

RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN - RAI

TITULO

DISEÑO Y IMPLEMENTACIÓN DE UN APLICATIVO WEB, PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE LOS ASPECTOS GENERALES DE LA CULTURA CHIBCHA, PARA LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICO COMERCIAL DE SABANALARGA, UTILIZANDO LA HERRAMIENTA DREAMWEAVER

AUTORES

Serje Peña María Elena

Verdooren Ortiz Cielo Mercedes

PALABRAS CLAVES

1. Dreamweaver MX
2. TIC
3. Cultura Chibcha
4. Civilización
5. Sitio Web
6. Diseño e implementación
7. Tecnología
8. Usuario
9. Interfaces
10. Guiones

DESCRIPCIÓN

El desarrollo del presente proyecto busca dar respuesta al siguiente interrogante de investigación:

¿Cómo utilizar, Dreamweaver para diseñar un aplicativo web que permita facilitar el aprendizaje de los aspectos generales de la cultura chibcha, en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Técnico Comercial De Sabanalarga?

Para ello se planteó el siguiente objetivo general:

OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar un aplicativo Web utilizando la herramienta informática Dreamweaver 8 que facilite el aprendizaje de los aspectos generales de la cultura Chibcha, para los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Técnico Comercial De Sabanalarga.

El desarrollo y diseño de este proyecto es la implementación de un aplicativo web sobre la enseñanza de la cultura Chibcha, en si es un tema que está bastante delimitado por lo tanto se tratara de forma directa, este proyecto se limitará al estudio de la cultura Chibcha, en sus aspectos de ubicación geográfica, economía, vestido y vivienda, culturales religiosos y creencias míticas. Este proyecto se desarrolla en un ambiente de carácter tecnológico por un grupo de docentes de la Institución Educativa técnico comercial, ponentes de esta nueva propuesta educativa y creadores junto con la ayuda de excelentes profesionales tutores de la especialidad informática y telemática de la Universidad del Área Andina.

En primer lugar para elaborar el proyecto se identificó la población a quien va dirigido este proyecto, en este caso los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa técnico Comercial, la situación problemática que repetidamente se ha venido presentando en ellos respecto al aprendizaje en el área de las ciencias sociales específicamente en historia de Colombia en lo que concierne a la cultura Chibcha.

Para sustentar la viabilidad del proyecto se aplicó una encuesta a los estudiantes para conocer a fondo las falencias de estos en esta área del conocimiento y así de esta manera tener un enfoque mucho más claro y acertado a la hora de diseñar el aplicativo y en la tarea del docente innovar en los métodos de estudio y en la manera como se desarrollan las clases.

Ya identificada la problemática se procede al diseño del aplicativo utilizando la herramienta Dreamweaver 8.0, de la cual previamente se adquirieron conocimientos básicos lo que facilita la creación de este aplicativo web creado por los docentes y dirigido a los estudiantes. Se emplean las TIC para argumentar el desarrollo del aplicativo con diferentes actividades puntuales que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso y manejo de la informática en el área de las ciencias sociales. Se aplican las diferentes técnicas para la creación del sitio web teniendo en cuenta el orden metodológico en la elaboración de mapas y contenidos, de las fuentes de consultas empleadas en un mapa de navegación que tiene como función permitir al profesor que lo ejecuta dinamizar la clase a través de animaciones, diapositivas, sonidos, voces y enlaces que complementen informaciones, involucrándose docente-estudiante en un mundo tecnológico y funcional. Es de esta manera como queda establecida la línea y tema que orienta y desarrolla este proyecto, se identifica claramente la problemática de la población objeto y el contexto en que se presenta.

Teniendo en cuenta que el aplicativo se implementará en el ámbito pedagógico se asumen los postulados del modelo de aprendizaje significativo que toma como punto de partida los preconceptos e ideas previas que poseen los aprendientes para articularlo con los nuevos conocimientos por aprender.

En el proceso de investigación el grupo planteó los siguientes objetivos:

1. Analizar las necesidades de los usuarios y los recursos existentes mediante la aplicación de una encuesta a los estudiantes de la Institución, sobre los conocimientos que tienen sobre la Cultura Chibcha en los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa técnico Comercial del municipio de Sabanalarga, Atlántico.
2. Diseñar el aplicativo web utilizando la herramienta Dreamweaver 8.0 para cumplir con la enseñanza de la Cultura Chibcha.
3. Implementar el aplicativo web para la enseñanza de la cultura Chibcha en los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa Técnico Comercial del municipio de Sabanalarga, Atlántico.

FUENTES:

Se consultaron 15 fuentes entre ellas :, "Evaluación de sistemas hipermedia orientados al aprendizaje". Educación y Tecnologías de la Comunicación de AEDO, Ignacio; DÍAZ, "Innovaciones en la Educación con la Informática", de, ANDRADE, Sosa Hugo Hernando,. Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo.de AUSUBEL NOVAK HANESIAN, Evaluación de los medios informáticos: una escala de evaluación para el aplicativo web en lo educativo", de BARROSO, J et, ley General de la educación 115,

También varios trabajos de grado y material bajado de Internet como:

<http://evoluquim.galeon.com/> [Citado 16-04-2010]

<http://www.telcommunity.com/tag/twitter/> [Citado 18-04-2010]

<http://es.wikipedia.org/wiki/Ortograf%C3%ADa> [Citado 18-03-2010]

<http://es.wikipedia.org/wiki/Morfosintaxis> [citado 18-03-2010]

http://es.wikipedia.org/wiki/Software_educativo [Citado 21-03-2010]

<http://www.padron.entretemas.com/InvAplicada/index.htm>. [2010-04-10]

<http://es.wikipedia.org/wiki/Civilizaci%C3%B3n> [Consultado 05-25-2010]

METODOLOGÍA:

El tipo de investigación que se desarrolla en la elaboración del aplicativo es la investigación tecnológica aplicada.

Análisis de la encuesta – obtenido el resultado de cada pregunta realizada a los estudiantes, se analiza que estos prefieren que las clases sean interactivas, muestran interés en conocer y emplear las herramientas que brinda la tecnología.

Al preguntarles sobre el empleo de un aplicativo web y explicarles en qué consiste mostraron interés y disposición en aprender su manejo.

CONCLUSIONES:

Con el diseño e implementación del aplicativo web, que permita el desarrollo de los procesos enseñanza-aprendizaje sobre el tema de la Cultura Chibcha en los estudiantes de 6° grado de la Institución Educativa Técnico Comercial utilizando la herramienta informática DreamWeaver 8.0, se da un paso muy importante en esa tarea de modificar la forma como se desarrolla ese proceso de enseñanza – aprendizaje.

Bien es sabido que este es el inicio de un proceso que debe seguir con la implementación de más herramientas multimedia y web que estimulen a los alumnos y docentes de lo que están haciendo, que los animen a seguir en ese proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con la implementación del aplicativo didáctico Web, se puede concluir que los estudiantes de 6° grado de la Institución Educativa Técnico Comercial de Sabanalarga en el departamento del Atlántico fortalecieron sus competencias cognitivas en la temática referente al conocimiento de las civilizaciones antiguas.

ANEXOS:

Los anexos que se utilizaron son los siguientes:

Matriz de planeación de objetivos

Estructura de la encuesta