

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SITIO WEB EN LA I. E. R. BOTERO

*Efraín Fernando Mesa Pulgarín
Luz Elena Velásquez Orozco*

RESUMEN

Lograr aprendizajes basados en el establecimiento de relaciones esenciales que conduzcan a generalizaciones con bases teóricas, así como el logro de su perdurabilidad y la posibilidad de que sean transferibles a situaciones nuevas, constituye un problema actual de la educación en todos los ámbitos. Como vía para encontrar solución a esta problemática, se plantea la posibilidad de implementar sitios Web, apoyándose en el programa dreamweaver como aplicación, junto con elementos del enfoque pedagógico del constructivismo, la teoría del aprendizaje significativo elaborada por Ausubel y el enfoque histórico cultural de Vigotsky. Para la verificación y validación de la Web se emplearon métodos del orden teórico descriptivo tales como el análisis y la síntesis; del orden empírico la encuesta, con el fin de encontrar indicadores para valorar el software dreamweaver en el ámbito educativo, y analizar cómo esta herramienta se puede convertir en un medio valioso para propiciar una serie de beneficios a través de tecnologías como la Internet, conocida como la red de redes.

PALABRAS CLAVES: *Internet, Comunidad Educativa, Sitio Web, Tecnologías de la Información y la Comunicación, Programa Dreamweaver, Interacción*

ABSTRACT

Achieve learning based on the establishment of key relationships that lead to theoretical generalizations as well as the achievement of its durability and the ability to be transferable to new situations is an ongoing problem of education in all areas. As a way to find a solution to this problem, there is the possibility of implementing Web sites, based on the dreamweaver program as an application, along with elements of constructivist teaching approach, meaningful learning theory developed by Ausubel and Vygotsky's cultural historical approach. For verification and validation of the Web is used theoretical methods such as descriptive analysis and synthesis, the empirical order the survey, to find indicators to assess dreamweaver software in education, and discuss how this tool can become a valuable means of promoting a number of benefits through technologies like the Internet, known as the network of networks.

KEY WORDS: *Internet, Educational Community, Web Site, Information Technology and Communication, Dreamweaver program, Interaction*

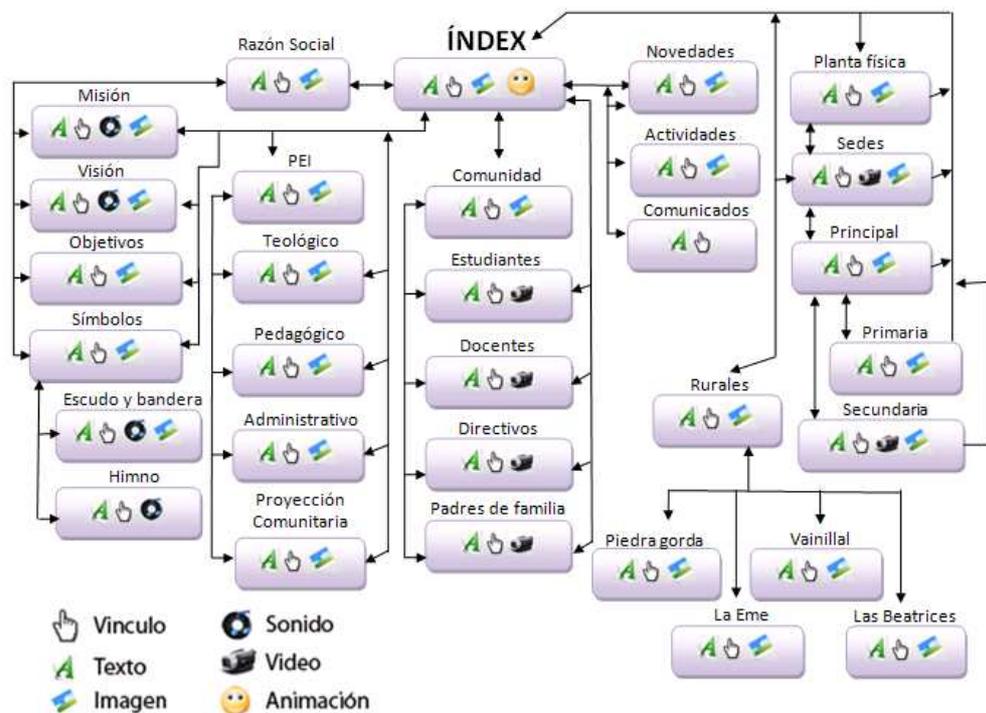
El proceso de globalización, la sociedad del conocimiento, y la construcción de compañías más democráticas influyen y tienen consecuencias en el diseño e implementación de un sitio web para la difusión de los procesos educativos, en la selección y organización de los saberes, su implementación, actualización y manejo del dreamweaver. Con ello, se toma parte activa de la revolución educativa que pretende que ninguna persona en edad escolar esté alejada de las aulas y mucho menos de la tecnología de punta que permite la accesibilidad de cualquier usuario, a partir de, hacer clic que se ha convertido en un símbolo del mundo actual. Este término onomatopéyico, originado por un suave golpe entre el dedo y el mouse, entró a formar parte de los códigos lingüísticos y no lingüísticos. Al lado de ello, las capacidades interactivas digitales entre la persona humana y las máquinas, se han convertido en una revolución de la humanidad, y son terreno propicio para diseñar nuevas aplicaciones de la tecnología de la informática y las comunicaciones (TIC).

El uso de la Internet es otra nueva revolución del mundo digital. Permitiendo que diversidad de beneficiarios sumergidos en la comunidad educativa, tengan acceso a las nuevas técnicas de comunicación e interacción con su entorno y su mundo exterior, logrando aprendizajes significativos, manejo de diferentes herramientas tecnológicas y el acceso a la red de redes internet, que a su vez facilita un trabajo independiente, reconocimiento de las diferencias individuales y autonomía en los actores. En efecto, la informática, las telecomunicaciones y las habilidades digitales han pasado a formar parte de los espacios de trabajo habituales de todas las instituciones modernas. La lectura, la escritura, el aprendizaje, la enseñanza, las artes, las ciencias, los estilos de vida, el acceso a cualquier biblioteca del mundo, el comercio, el tele mercadeo se han transformado gracias a las tecnologías digitales. Las instituciones educativas modernas son escenarios propicios para estas profundas transformaciones. Esta es la evidencia más real del surgimiento de una nueva cultura. El avance es gigantesco, y, para la Institucion Educativa Rural Botero y sus Centros Educativos Rurales: Piedra Gorda, La Eme, Vainillal, Las Beatrices y la comunidad educativa en general, ha sido un fenómeno inesperado.

El sitio web que se ha elaborado se encuentra diseñado y estructurado en una colección de páginas web relacionando, imágenes, vídeos u otros archivos digitales típicamente comunes a un dominio de Internet o subdominio en la World Wide Web en la misma. Además, es un documento HTML/XHTML accesible ordinariamente mediante el protocolo HTTP de Internet, públicamente accesibles que constituyen una gigantesca World Wide Web de información un gigantesco entramado de recursos de alcance de toda la comunidad educativa. A estas páginas Web se accede a través de un URL raíz común llamada portada, que normalmente reside en el mismo servidor físico. Los URL organizan las páginas en una jerarquía, aunque los hiperenlaces entre ellas controlan más particularmente cómo el lector percibe la estructura general y cómo el tráfico Web fluye entre las

diferentes partes de los sitios. Mirándolo así, la facilidad para llegar al mundo digital es privilegio extraordinario de los humanos. Los computadores, los programas informáticos y demás artefactos tecnológicos son herramientas que se relacionan con el hombre. Este hecho sorprendente y, a la vez, controvertido en las discusiones académicas, ha constituido línea de investigación de la edumática, las telecomunicaciones, la cibernética y la pedagogía.

Figura 1. Mapa de navegación



En efecto, las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones tienen el potencial de cambiar las relaciones de poder tradicional en el proceso de aprendizaje. Como se ve, los estudiantes pueden moverse a un ritmo más personal, avanzar mientras estén motivados o detenerse cuando se sientan saturados mientras que los docentes pueden dedicarse a buscar respuestas a los constantes exigencias del proceso de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta el contexto psico-bio-social en el que se encuentran sumergidos. Al respecto conviene decir que, el computador, hoy en día, es una plataforma capaz de actuar como meta medio; por esto, entre otras razones, se presenta como una alternativa eficaz para experimentar y desarrollar alternativas para los procesos educativos. Así y todo, el tipo de investigación que ha facilitado estructurar un proceso que favorece el desarrollo y puesta en marcha de este proyecto es la

investigación tecnológica aplicada, la cual se define como la utilización del conocimiento científico que permite construir artefactos o procesos para modificar el medio, generar bienestar y satisfacer las necesidades humanas, buscando entonces que se apliquen y/o utilicen los conocimientos que se adquieren.

Figura 2. Interfaz del Index

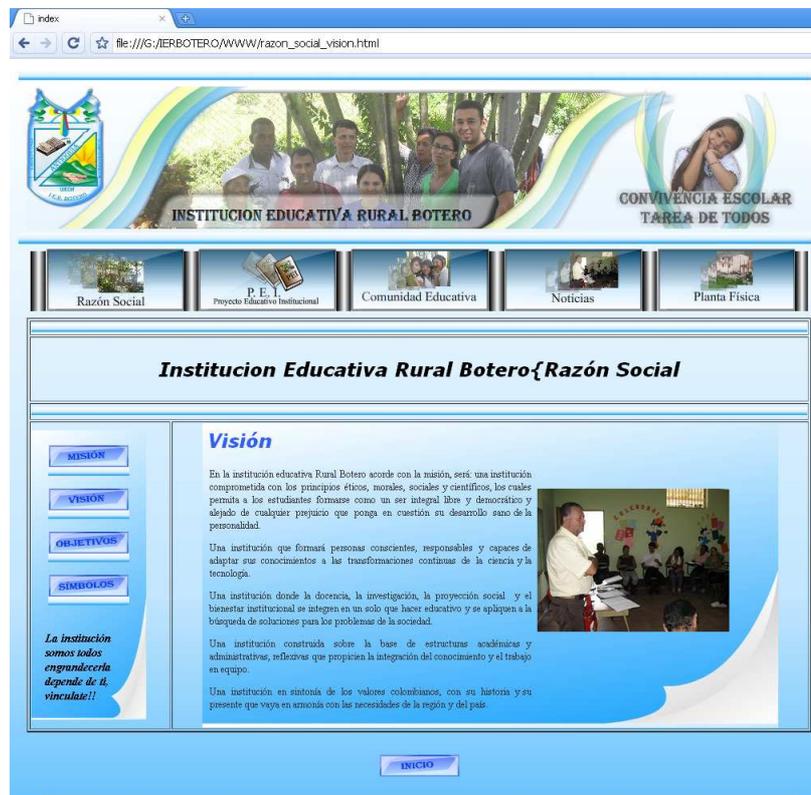


De acuerdo con los medios utilizados para la recopilación de la información en este trabajo, se afirma que es una investigación de campo, obtenida a través de técnicas e instrumentos como entrevistas, cuestionarios, encuestas entre otros. Y por el nivel de conocimientos que se adquieren, se enmarca en una investigación descriptiva debido a que mediante este tipo de exploración, que utiliza el método de análisis, se logra caracterizar un objeto de estudio o una situación concreta, señalando características y propiedades. Esto con el objetivo de vincular un sitio Web, como espacio en la red de internet documentado y organizado, que la mayoría de las veces está dedicado a algún tema particular o propósito específico. Hay una gran diferencia entre sitios web y páginas web, la segunda es solo un fichero o archivo HTML, que forma parte de un sitio web que se identifica con una dirección y que permite el acceso a la información que contiene. La dirección siempre está antecedida de www seguida del nombre propio que identifica a quien corresponde. Un ejemplo claro de dirección electrónica es www.seduca.gov.co que posee una página inicial llamada índice que como su nombre lo dice es lo primero que podemos apreciar de ella.

En la actualidad los sitios web presentan diferentes tipos y propósitos como son educativo, comercial, de descargas, comunidad virtual, base de datos, juegos pornografía, entre otros, y para acceder a ellos es necesario contar con una conexión a internet desde cualquier dispositivo como una computadora de escritorio o portátil y teléfonos celulares. Un sitio requiere de alojamiento en un equipo remoto llamado servidor, punto desde donde podrá enviar y recibir información intercambiada con los usuarios. Ciertamente es que, se encuentra que la definición de sitios web plantea los tipos de web estático y dinámico, lo que hace necesario identificarlos y diferenciarlos a través de su esclarecimiento.

El sitio web estático presenta un paquete de información que no cambiará periódicamente pero que de igual manera cuenta con un administrador que a partir de un programa específico y de acuerdo con sus intereses lo puede modificar. Por el contrario en sitio web dinámico, la información que transmite puede variar habitualmente debido a su naturaleza ya sea por necesidad o por una petición de otro sitio, página o usuarios o simplemente porque posee páginas automáticas conocidas como ventanas emergentes. Un ejemplo claro de ello es mostrar el estado en que se encuentra un diálogo establecido por usuarios.

Figura 3. Interfaz de la Visión



El sitio web diseñado como resultado de este trabajo investigativo por lógica es de tipo educativo, convirtiéndose en espacio de difusión de los procesos educativos. De lo anterior, el sitio Web educativo como lo define el autor Raymond Marquina es un espacio o conjunto de páginas en la WWW (Web) que ofrecen información, recursos o materiales relacionados con el campo o ámbito de la educación. Alrededor de, un sitio web educativo puede ser: Páginas personales del profesor, webs de instituciones educativas, entornos o plataformas de formación virtual, sitios web de empresas dedicadas a la formación, bases de datos en las que se pueden consultar revistas o documentos sobre la enseñanza y la educación, webs en los que se encuentran actividades y unidades didácticas para el aula. En resumen general los sitios web es un conjunto de páginas web, típicamente comunes a un dominio de internet o subdominio en la World Wide Web en internet y una página web es un documento HTML/XHTML accesible generalmente mediante el protocolo HTTP de internet. Que para poder acceder a este y a algunos o todos sus contenidos se requiere de una suscripción.

Conviene distinguir, el programa de dreamweaver es la herramienta informática seleccionada para desarrollar e implementar el sitio web propuesto; pero para poder utilizarla se hace necesario conocer y clarificar su concepto y algunas características que hacen de este la mejor opción para lograr el propósito. Al realizar varias consultas sobre este programa se ha encontrado con que es un producto que permite a los diseñadores de sitios web diseñar y crear una completa gama de soluciones, desde sitios web como se indica hasta aplicaciones para internet, sin comprometer el enfoque principal del producto para los usuarios. En concreto, dreamweaver ofrece una completa solución para las tecnologías web y estándares incluyendo la accesibilidad y los servicios web. También es importante aclarar que macromedia dreamweaver MX forma parte de la familia MX que incluye Macromedia Flash MX, ColdFusion MX y Fireworks MX.

En la realidad, dreamweaver permite incluir presentaciones elaboradas previamente y códigos con tan buena calidad, que se pueden clasificar en nivel profesional, incluso las estructuras del sitio, informes, plantillas de accesibilidad, y funciones de JavaScript para que el cliente disfrute de un buen grado de interactividad. Al optar por esta herramienta es seguro que no solo se hace fácil el desarrollo de los contenidos y aplicaciones del sitio proyectado sino que varios instrumentos son utilizados como requisito para llevar un buen proceso de producción. Lo que se busca alcanzar mediante la utilización de esta herramienta en la creación del sitio web en la institución facilitando búsqueda de información relacionada con el Proyecto Educativo Institucional, proporcionar información a cerca de las actividades programadas, proporcionar la obtención de material educativo on-line, posibilitar la comunicación con otras personas, preparar la realización de aprendizajes, además de entretener y motivar a los miembros de la comunidad educativa; teniendo en cuenta que estas son algunas funciones principales del programa, entre otras. Lo que lleva a decir que, las nuevas

generaciones reciben una serie de beneficios a través de tecnologías como la Internet, conocida como la red de redes:

-Búsqueda efectiva de información en cualquier parte de las comunidades educativas del contexto, de la región, de la nación y del mundo.

-Intercambio cultural entre personas de diferentes partes para adquirir y formar nuevos conocimientos a través de foros de discusión, las teleconferencias, el chat, entre otros.

-Disponibilidad todos los días del año, lo que permite a cada actor educativo aprender según su ritmo de aprendizaje.

Figura 4. Interfaz de los Símbolos



Actualmente, la interacción pedagógica ya no se lleva a cabo con máquinas mecánicas y simples. El diálogo fluye mediante máquinas electrónicas complejas como los computadores. La instrucción programada y la ilustración asistida por computador es un modelo avanzado que utiliza más interacción física, intelectual, creativa y afectiva entre los estudiantes, el docente y el contexto. Por ende, la interacción entre la máquina y quienes intervienen en un proceso de aprendizaje es dialógica; los participantes en el diálogo se adaptan uno al otro hasta que

logran comunicarse. Si bien, cualquier tecnología que se utilice en el proceso enseñanza y aprendizaje se puede adaptar a teorías cognitivas o constructivistas. La manera de inducir el aprendizaje, la flexibilidad que se permita, la retroalimentación que se proporcione y, en general, la manera de llevar a cabo la interacción institución – máquina- comunidad educativa o máquina – maestro – grupo, se justifican desde el enfoque que se adopte.

De acuerdo con Lyotard (1993) en un contexto de producción y transformaciones vertiginosas, el conocimiento ya no es un fin en sí mismo, no permanece estático y ha llegado a ser la principal fuerza de producción en las últimas décadas. El conocimiento se difunde por diferentes canales y requiere de medios computacionales masivos, tanto para quienes lo producen como para quienes lo consumen. De aquí que, los docentes reclaman nuevos enfoques de la enseñanza, para lo cual requieren capacitación profunda sobre el sentido y orientación de modelos con los que han de responder a las demandas del presente y del futuro. Asimismo, intentan integrar los medios tecnológicos al contexto educativo, al currículo con estrategias didácticas que facilitan un acercamiento armónico entre actores educativos.

Con el uso de las nuevas tecnologías, las instituciones educativas modernas han entendido que el conocimiento no se limita a la acumulación de investigación, ni el aprendizaje se reduce a la adquisición de información, ni siquiera al desarrollo de nuevas habilidades y destrezas. Diseñar software que tenga en cuenta los estilos de aprendizaje de los estudiantes es un desafío pedagógico de los entornos tecnológicos. Estos entornos se caracterizan por la interacción y la integración. Con todo lo anterior, gracias a los beneficios de las tecnologías de la informática y las comunicaciones, los establecimientos educativos han tenido mayores alcances en sus funciones misionales: la formación, la proyección social y la construcción de una identidad cultural en un mundo globalizado. Una institución de educación es una comunidad dedicada a la adquisición e irradiación del conocimiento y, al servicio de la sociedad. Las tecnologías están cambiando las teorías y prácticas curriculares de muchas formas y ejercen efectos poderosos en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En realidad, lograr aprendizajes basados en el establecimiento de relaciones esenciales que conduzcan a generalizaciones con bases teóricas, así como el logro de su perdurabilidad y la posibilidad de que sean transferibles a situaciones nuevas o relativamente nuevas, constituye un problema actual de la educación en todos los ámbitos. Como vía para encontrar solución a esta problemática, se plantea la posibilidad de implementar el programa de dreamweaver, diferentes medios multimediales junto con elementos de la teoría del aprendizaje significativo elaborada por Ausubel y el enfoque histórico cultural de Vigotsky, con el fin de encontrar indicadores para valorar el sitio Web en el ámbito educativo, y analizar cómo esta herramienta se puede convertir en un medio valioso para propiciar

redes de aprendizaje y comunicación. Desde una mirada distinta, pero complementaria, la sociedad del conocimiento le está demandando cada vez mayor fuerza a la incorporación de las nuevas tecnologías de la informática; los estudiantes están impelidos a aprender el lenguaje tecnológico, necesario para producir y comunicar mensajes utilizando los medios computacionales, audiovisuales, multimediales. Es importante hacer notar que, el currículo necesariamente debe hacerse más poroso, permeable, flexible, que entre a dialogar permanentemente con otras instancias, instituciones y espacios que proveen conocimiento tanto a nivel nacional como internacional.

Sin lugar a dudas que en esta línea de pensamiento los establecimientos educativos deben estar en sintonía con los cambios que la sociedad globalizada, del conocimiento y democrática está generando en el currículo. Estas instituciones pueden y deben asumir una actitud observante analítica y crítica de los cambios sociales y culturales que están repercutiendo en el currículo y la comunidad, pero a su vez debieran estar interrogando su propio proceso de formación para ser consonante con los cambios. Lo definitivo es que no pueden estar ausentes del proceso de cambio. En este sentido, establecer diálogos permanentes entre los Centros Educativos Rurales, establecimiento educativo y contexto.

REFERENCIAS

AMADO ACOSTA. Javier Duván. HERNÁNDEZ ECHAVARRIA. Yonier. SEVILLA. José Vicente. Criterios Metodológicos para el Desarrollo de Proyectos Edumáticos. Fundación Universitaria del Área Andina. Bogotá, 2009. 105p.

Dream Weaver (2010) En Aula Clik. Recuperado el: 25, abril, 2010, tomado de: http://www.aulaclic.es.dream2004/t_1_.htm.

Importancia Investigación Científica y Tecnológica. 1 de julio de 2010. Tomado de <http://www.mitecnologico.com/Main/ImportanciaInvestigacionCientificaYTecnologica>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL BOTERO. Proyecto Educativo Institucional. Santo Domingo – Antioquia, 2009. 183 p.

INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TÉCNICAS Y CERTIFICACIÓN. Trabajos escritos. Sexta actualización. Bogotá. ICONTEC, 2008. 110p.

Sitio web (2010) En Wikipedia, La Enciclopedia libre. Recuperado el 22, abril, 2010. Tomado de: http://es.wikipedia.org/wiki/sitio_web