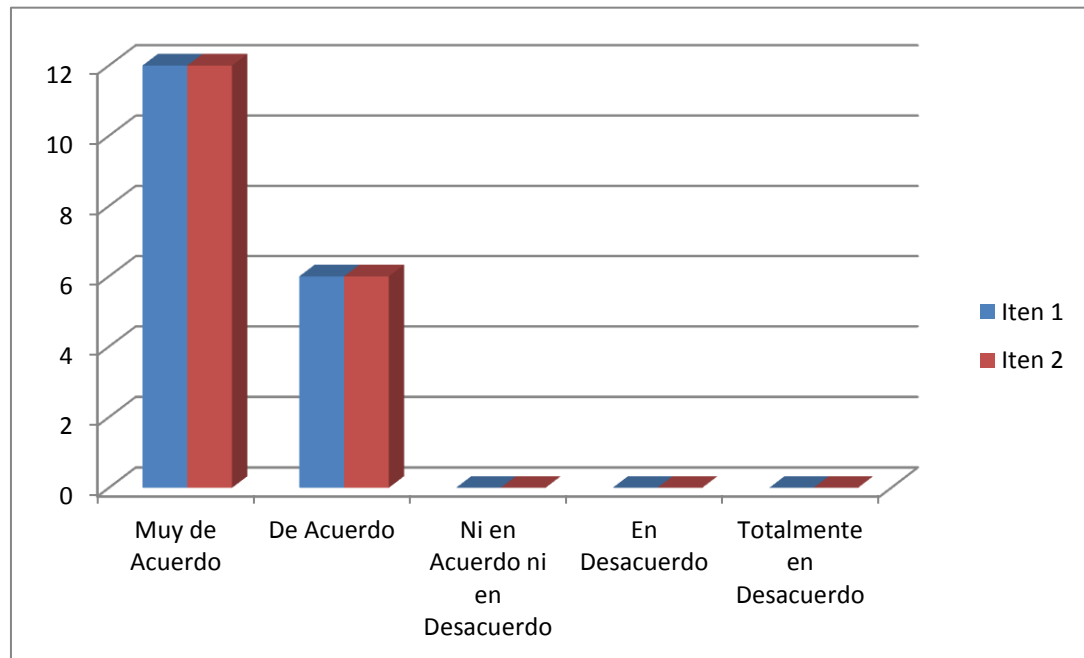


Grafico # 7. Fuente: Duna (2012)

Como puede apreciarse en el cuadro y gráfico anterior pertenecientes a la dimensión Componentes básicos del aprendizaje cooperativo y Subdimensión: Responsabilidad y Valoración Personal, es notable en la mayoría de los docentes la importancia de los medios para asegurar la responsabilidad individual con un 66%; asimismo la mayoría de los docentes le dan relevancia a la proporcionar auxilio a los grupos para evitar los esfuerzos redundantes con una 66%.

Visto de esta forma, el uso de los medios es de relevancia, por eso el buen uso de las estrategias y medio que los docentes pongan en práctica, harán la diferencia en el contexto del aprendizaje, en la página Web diseñada.

Cuadro 9. Componentes básicos del aprendizaje cooperativo. Sub-Dimensión: Interacción promocional cara a cara

Item	Criterios										
	Muy de acuerdo		De acuerdo		Ni en acuerdo ni en desacuerdo		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1. Es indispensable proporcionar espacios para la formación	18	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Cuadro # 9. Fuente: Duna. (2012)

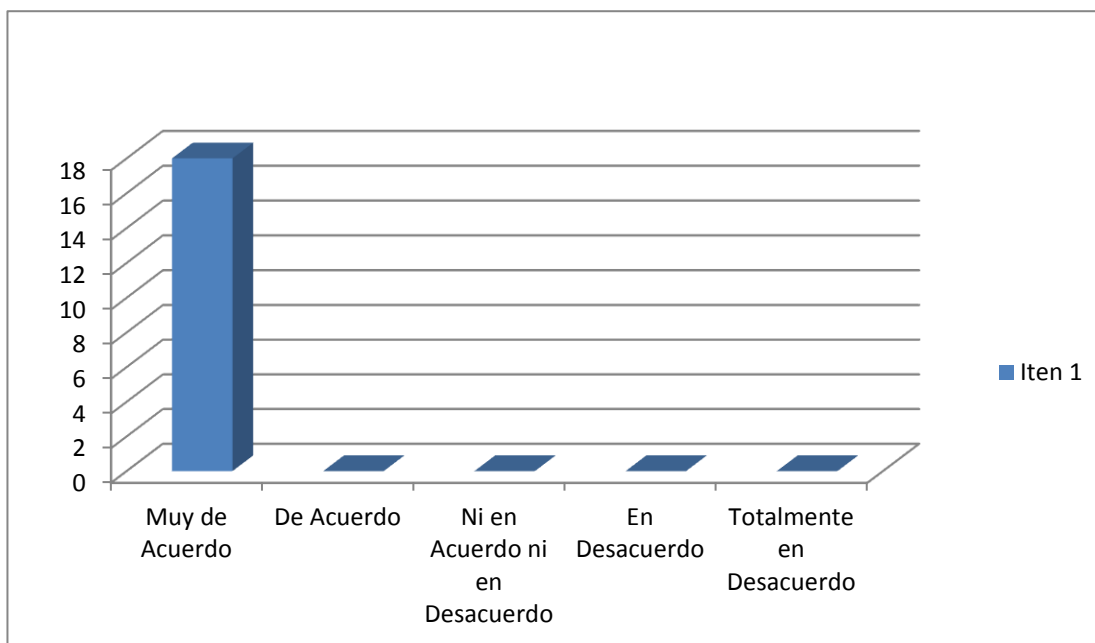


Grafico # 8. Fuente: Duna (2012)

Como se puede observar en el cuadro y gráfico anterior pertenecientes a la dimensión Componentes básicos del aprendizaje cooperativo y Subdimensión: Interacción Promocional Cara a Cara, se evidencia en la totalidad de los docentes indispensable de propiciar los espacios para la interacción entre los estudiantes estando Muy De Acuerdo en un 100%. Dentro de esta perspectiva, espacios como la web y elementos que los conforman como chat, dan cabida a ampliar espacios de formación que antes eran limitados a un aula de clase, conllevando de esta forma al uso de los docentes dentro de este marco de la tecnología.

Cuadro 10. Componentes básicos del aprendizaje cooperativo. Sub-Dimensión: Procesamiento en Grupo

Item	Criterios										
	Muy de acuerdo		De acuerdo		Ni en acuerdo ni en desacuerdo		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1. Es importante hacer referencia en clase de las acciones que deben continuar, incrementarse o cambiarse dentro del grupo, para el logro de su aprendizaje	18	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Es necesario fomentar espacios para la reflexión metacognitiva sobre los procesos y productos del trabajo en grupo	18	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Cuadro # 10. Fuente: Duna. (2012)

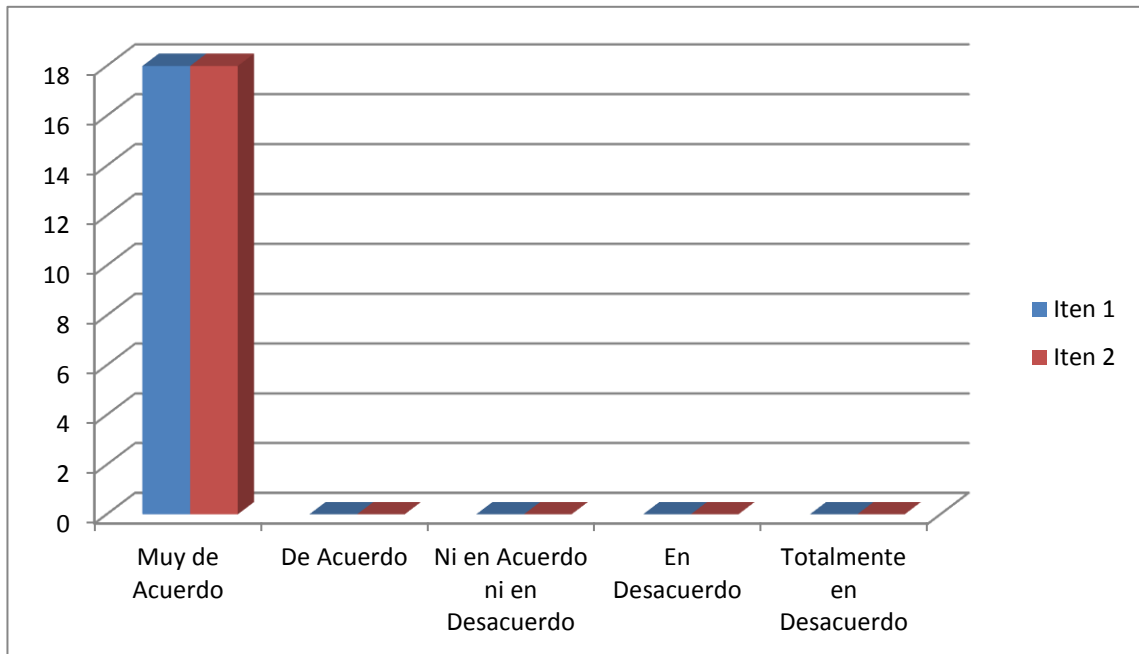


Grafico # 9. Fuente: Duna (2012)

Como se puede observar en el cuadro y gráfico anterior pertenecientes a la dimensión Componentes básicos del aprendizaje cooperativo y Subdimensión: Interacción Procesamiento en Grupo, se puede evidenciar en la totalidad de los docentes al estar Muy De Acuerdo con un 100%, la relevancia de las acciones que ha de tomarse para el logro de las actividades, asimismo la necesidad de fomentar espacio de reflexión se evidencia en la totalidad de los docentes al estar Muy De Acuerdo con un 100%, razón por la cual dichos aspectos serán considerados en el diseño de la página Web.

Cuadro 11. Estrategias Didácticas. Sub-Dimensión: Conformación de Grupos

Item	Criterios										
	Muy de acuerdo		De acuerdo		Ni en acuerdo ni en desacuerdo		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1. Considera importantes en las actividades grupales decidir el tamaño del grupo	12	66,00	6,00	44,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Desarrolla espacios para la cooperación intergrupales	18	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Cuadro # 11. Fuente: Duna. (2012)

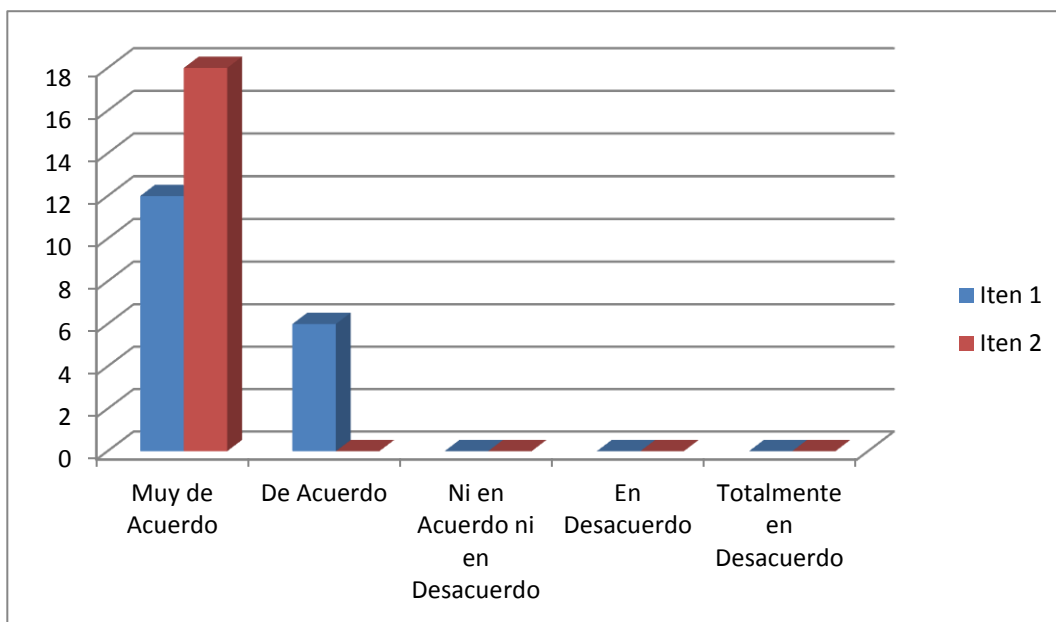


Gráfico # 10. Fuente: Duna (2012)

Como se puede observar en el cuadro y gráfico anterior pertenecientes a la dimensión Estrategias Didácticas y Subdimensión: Conformación de Grupos; la importancia de la gran mayoría de los docentes con un 66% al estar Muy De Acuerdo, al considerar de gran relevancia el tamaño de grupo; de este modo en la totalidad de los docentes con un 100% estando Muy De Acuerdo en considerar el desarrollo de los espacios para la cooperación intergrupales, explicándose con claridad la tarea y la estructura de la meta de aprendizaje. Por consiguiente, es de resaltar el logro de las actividades y la efectividad de la puesta en marcha de las diferentes estrategias conjunto con las experiencias de otros docentes, en donde se puede hacer uso del foro, elemento fundamental en el diseño de la página web.

Cuadro 12. Estrategias Didácticas. Sub-Dimensión: Asignación de Roles

Item	Criterios									
	Muy de acuerdo		De acuerdo		Ni en acuerdo ni en desacuerdo		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.En las Actividades grupales es indispensable asignar roles	18	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Cuadro #12. Fuente: Duna. (2012)

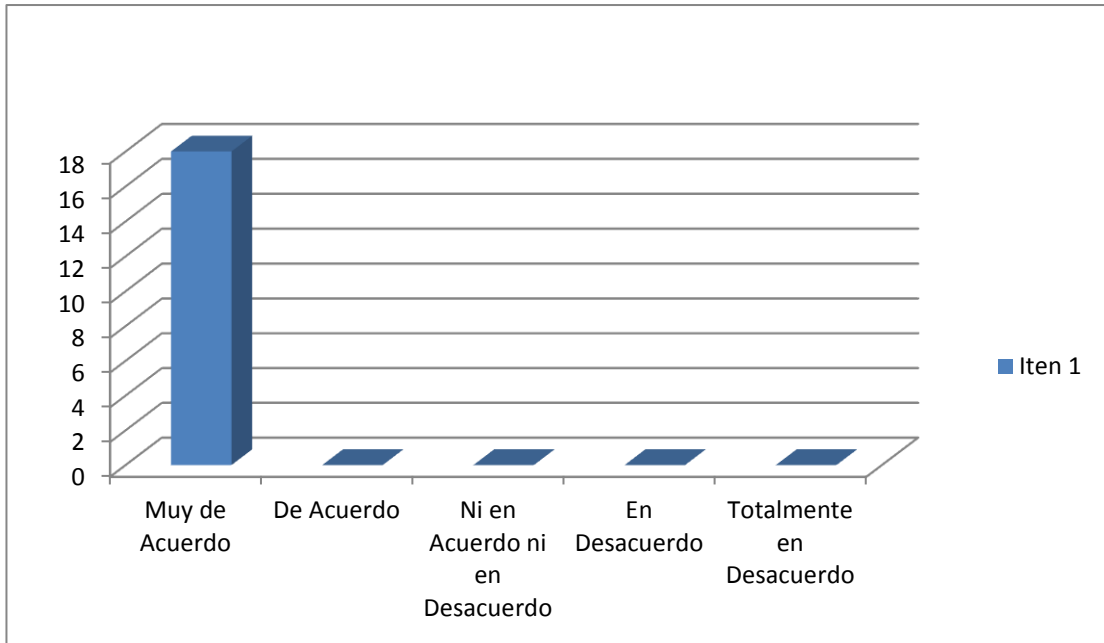


Gráfico # 11. Fuente: Duna (2012)

Como se puede observar en el cuadro y gráfico anterior pertenecientes a la dimensión Estrategias Didácticas y Sub-Dimensión: Asignación de Roles; es de gran relevancia por parte de los docentes al estar Muy De Acuerdo en su totalidad, dando importancia la asignación de los roles dentro del grupo. Por consiguiente en el diseño de la página web se puede evidenciar los diferentes materiales que están al alcance de

los docentes se pueden descargar fácilmente mediante el elemento de “Descarga” que se encuentra en dicho espacio.

Cuadro 13. Estrategias Didácticas. Sub-Dimensión: Docente Mediador

Item	Criterios										
	Muy de acuerdo		De acuerdo		Ni en acuerdo ni en desacuerdo		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1. Es las actividades grupales es necesario dar las orientaciones para regular la impulsividad y lograr un clima de empatía	18	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Es importante proporcionar asistencia en relación a la tarea de aprendizaje dentro del grupo	18	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3. El docente debe intervenir para destacar las habilidades de cooperación.	18	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Cuadro # 13. Fuente: Duna. (2012)

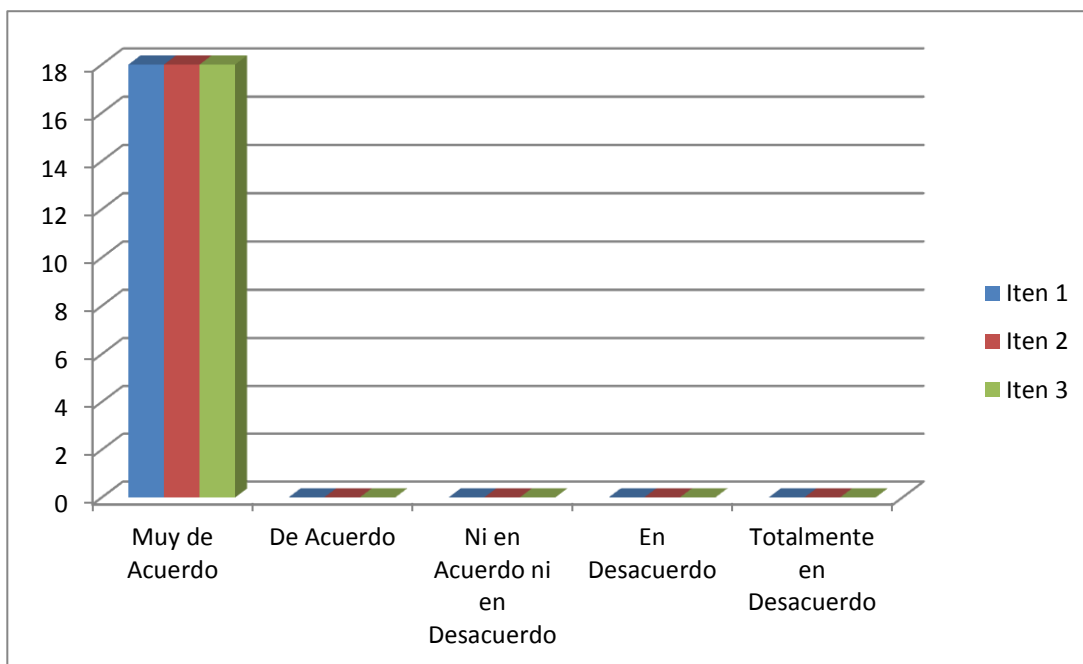


Grafico # 12. Fuente: Duna (2012)

Como se puede observar en el cuadro y gráfico anterior pertenecientes a la dimensión Estrategias Didácticas y Subdimensión: Docente Mediador; es de gran relevancia tomando en cuenta la totalidad de los docentes estando Muy De Acuerdo en la necesidad de dar orientaciones para lograr empatía, promocionar asistencia en relación a la tarea y la intervención del docente para destacar habilidades de cooperación con un 100%; en tal sentido, se incluirán en la página Web espacios de discusión en intercambio de materiales para abordar dicha temática.

Fase de Validación - Expertos

Para el desarrollo de esta fase se siguieron las sugerencias de Ogalde y González (2008), quienes establecen dos momentos en la evaluación de materiales educativos y audiovisuales, un primer momento, o evaluación formativa de material que se realiza a través del juicio de expertos y un segundo momento en el que se debe aplicar una prueba piloto con el uso del material diseñado.

A continuación se presentan las apreciaciones de los expertos consultados con relación a la validación del software se siguieron las sugerencias que para ello establece Marqués (2002): Impacto de las Tic en Educación: Funciones y limitaciones; Adecuado para la finalidad pedagógica para la cual fue diseñado; Contenidos claros y sin errores de ninguna índole (ortográficos, temáticos); Interfaz (pantallas, mensajes, menú...) agradable al usuario; Archivo de ayuda al usuario.

Cuadro 14. Frecuencias relativas en la validación de expertos

Aspecto	Criterios									
	Excelente		Muy bueno		Bueno		Mejorable		Deficiente	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Facilidad de uso	4	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Facilidad de Navegación	4	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Adecuado pedagógicamente	4	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Contenidos claros y sin errores	4	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Pantallas nítidas	4	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Mensajes claros	4	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Menú de navegación	4	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Interfaz agradable	4	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Cuadro # 14. Fuente: Duna. (2012)

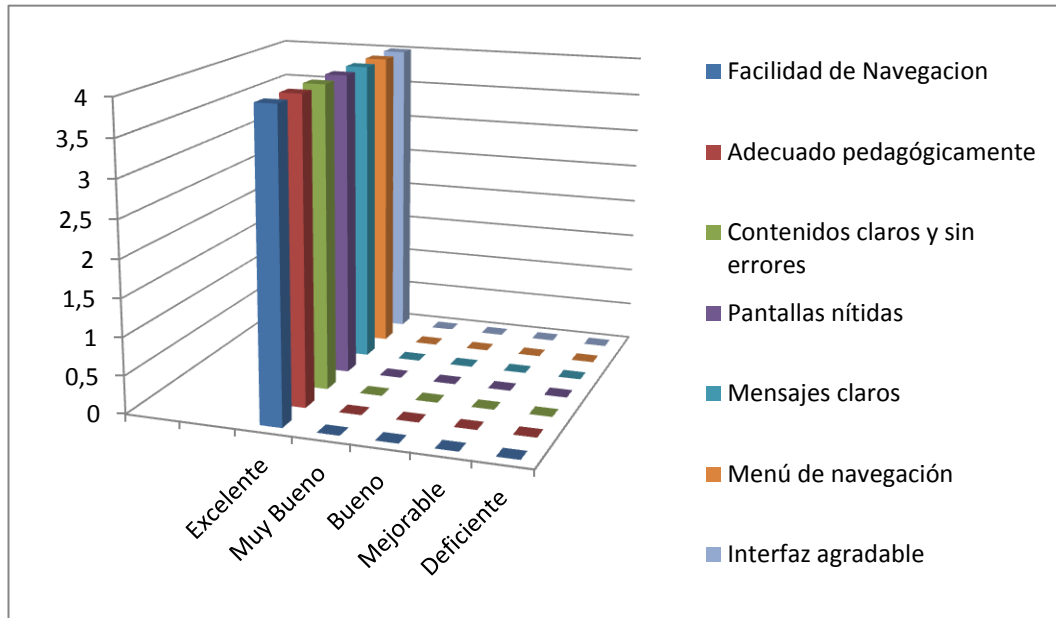


Grafico # 13. Fuente: Duna (2012)

Como se puede observar en el grafico y cuadro anterior, correspondiente a la validación por parte de los expertos la pagina web, es evidenciadle el buen uso de todos los elementos que debe contener la pagina para el mejor aprovechamiento, teniendo como resultado una buena estructura y diagramación de la pagina, de acuerdo a los menú, link, hipervínculos, colores, tamaño de letras, entre otras, que no crean elementos distractor, permitiendo asimismo la interacción y finalidad de dicho sitio web.

CAPITULO V

PÁGINA WEB DISEÑADA POR EL AUTOR

Fase II. Diseño de la Propuesta

Diseño de una página web para la difusión de estrategias de aprendizaje cooperativo.

A juicio de Ruíz y Ríos (1990), el aprendizaje asistido por el Computador, con énfasis en lo cognoscitivo, enriquece el papel del docente, poniendo a su disposición los elementos que conjugará según su pericia para la puesta en escena en la que el aprendiz será el protagonista.

El diseño web es una actividad que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios web y páginas web. No es simplemente una aplicación del diseño convencional, ya que requiere tener en cuenta cuestiones tales como navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen y vídeo. Se lo considera dentro del diseño multimedial.

La unión de un buen diseño con una jerarquía bien elaborada de contenidos aumenta la eficiencia de la web como canal de comunicación e intercambio de datos, que brinda posibilidades como el contacto directo entre el productor y el consumidor de contenidos, característica destacable del medio.

Etapas:

Asumiendo el diseño propuesto por Ruiz y Ríos (1990) y realizando algunos ajustes para su aplicabilidad en el diseño de una página Web, se tienen tres etapas:

- La primera, es el diseño visual de la información que se desea editar. En esta etapa se trabaja distribuyendo el texto, los gráficos, los vínculos a otros

documentos y otros objetos multimedia que se consideren pertinentes. Es importante que antes de trabajar sobre el computador se realice un bosquejo o prediseño sobre el papel. Esto facilitará tener un orden claro sobre el diseño.

- La segunda, es la estructura y relación jerárquica de las páginas del sitio web, una vez que se tiene este boceto se pasa a 'escribir' la página web. Para esto, y fundamentalmente para manejar los vínculos entre documentos, se creó el lenguaje de marcación de hipertexto o HTML. Los enlaces que aparecen subrayados son ejemplos de hipertexto, puesto que al pulsar sobre ellos conducen a otras páginas con información relacionada. La importancia de la estructura y arborescencia web radica en que los visitantes no siempre entran por la página principal o inicial y en ese caso el sitio debe darle la respuesta a lo que busca rápido, además permitirle navegar por el sitio.
- La tercera, etapa consiste en el posicionamiento en buscadores o SEO. Ésta consiste en optimizar la estructura del contenido para mejorar la posición en que aparece la página en determinada búsqueda. Etapa no gustosa por los diseñadores gráficos, porque a diferencia del texto, aún para el año 2011 no se pueden tener nuevos resultados en los buscadores con sitios muy gráfico

Es de hacer notar que en cada una de las etapas anteriores habrán de considerarse los elementos pedagógicos que se desprendieron de la fase diagnóstico, con la aplicación del instrumento dirigido al personal docente de la Institución de Educación de Adultos “El Ujano”, ubicado en Barquisimeto, estado Lara.

Diseño web informativo: Los precitados autores aluden que los sitios web tienen la capacidad de mostrar la información de diversas maneras, generando así entornos de trabajos interactivos, en tal sentido, la página Web tendrá como funciones:

- Utilización de materiales educativos diseñados con una finalidad Didáctica.
- Empleo de la computadora como un soporte en el cual los alumnos desarrollan las actividades propuestas y las que ellos pueden proponer.

- Interactividad sostenida. Dan respuesta inmediata a las acciones de los alumnos y permiten tanto el diálogo como el intercambio de informaciones entre la computadora y los docentes.
- Personalización del trabajo. Esto implica la adaptación del programa al ritmo de trabajo de cada uno de los docentes y de las actividades propuestas según sus actuaciones.
- Manejo fácil. Los conocimientos informáticos necesarios para utilizar estos programas son de un nivel muy bajo de dificultad. Se requieren conocimientos de informática mínimos, similares a los requeridos para manejar una videogradora.

Presentación de la Herramienta:

La página web pretende orientar a los docentes a promover determinadas actuaciones de los mismos enfocadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos. Condicionan el tipo de aprendizaje que se realiza, pueden disponer un tratamiento global de la información (propio de los medios audiovisuales) o un tratamiento secuencial (propio de los textos escritos). Mediadores en la construcción del conocimiento y el metaconocimiento.

Asimismo, ofrece a los docentes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc. Aportar herramientas para el desarrollo de los trabajos de investigación.

Barroso, J (2003), Al igual que otros productos de la tecnología educativa actual, no se puede afirmar que el software educativo sea por sí mismo bueno o malo. Todo depende del uso educativo que el profesor disponga. En énfasis se pretende expandir las herramientas a los docentes que promuevan el proceso de enseñanza – aprendizaje adecuándose al contexto educativo.

Instrucciones Generales: Es importante concebir que dicha página web se logra interactuar con los diferentes elementos que lo componen a través de un computador con conexión a internet, tomando en cuenta su capacidad de visualizar videos, música entre otros, es recomendable el uso del equipo multimedia.

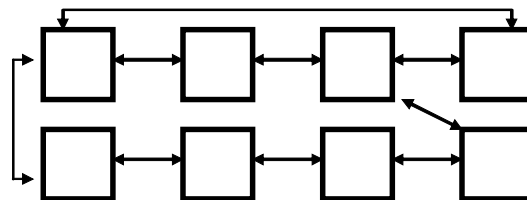
Diseño Informativo: En cuanto al idioma de la Web, fue realizado en español, sin embargo existe una aplicación (Traductor Google) que permite visualizarla en otros idiomas, por cuanto es posible verla en cualquier parte del mundo. También es importante enfatizar que la información que se ha de publicar online debe ser válida y actual.

Los objetivos iniciales deben ser pocos, claros y concretos, simplificando lo más posible la estructura de la página Web para mejor entendimiento del lector. Debemos comunicar solamente lo esencial, recordando que la imagen general de la página debe ser congruente con la imagen que se pretende dar a los docentes. Igualmente, la página Web tiene la flexibilidad necesaria para adaptarnos en el futuro donde nuestra experiencia nos vaya marcando.

Navegación y Consulta:

Para seleccionar el mejor tipo de navegación se consultó los estilos de navegación del autor TayVaughan (1994) entre otros, en la que se seleccionó la alternativa de navegación no lineal, donde el docente no estará limitado, ni se encontrará con restricciones de ningún tipo para sus consultas.

Navegación No Lineal: El usuario navega libremente a través del contenido, sin limitarse a vías predeterminadas



Fuente: Vaughan (1994)

Desde el Punto de Vista Social:

El uso de la web se está extendiendo rápidamente y se está constituyendo como un elemento esencial de nuestra vida diaria. Cada vez se utiliza más para acceder a la información educativa, que en ocasiones sustituye a las formas tradicionales.

Para las personas con discapacidad, la web constituye una oportunidad sin precedentes para participar cómoda y plenamente en la sociedad. Con ella desaparecen todos los inconvenientes físicos y por primera vez en la historia pueden ejercer las mismas tareas en condiciones muy parecidas a las personas sin discapacidad. Así, se crean nuevas opciones de comunicación, interacción y trabajo, que de otra manera serían muy difíciles o imposibles de realizar.

Información a la Mano:

Hoy en día existen infinidad de artilugios con múltiples funciones y una capacidad de proceso y comunicación deslumbrantes que confirman este nuevo paradigma. Un ejemplo excepcional es el nuevo iPhone de Apple que, en un dispositivo no mayor que cualquier teléfono móvil convencional, fusiona un teléfono móvil, una cámara digital, una agenda electrónica, un reproductor multimedia de audio y video y un dispositivo de conexión a Internet, entre otras muchas posibilidades.



Colores:

En la página web, se empleó el uso de colores pasteles o neutros, dando cierta armonía y tranquilidad que permite a su vez la mayor concentración durante la navegación en los diferentes espacio e hipervínculos.

Disposición Visual:

The screenshot shows a Mozilla Firefox browser window with the address bar displaying 'www.stiopublicidad.com.ve'. The website content includes a header with navigation links: INICIO, NUESTRO PROPÓSITO, FUNDAMENTOS TEÓRICOS, ENLACES IMPORTANTES, and ÁREA INTERACTIVA. Below the header, there is a 'BIENVENIDOS' section with text about social networks and a forum icon. The main content area features a large image with the text 'ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO' and a quote: 'Quien se atreva a enseñar nunca debe dejar de aprender...'. The sidebar contains a forum icon with the word 'foro' inside a speech bubble.

Se puede visualizar los diferentes espacios a interactuar, teniendo como objetivo principal una barra de menú en la cual establece los hipervínculos a explorar.

Barra de Menú:

El contenido está organizado en “entradas” como un diccionario y se “referencian” o se vinculan entre sí de acuerdo con el contenido, facilitando así a dos procedimientos: los hipervínculos (palabras o frases subrayadas) y la búsqueda interna.



Inicio:

En esta faceta de la página web, se encuentra una bienvenida a los usuarios a dicho sitio, dando una introducción de la misma.



Nuestro Propósito:

En este espacio, se puede observar la finalidad del dicho sitio web para difundir las estrategias de aprendizaje cooperativo, como herramientas y técnicas para alcanzar los objetivos.



Fundamentos Teóricos:

Este espacio tiene como finalidad fundamentar el proceso de aprendizaje con las diferentes teorías de aprendizaje y sus precursores.



Área Interactiva:

A través de este link, podemos encontrar diferentes medios para interactuar con los usuarios, como lo pueden ser las redes sociales (Facebook y Twitter), foro, blog y chat.





Foro

Es un lugar virtual que se emplea para reunirse e intercambiar ideas y experiencias sobre diversos temas.

El usuario que desea intercambiar ideas, debe registrarse y dar sus datos, con lo cual creará una cuenta que posteriormente entrará.

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

Dingido hacia los docentes con la finalidad de comprar técnicas, u medios o herramientas para lograr un aprendizaje significativo

[indice](#)
[calendario](#)
[F.A.Q.](#)
[BUSCAR](#)
[MIEMBROS](#)
[GRUPOS](#)
[registrarse](#)
[Entrar](#)

[DESCARGAR](#)
[JUGAR AHORA](#)

Fecha y hora actual: Jue Nov 29, 2012 7:31 pm
Ver mensajes sin respuesta

FORO	TEMAS	MENSAJES	ÚLTIMOS MENSAJES
Promover Aprendizaje  Moderador: Moderadores	1	5	Lun Nov 19, 2012 8:09 pm ShirleyPalacios +D

Promover Aprendizaje - Mozilla Firefox

estategiasdidactica.forosactivos.es/1-promover-aprendizaje

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

Dirigido hacia los docentes con la finalidad de compartir técnicas, u medios o herramientas para lograr un aprendizaje significativo

[indice](#)
[calendario](#)
[F.A.Q.](#)
[BUSCAR](#)
[MIEMBROS](#)
[GRUPOS](#)
[Registrarse](#)
[Entrar](#)

3,2,1... **VENDIDO!!**  ¿Nuevo iPad 3 en BsF. 125? [TU SUBASTON.COM](#) **REGÍSTRATE GRATIS**

Fecha y hora actual: Jue Nov 29, 2012 7:34 pm

Promover Aprendizaje

estategias didacticas :: Tu primera categoria :: Promover Aprendizaje

TEMAS	RESPUESTAS	VISTOS	ÚLTIMOS MENSAJES
<input type="radio"/> Estrategias de Aprendizaje Cooperativo por Admin	4	50	ShirleyPalacios  el Lun Nov 19, 2012 8:09 pm

Estrategias de Aprendizaje Cooperativo - Mozilla Firefox

estategiasdidactica.forosactivos.es/1-estrategias-de-aprendizaje-cooperativo

Aprendizaje Cooperativo.mpg



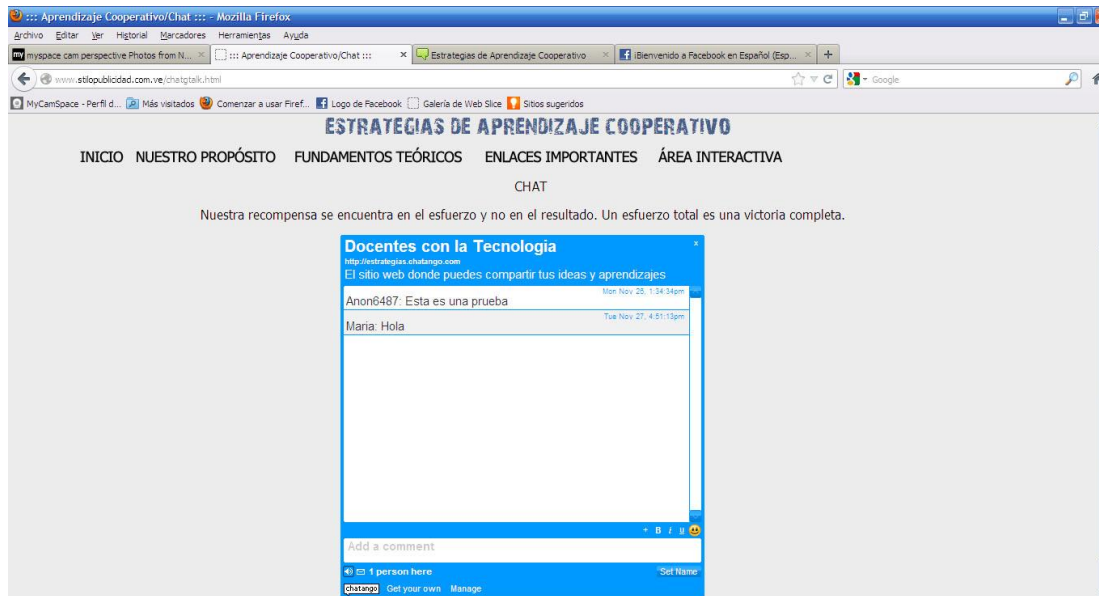
La calidad educativa tiene mucho que ver con la capacidad que un centro tiene para dar respuesta a la diversidad de alumnos y alumnas que atiende. Esto exige respuestas adecuadas a necesidades diferentes. En esta línea la relevancia del aprendizaje en grupo es muy alta. Es difícil atender necesidades diferentes si no es propiciando relaciones grupales en las cuales las respuestas adecuadas no partan sólo del educador sino que se facilitan desde los mismos alumnos.

<http://www.google.co.ve/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&ved=0CDIQFJAD&url=http%3A%2F%2Fprepositorios.unimet.edu.ve%2Fdocs%2F34%2FLB1140024P7.pdf&ei=F1WKUM3FOLGxOAG57Y-CABw&usq=AFQjCNEj03k5W9QIS9vdyoPw41Pq3yMaWQ>



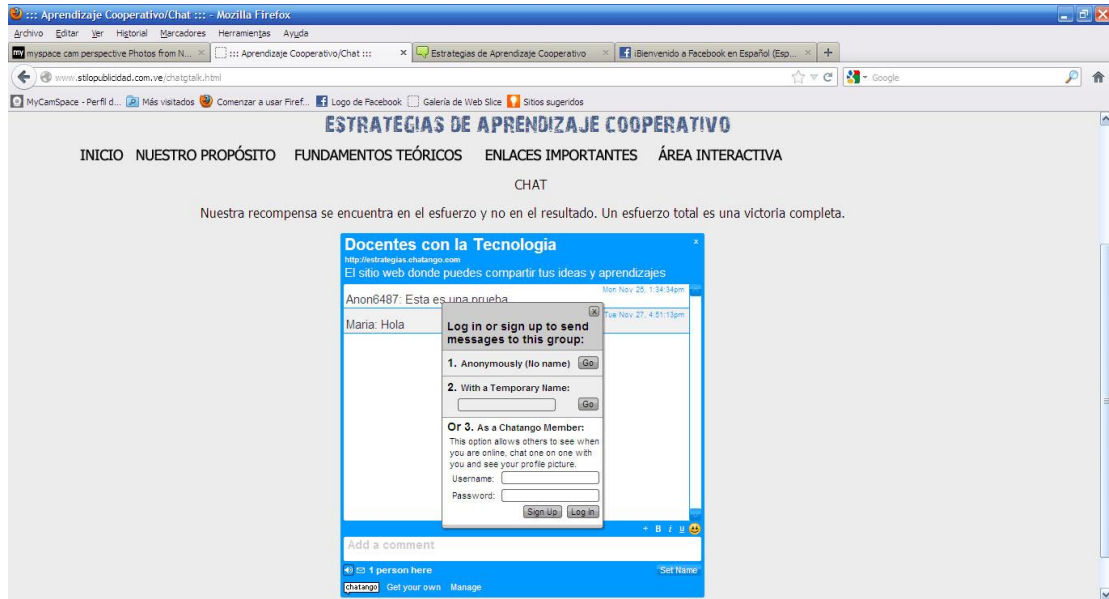
Chat

Es un término que se refiere a una comunicación escrita a través de Internet entre dos o más personas que se realiza en tiempo real. A través de éste link, podemos encontrar un cuadro en la cual nos sirve para intercambiar ideas, pensamientos e información.



El usuario al escribir por primera vez, se le pedirá configurar su nombre, teniendo en cuenta tres opciones, la primera como un nombre “Anonimo” seguida de

un numero aleatorio; la segunda opción colocando un nombre provisional que usted desee; y la tercera opción registrándose al servidor original del chat Chantango.com, en la cual se le pedirá una serie de datos personales.



Twitter:

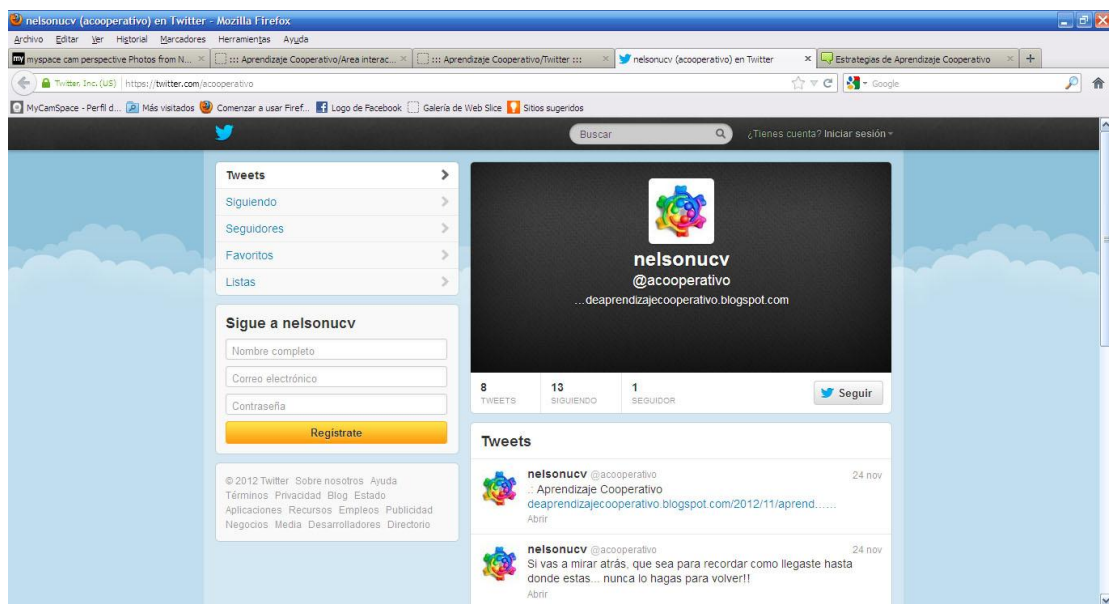
A través de este link, el usuario podrá acceder a unas de las redes mas populares, a red permite enviar mensajes de texto plano de corta longitud, con un máximo de 140 caracteres, llamados *tweets*, que se muestran en la página principal del usuario. Los usuarios pueden suscribirse a los *tweets* de otros usuarios – a esto se le llama "seguir" y a los suscriptores se les llaman "seguidores".

Por defecto, los mensajes son públicos, pudiendo difundirse privadamente mostrándolos únicamente a seguidores. Los usuarios pueden *twittear* desde la web del servicio, desde aplicaciones oficiales externas.

Cabe destacar que a través de esta pantalla, los usuarios podrán ver los Tweets que existan en el mundo inscritos a esta red, todo lo relacionado a las estrategias de aprendizaje cooperativo..



El usuario al darle click al logo de Twitter, se re-direccionará a la página principal de estrategias de aprendizaje cooperativo.



Facebook:

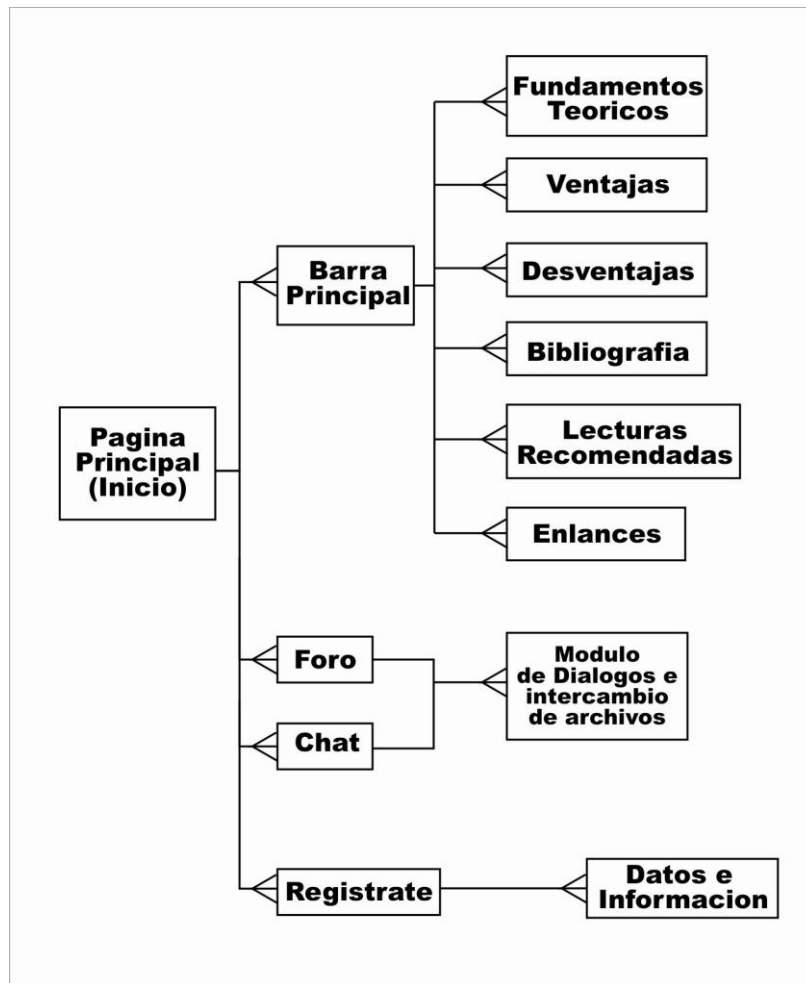
Por medio de esta red social, las personas pueden compartir imágenes, enviarse mensajes, jugar, chatear y muchas otras actividades. Lo único que debemos hacer para pertenecer a esta gran red social es registrarnos con un correo electrónico válido, llenar nuestros datos

personales, de ser posible agregar una foto y listo, ya podemos estar conectados con todos nuestros amigos que estén registrados.



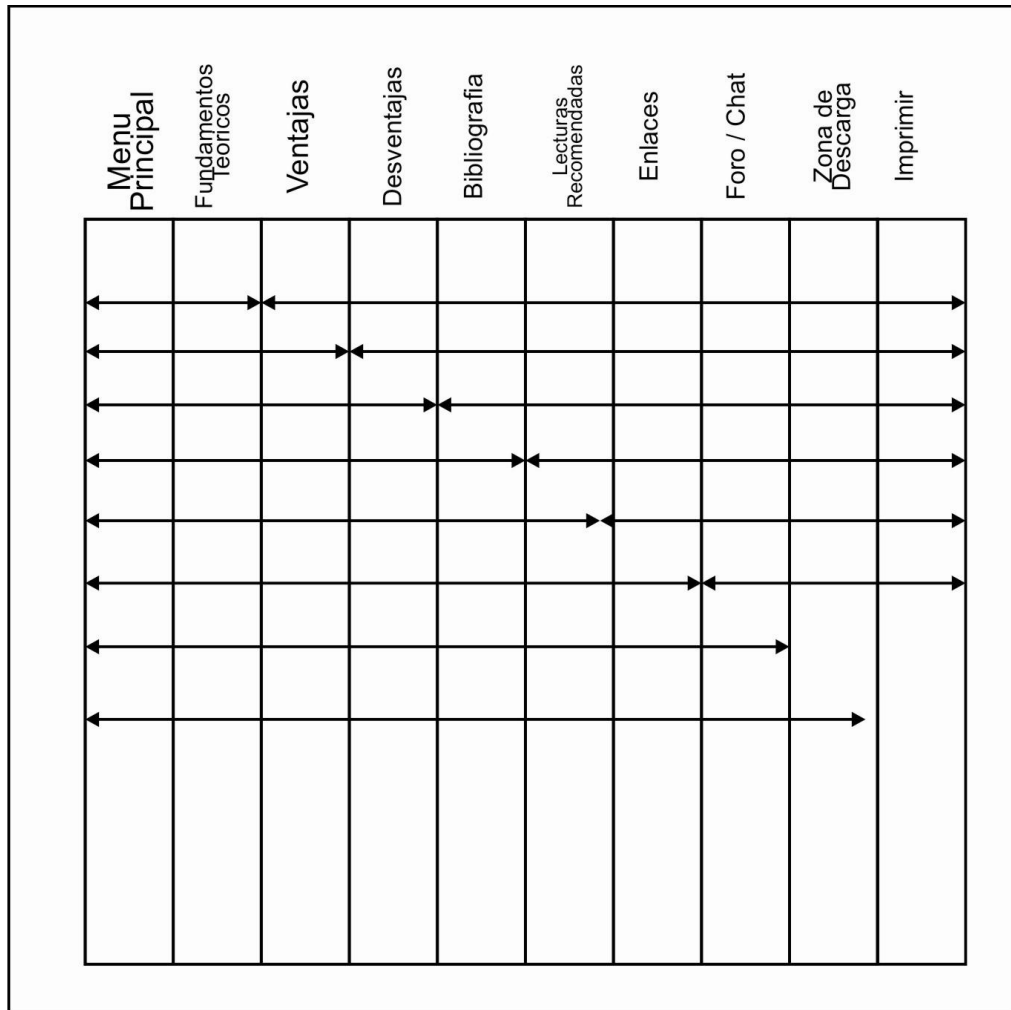
Mapa de Navegación:

Este se presenta a manera de definir los vínculos entre las interfaces de manera equilibrada y su relación con el alcance y las salidas del MEC (Material Educativo Computarizado) Galvis (1994); modulo a modulo.



Fuente: Galvis (1994)

Diagrama de Transición



Fuente: Galvis (1994)

Base de datos de contenido

Base de datos de contenido. General

Página Web	Descripción	Necesidades que Cubre
Menú Principal	Describe los temas principales a través de la barra de menú de cada tema, así como también hipervínculos a otros anexos de interés (Zona de descargas, chat)	Orientar al usuario
Temas Principales	La barra de herramienta principal posee 6 pestañas, la cual permite al usuario interactuar con los diferentes temas de interés	Exponer las diferentes temáticas tratar
Hipervínculos	Son enlaces que permite al usuario relacionar un tema determinado con otro, a través de videos, música, otras páginas web, archivos, entre otros.	Brindar información
Subtitulo (Sabias que...)	Muestra a su vez, otras temáticas de intereses relacionada con el tema Web	Brindar información

Fuente: Duna (2012).

Base de datos de contenido. Menú Principal

Micromundo	Descripción
¿WebSite?	La pagina web tiene como propósito ofrecer un conjunto de elementos conceptuales y de estrategias aplicables al trabajo en el aula
Ventajas	Le permite al usuario conocer el alcance de manera positiva las estrategias
Desventajas	Expone al usuario las limitaciones de dichas estrategias
Bibliografía	Muestra las fuentes bibliográficas que permitieron llevar a cabo dichas investigaciones
Lecturas Recomendadas	Son documentos sugeridos de interés al lector
Enlaces	Son páginas web recomendadas al usuario
Registro	Le permite al usuario el acceso y descargas de los diferentes materiales
Chat / Foro	Es un espacio destinado a la comunicación e intercambio de información entre los diferentes usuarios.

Fuente: Duna (2012).

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

En este capítulo, se expresan las conclusiones provisorias obtenidas en la investigación en correlación a los objetivos propuestos, así como las recomendaciones en torno al tema investigado.

El investigador, con base a los resultados obtenidos, evidencia el logro o respuestas a los objetivos propuestos en la investigación y su interacción con las variables planteadas.

En este particular, resulta necesario practicar actividades de actualización y perfeccionamiento docente para brindarle a estos los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para realizar eficazmente los contenidos del sistema de formación del aprendizaje cooperativo.

Debido a esto, se debe mejorar la formación de los docentes y asegurar su capacitación permanente en cualquiera de los niveles y modalidades del Sistema; ampliando las oportunidades de perfeccionamiento de los profesores en ejercicio.

En tal sentido es necesaria la capacitación continua del profesorado para responder a los requerimientos de las reformas e innovaciones en cada país, al desarrollo de técnicas, métodos y estrategias de enseñanza, al avance de las ciencias y los cambios que se operen en las diferentes disciplinas, del mismo modo, se evidencia que las oportunidades para capacitarse, perfeccionarse académicamente o actualizarse, son necesarias en todas las fases del conocimiento y de la vida personal.

A todo esto, la informática es un conjunto de procedimientos, mecanismos y normas generales mediante los cuales se sistematizan los conocimientos científicos para la solución de problemas educativos. Siendo responsabilidad de la escuela preparar a las nuevas generaciones en un mundo donde diariamente se dan a conocer

descubrimientos científicos y tecnológicos, causando disparidades entre el plan de estudios y la sociedad. El docente tiene que vivir actualizado y a la vez actualizar a sus discentes.

Al respecto, contrastando con los referentes teóricos, la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), en su Capítulo VI referido a Los Derechos Culturales y educativos; específicamente en el Artículo N° 102, deja entrever que el gobierno nacional debe garantizar de manera equitativa la dotación de los recursos pertinentes a las instituciones escolares, garantizando así el derecho a la educación, la ejecución de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, y por ende la adquisición de conocimientos en lo referente a la innovación tecnológica, como proceso de transformación social, teniendo en cuenta la globalización y una misión universal.

Igualmente, en el Reglamento del Ejercicio de la Profesión Docente (2000), en su Artículo N° 139, expresa que la actualización de conocimientos, la especialización de las funciones, el mejoramiento profesional y el perfeccionamiento, poseen carácter obligatorio y al mismo tiempo constituyen un derecho para todo el personal docente en servicio.

En tal sentido, cuando se aplica una tecnología educativa humanizante, los resultados finales del hecho educativo son más positivos, el alumnado aprende más y mejor.

En el mismo orden de ideas, para contribuir a la formación docente en el área informática desde la enseñanza es necesario proyectar, organizar, ejecutar y controlar los procesos de enseñanza y de aprendizaje con una adecuada relación teoría y práctica, donde deben integrarse elementos motivacionales, afectivos, cognitivos, metacognitivos y valorativos y que esté en función de las exigencias y necesidades que plantea el desarrollo social y científico-técnico de estos tiempos; y de elevar calidad de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Se debe tener en cuenta que los procesos de enseñanza y de aprendizaje son a mediano y largo plazo y que la obtención de habilidades manipulativas con la

computadora, está condicionado a la sistematicidad con que sea utilizada por los usuarios.

Para finalizar, se puede concluir que el diseño una página web para la difusión de estrategias de aprendizaje cooperativo, para los docentes de la modalidad de Educación de Adultos del municipio Santa Rosa de Estado Lara resultó una excelente opción para lograr los objetivos planteados, además permitió iniciar un proceso continuo de mejoras en cuanto a la incorporación del recurso tecnológico con fines educativos pues esta herramienta facilita el conocimiento y puede llegar a cambiar la forma en que piensa, trabaja y aprenden los educandos, facilitando la comunicación entre los mismos permitiendo responder mejor a la dinámica de los cambios actuales. Es así como, por un lado se planificó, orientó y organizó la información y por el otro, se estableció un orden de funcionamiento para cumplir a cabalidad y en forma ordenada las metas propuestas. Este sitio es una fuente constante de información a la que se puede acceder a través de Internet y brindan al usuario la facilidad de acceso desde cualquier punto geográfico.

RECOMENDACIONES

- ❖ Los programas de perfeccionamiento, actualización y capacitación para los docentes, debe tomar en consideración la existencia de tres (3) áreas claves como son: el factor humano, la tecnología y una política de mejoramiento.
- ❖ Se debe crear una nueva estructura curricular que responda a las necesidades vitales propias de nuestros pueblos y una estructura metodológica que elimine el aprendizaje por condicionamiento y exacerbado memorismo.
- ❖ Mejorar la capacidad instrumental para la enseñanza y evaluación mediante la adecuada capacitación pedagógica vinculándola a las herramientas tecnológicas.
- ❖ Se requiere mejorar la calidad del docente orientándolo hacia la aplicación de las nuevas tecnologías para simplificar y expandir los procesos de enseñanza y de aprendizaje.
- ❖ Otorgar atención permanente a la actualización del docente mediante la programación y ejecución de actividades a mantener el docente informado acerca de los avances en el campo de la informática, utilizando cursos, talleres, seminarios, congresos, entre otros.
- ❖ Fomentar jornadas de inducción y motivación, referidas a estrategias basadas en la educación tecnológica, donde asistan todos los actores del hecho educativo, a fin de lograr la concientización y estimulación en la mejora de la práctica administrativa y docente, para que los mismos, asuman el compromiso adquirido, obteniendo, de este modo, la verdadera educación que se quiere y, por ende, mejorar la praxis educativa.
- ❖ Empezar una verdadera gerencia y supervisión, a través del acompañamiento pedagógico y con estrategias basadas en las políticas educativas emitidas por el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE), hacia sus dependencias (Zona Educativa, Distrito Escolar, Supervisores, Personal Directivo y Docente), lo cual permitirá mejorar la práctica educativa y administrativa, específicamente

en el buen desempeño de las tareas escolares dentro de las organizaciones educativas.

- ❖ Desarrollar campañas informativas acerca de cómo debe ser el accionar del docente y directivo de hoy, de manera que se puedan cambiar los viejos esquemas en la práctica administrativa y pedagógica, procurando que en todo momento los actores del hecho escolar, estén consustanciados y absolutamente motivados hacia los nuevos procesos de cambio sobre la base de sólidos esquemas pedagógicos y profesionales.
- ❖ Propiciar la generación de propuestas que ofrezcan soluciones concretas a las problemáticas planteadas en este estudio, las cuales pudiesen presentarse en situaciones o contextos similares, participando y propiciando acciones que aminoren los problemas de tipo administrativo y educativo, a través de la ejecución y desarrollo de estrategias basadas en sólidos esquemas axiológicos.
- ❖ Los expertos recomendaron aplicar una prueba piloto con la página Web dirigida a docentes de Educación de Adultos en un espacio geográfico más extenso con el fin de evaluar el impacto del mismo en cuanto a la difusión de estrategias de aprendizaje cooperativo.

REFERENCIAS

- Ary, Jacobs y Razavich A.** (1989). *Introducción a la Investigación Pedagógica*. 2da Edición. México. Nueva Editorial Interamericana.
- Ausubel, D.** (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognitivo*. México, Trillas. 2da edición.
- Balestrini, M.** (2006). *Como se elabora el Proyecto de Investigación*. 7ma. Edición. Caracas, República Bolivariana de Venezuela: BL Consultores Asociados, Servicio Editorial.
- Barroso, J.** (2003). *Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Formación del Profesorado Universitario*. República Bolivariana de Venezuela N° 36.920. Marzo 28, 2000. Ediciones Eduven. Caracas, Venezuela.
- Cabero, J.** (2003). *Principios pedagógicos, psicológicos y sociológicos del trabajo colaborativo: su proyección en la telenseñanza*. En F. Martínez (Ed.), *Redes de comunicación en la enseñanza. Las nuevas perspectivas del trabajo cooperativo*. Editorial Paidós. Barcelona. España.
- Casanova, M.** (2008). *Aprendizaje cooperativo en un entorno virtual universitario de comunicación asincrónica. Un estudio del proceso de interacción entre iguales a través del análisis del discurso*. Tesis Doctoral no publicada presentada ante la Universidad Autónoma de Barcelona. España.
- Ceballos, A. y Gómez, J.** (2011). *Formación y Actualización Docente en el CBIT de la Escuela Primaria Bolivariana Media Jornada "Dr. Francisco Antonio Carreño"*. Tesis de Pregrado. Universidad Central de Venezuela. Núcleo RCO. Barquisimeto, Venezuela.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela.** (1999). Caracas. Gaceta Oficial N° 36.860.
- Denegri, M. Opazo, C. y Martínez, G.** (2007). *Aprendizaje cooperativo y desarrollo del autoconcepto en estudiantes chilenos*. Revista. Pedagogía. Abril 2007, vol.28, no.81, p.13-41. ISSN 0798-9792.
- Díaz Barriga, F. y Hernández, G.** (2002), *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. Ediciones Mc Graw Hill. México.
- Dugarte, L.**(2005). *Técnicas de Investigación*. Editorial Limusa México

- Fernández A.** (2006). *Investigación de desarrollo o cómo investigar sobre métodos, procesos, medios y productos tecnológicos. En: La aventura de investigar: Experiencias metodológicas en Educación.* Autores varios. Editorial Santillana, serie Aula XXI. Caracas Venezuela.
- Ferreiro, R.** (2003). *Estrategias Didácticas del Aprendizaje Cooperativo. El Constructivismo Social, una nueva forma de Enseñar y Aprender.* México. Editorial Trillas.
- Gagné, R.** (1975). "Principios Básicos del Aprendizaje para la instrucción". México: Editorial Diana.
- García, F.** (2002). *El cuestionario. Recomendaciones metodológicas para el diseño de un cuestionario.* Editorial Limusa. México.
- González, J., y Cordero, J.** (2001). *Diseño de páginas Web.* España: McGraw Hill.
- Gross, B.** (1996). *Diseño y programas educativos.* España: Ariel.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P.** (2003). *Metodología de la Investigación.* 3ra Edición. México. McGraw-Hill. <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/10681/aprendizaje-colaborativo-scagnoli.pdf>. Consulta: Enero 2012.
- Inciarte, A.** (1998). *El hacer docente y la generación de tecnología educativa.* Maracaibo: Ediluz.
- Lacueva A.** (2001). *Ciencia y tecnología en la escuela.* Editorial Popular y Laboratorio Educativo. Madrid España.
- Ley Orgánica de Telecomunicaciones.** (2000). Gaceta Oficial de la República
- Ley Orgánica de Educación.** (2009). Caracas. Gaceta oficial N° 5.929.
- Manterola, C.** (2006). *Confiamos en los docentes para cambiar la escuela. Estudio etnográfico de una escuela venezolana. En: La aventura de investigar: Experiencias metodológicas en Educación.* Autores varios. Editorial Santillana, serie Aula XXI. Caracas Venezuela.
- Merril, Li y Jones.** (1991). "Second Generation Instructional Design" [en línea]. Disponible en: <http://www.id2.usu.edu/Papers/ID1&ID2.PDF> [2012, 29 de Octubre].
- Mc Connel.** (1994). *Aprendizaje en entornos Virtuales, basados en textos.* Editorial Laia Barcelona
- Marqués, P.** (2002): *Impacto de las Tic en Educación: Funciones y limitaciones.* <http://www.pangea.org/peremarques/siyedu.htm> (12-04-2011).

- Ogalde, I. y González, M.** (2008). *Nuevas tecnologías y Educación. Diseño, desarrollo uso y evaluación de materiales didácticos*. Editorial trillas. México.
- Pérez, T.** (2003). *Seminario de Investigación*. Universidad Yacambú. Barquisimeto.
- Plan De Desarrollo Económico Y Social De La Nación 2007-2013**
- Polo, M. y Rodríguez N.** (2009). *Hacia una propuesta curricular alternativa, aportes para el diseño curricular del sistema educativo Venezolano*. Asociación civil Asamblea de Educación. Caracas-Venezuela.
- Poole, J.** (1999). *Tecnología Educativa*. España: Mc Graw Hill.
- Pujol, L.** (1999). *Los hipermedios como herramienta para facilitar el aprendizaje significativo: una perspectiva constructivista*. Agenda académica. Vol. 6. No. 2. Caracas: Universidad Simón Bolívar.
- Ramírez, T.** (2007). *¿Cómo hacer un Proyecto de Investigación?* Caracas: Panapo.
- Ruiz, C.** (2002). *Instrumentos de Investigación Educativa. Procedimientos para su diseño y validación*. Barquisimeto-Venezuela. 2da Edición. CIDEG.
- Ruiz, y Ríos**(1990): «*El uso de la informática en la educación*», en: *Investigación y Postgrado*, Vol. 5 n.º 2 (pp. 59-89).
- Sabino, C.** (2006). *El Proceso de Investigación*. Documento en línea disponible en <http://publishing.yudu.com/Library/Avtyc/ELPROCESODEINVESTIGA/resources/97.htm>. [Consulta: 2012, Julio 19]
- Sánchez, J.** (1999). *Construyendo y aprendiendo con el computador*. Chile: Enlaces.
- Scagnoli, Norma I.** (2005). *Estrategias para Motivar el Aprendizaje Colaborativo en Cursos a Distancia*. College of Education. University of Illinois at Urbana-Champaign, USA. Disponible en:
- Sierra, R.** (1998). *“Técnicas de investigación social: teoría y ejercicios”*. España: Paraninfo.
- Skinner, B.F.** (1953). *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan.
- Tamayo y Tamayo, M** (2003) *Metodología Formal de la investigación científica*. México. Editorial Limusa S.A. de C.V.
- Valdez, J.** (2009) *Andragogía: tesis para la Discusión*. Enlace: <http://blogs.monografias.com/alteramerica/2009/10/30/andragogia-tesis-para-la-discusion/>. Extraído el 05 de abril del 2012

Wenger, E. (1998). *Communities of practice: learning, meaning, and identity*. London: Cambridge University Press, 1998.

Zerpa, C. (2002). *Aprendizaje cooperativo en estrategias de comprensión de la lectura: Experiencia en un curso introductorio de Ingeniería*. *Revista. Pedagogía*, mayo 2002, vol.23, no.67, p.187-224. ISSN 0798-9792.

A N E X O S

ANEXO A

Mapa de variables, instrumentos y
formato de validación de instrumentos
para los expertos



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL



**MAPA DE VARIABLES, INSTRUMENTOS Y FORMATO
DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS
PARA LOS EXPERTOS**

Autor:

Duna, Nelson

Tutor:

Prof. Guido Silva

Abril 2012



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL



Estimado Experto:

Tengo el agrado de dirigirme a usted, en su condición de experto, para solicitar su valiosa colaboración en la evaluación de un instrumento que se anexa, junto con el mapa de variables propuestas para el estudio. El mismo tiene el propósito de recopilar información sobre un estudio de Pre-Grado, cuyo título es: **DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB PARA LA DIFUSIÓN DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO.**

Agradezco emitir juicio para la validación del mencionado instrumento en los aspectos: contenido y construcción. Para ello se anexa: objetivos de la investigación, mapa de variables e instrumentos; igualmente el formato de validación donde se parecían las dimensiones de evaluación siguientes: coherencia, pertinencia y congruencia para cada uno de los reactivos. Sus observaciones y recomendaciones en esta validación, serán de gran ayuda para la elaboración de la versión final del instrumento, por lo tanto se agradece altamente su colaboración.

Atentamente,

Bch. Nelson Duna.



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL



El presente estudio se fundamenta en una investigación de campo, de nivel descriptivo, en la modalidad de proyecto tecnológico, con el propósito de realizar un análisis sistemático, que permita a su vez, establecer un diagnóstico acerca de *la necesidad de formación docente relacionada a la implementación de estrategias de aprendizaje cooperativo*.

El estudio se llevará a cabo con la participación de los docentes de la modalidad de Educación de Adultos y Adultas, que laboran Parroquia Santa Rosa del Municipio Iribarren del Estado Lara, específicamente en el Liceo Nocturno El Ujano y el Liceo Nocturno Santa Rosa.

Luego de realizar el diagnóstico, se procederá a diseñar y evaluar una página web para la difusión de estrategias de aprendizaje cooperativo, con el fin de proponerla como una forma de llenar los vacíos teóricos, que sustenten el desarrollo de nuevas estrategias didácticas en los espacios educativos abordados.

En tal sentido, el estudio se ha dividido en tres fases que se corresponden con los objetivos, a saber; diagnóstico, diseño y evaluación, lo que permitirá obtener un material educativo que tenga una gran concordancia con las necesidades específicas de las personas a quienes está dirigido y a su vez use las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General:

- Diseñar una página web para la difusión de estrategias de aprendizaje cooperativo para los docentes de la Modalidad de Educación de Adultos.

Objetivos específicos:

- Diagnosticar la necesidad de formación docente relacionada a la implementación de estrategias de aprendizaje cooperativo apoyándose en una Página Web.
- Fundamentar instruccionalmente una página web para la difusión de estrategias de aprendizaje cooperativo dirigida a los docentes de la Modalidad de Educación de Adultos.
- Evaluar desde el punto de vista de expertos en el área pedagógica y tecnológica la página web diseñada para los docentes de la Modalidad de Educación de Adultos.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Fuente	Técnica Instrumento	Ítem. ¿Frente a los siguientes enunciados relacionados con Estrategias de Aprendizaje Cooperativo, por favor indique con base a su experiencia docente, que tan de acuerdo está Usted con cada uno de ellos?	Escala	
Necesidad de formación docente relacionada a la implementación de estrategias de aprendizaje cooperativo apoyándose en una página Web Definida esta variable como los aspectos teóricos y las estrategias didácticas necesarias para poner en práctica con éxito el aprendizaje cooperativo	1.Estructura del aprendizaje	1.1. Aprendizaje individual. 1.2. Aprendizaje competitivo. 1.3.Aprendizaje cooperativo	D O C E N T E S A R I O	C U E E	1.1.1. El aprendizaje en el aula depende del esfuerzo y la capacidad de cada quien individualmente	Muy de acuerdo	
					1.1.2. Las actividades grupales son mejores que las actividades individuales para alcanzar los objetivos de aprendizaje		
					1.2.1.Dentro de los procesos de aprendizaje que usted organiza son importantes el prestigio y los privilegios de los que sobresalen		
					1.2.2. En los resultados de la evaluación sus estudiantes son organizados, comparados y ordenados entre sí.		
	2.Componentes básicos del aprendizaje cooperativo	2.1. Interdependencia positiva. 2.2. Habilidades interpersonales. 2.3.Responsabilidad y valoración personal 2.4.Interacción promocional cara a cara 2.5. Procesamiento en grupo.		E N S	1.3.1. El aprendizaje en el aula es la suma de los esfuerzos y capacidades de todos los estudiantes		De acuerdo
					1.3.2. En las actividades grupales es importante promover el intercambio de ideas y las metas compartidas		Ni de acuerdo ni en desacuerdo
					1.3.3. El uso de la tecnología por parte de los docente aumenta el nivel cognoscitivo en cuanto a estrategias		En desacuerdo
					1.3.4. Una página web puede promover estrategias de aprendizaje cooperativo		Totalmente en desacuerdo
					2.1.1. En las actividades grupales es importante propiciar la coordinación de esfuerzos para completar una tarea		
					2.1.2. Las estrategias de aprendizaje están orientadas a fomentar en los estudiantes los procesos y resultados conjuntos de su actividad escolar		
					2.2.1.Considera que el desarrollo de habilidades sociales tales como la comunicación, la empatía, la confianza y la resolución de conflictos son necesarias en el desarrollo de sus actividades de aprendizaje en grupo		
					2.3.1 En las estrategias de aprendizaje es indispensable utilizar medios para asegurar la responsabilidad individual del resultado final de las actividades grupales.		
					2.3.2. Es necesario proporcionar auxilio a los grupos, para evitar los esfuerzos redundantes por parte de sus miembros		
					2.4.1. Es indispensable propiciar espacios para la interacción entre los estudiantes en las actividades de aprendizaje.		
					2.5.1. Es importante hacer referencia en clase de las acciones que deben continuar, incrementarse o cambiarse dentro del grupo, para el logro de su aprendizaje.		
3.Estrategias didácticas	3.1.Conformación de grupos 3.2. Asignación de roles. 3.3. Docente Mediador.	A R O	2.5.2. Es necesario fomentar espacios para la reflexión metacognitiva sobre los procesos y productos del trabajo en grupo				
			3.1.1. Considera importante en las actividades grupales decidir el tamaño del grupo y asigna a los estudiantes a los mismos				
			3.1.2. Desarrollar espacios para la cooperación intergrupar explicando con claridad la tarea y la estructura de la meta de aprendizaje				
			3.2.1. En las actividades grupales es indispensable asignar los roles dentro del grupo para asegurar la interdependencia de sus integrantes.				
			3.3.1. Es las actividades grupales es necesario dar las orientaciones para regular la impulsividad y lograr un clima de empatía y tolerancia entre los estudiantes				
			3.3.2. Es importante proporcionar asistencia en relación a la tarea de aprendizaje dentro del grupo				
			3.3.3 El docente debe intervenir para destacar las habilidades de cooperación.				

ANEXO B

Formato para la validación de contenido y
construcción

FORMATO PARA LA VALIDACION DE CONTENIDO Y CONSTRUCCIÓN

Nombre y Apellido: _____

Cédula: _____ Firma: _____ Fecha: / / Título (s) obtenido (s):

Ítem	Consistencia		Pertinencia		Coherencia		Operación*			OBSERVACIONES
	Sí	No	Sí	No	Si	No	D	M	E	
1.1.1.										
1.1.2.										
1.2.1.										
1.2.2.										
1.3.1.										
1.3.2.										
1.3.3.										
1.3.4.										
2.1.1.										
2.1.2.										
2.2.1.										
2.3.1.										
2.3.2.										
2.4.1.										
2.5.1.										
2.5.2.										
3.1.1.										
3.1.2.										
3.2.1.										
3.3.1.										
3.3.2.										
3.3.3.										

***D= Dejar; M= Modificar; E= Eliminar**

De ser necesario crear ítems, favor escribirnos en los renglones siguientes:



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL



Estimado Docente:

La presente encuesta está dirigida a los docentes de la modalidad de Educación de Adultos y Adultas, que laboran Parroquia Santa Rosa del Municipio Iribarren del Estado Lara, específicamente en el Liceo Nocturno El Ujano y el Liceo Nocturno Santa Rosa, con la finalidad de recabar información que permita realizar un: **DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB PARA LA DIFUSIÓN DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO.**

Es importante la sinceridad de sus respuestas, a partir de ellas se diseñaran lineamientos Programáticos en función de los elementos diagnosticados, así como también el reforzamiento de las fortalezas con la finalidad de actualizar su labor con estrategias didácticas más idóneas.

INSTRUCCIONES

A continuación se presentan una serie de proposiciones. Para efectos de responder al cuestionario se estima proceder de la siguiente manera:

- Antes de responder, lea cuidadosamente cada uno de los enunciados.
- Para el cumplimiento del propósito de esta investigación, se le agradece que responda a este cuestionario con absoluta sinceridad y en su totalidad.
- Marque con una equis (x) la alternativa de cada ítem que Usted, considere pertinente (s)
- La información que Usted, suministre es **estrictamente confidencial**, se le agradece **no firmar, ni colocar su nombre.**

ESCALA

Muy de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

Gracias por su colaboración

Nº	Frente a los siguientes enunciados relacionados con Estrategias de Aprendizaje Cooperativo, por favor indique: ¿Qué tan de acuerdo está Usted con que cada uno de ellos sea expuesto en una Página Web para actualizar su formación al respecto?	MUY DE ACUERDO	DE ACUERDO	NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO	EN DESACUERDO	TOTALMENTE EN DESACUERDO
1.1.1.	El aprendizaje en el aula depende del esfuerzo y la capacidad de cada quien individualmente					
1.1.2.	Las actividades grupales son mejores que las actividades individuales para alcanzar los objetivos de aprendizaje					
1.2.1.	Dentro de los procesos de aprendizaje que usted organiza son importantes el prestigio y los privilegios de los que sobresalen					
1.2.2.	En los resultados de la evaluación sus estudiantes son organizados, comparados y ordenados entre sí.					
1.3.1.	El aprendizaje en el aula es la suma de los esfuerzos y capacidades de todos los estudiantes					
1.3.2.	En las actividades grupales es importante promover el intercambio de ideas y las metas compartidas					
1.3.3.	El uso de la tecnología por parte de los docente aumenta el nivel cognoscitivo en cuanto a estrategias					
1.3.4.	Una página web puede promover estrategias de aprendizaje cooperativo					
2.1.1.	En las actividades grupales es importante propiciar la coordinación de esfuerzos para completar una tarea					
2.1.2.	Las estrategias de aprendizaje están orientadas a fomentar en los estudiantes los procesos y resultados conjuntos de su actividad escolar					
2.2.1.	Considera que el desarrollo de habilidades sociales tales como la comunicación, la empatía, la confianza y la resolución de conflictos son necesarias en el desarrollo de sus actividades de aprendizaje en grupo					

2.3.1.	En las estrategias de aprendizaje es indispensable utilizar medios para asegurar la responsabilidad individual del resultado final de las actividades grupales.					
2.3.2.	Es necesario proporcionar auxilio a los grupos, para evitar los esfuerzos redundantes por parte de sus miembros					
2.4.1.	Es indispensable propiciar espacios para la interacción entre los estudiantes en las actividades de aprendizaje.					
2.5.1.	Es importante hacer referencia en clase de las acciones que deben continuar, incrementarse o cambiarse dentro del grupo, para el logro de su aprendizaje.					
2.5.2	Es necesario fomentar espacios para la reflexión metacognitiva sobre los procesos y productos del trabajo en grupo					
3.1.1.	Considera importante en las actividades grupales decidir el tamaño del grupo y asigna a los estudiantes a los mismos					
3.1.2.	Desarrollar espacios para la cooperación intergrupala explicando con claridad la tarea y la estructura de la meta de aprendizaje					
3.2.1.	En las actividades grupales es indispensable asignar los roles dentro del grupo para asegurar la interdependencia de sus integrantes.					
3.3.1.	Es las actividades grupales es necesario dar las orientaciones para regular la impulsividad y lograr un clima de empatía y tolerancia entre los estudiantes					
3.3.2.	Es importante proporcionar asistencia en relación a la tarea de aprendizaje dentro del grupo					
3.3.3.	El docente debe intervenir para destacar las habilidades de cooperación.					

ANEXOS C

Ficha de evaluación del sitio web por
parte de los expertos

FICHA DE EVALUACIÓN DE LA PAGINA WEB PARA LA DIFUSION DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

Adaptado de: Marqués, Majo y Joan. *La Revolución Educativa en la Era Internet*,
Ed. Praxis,
Barcelona, España, 2002

Nombre del Software:

Tipo:

Destinatarios:

Área temática abordada:

Requerimientos técnicos para su funcionamiento:

ASPECTOS FUNCIONALES DE LA PAGINA WEB

Marcar con una X, donde proceda la evaluación

	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	MEJORABLE	DEFICIENTE
Facilidad de uso. (Diseño centrado en el usuario, sus intereses y necesidades)					
Facilidad de Navegación (Facilidad para la puesta en marcha del sitio web)					
Adecuado pedagógicamente Contenidos acordes a la audiencia (secuencia, presentación visual de los mismos, información confiable, curricularmente ajustados al programa vigente)					
Contenidos claros y sin errores Contenidos temáticos presentados de forma gráfica y estética adecuada, aplicando correctamente reglas ortográficas y de redacción					
Pantallas nítidas Imágenes nítidas y de alto contraste					

Mensajes claros Redactados de acuerdo al nivel cognoscitivos de los usuarios					
Menú de navegación Buen funcionamiento en cuanto a sus hipervínculos, visible y de fácil acceso para el usuario					
Interfaz agradable Visiblemente motivador para su navegación e intuitivo					

NOMBRE(S) Y APELLIDO(S): _____

PROFESIÓN: _____

INSTITUTO DONDE LABORA: _____

FECHA DE EVALUACIÓN: _____