

ARTÍCULO DE REFLEXIÓN

El sitio web: nueva alternativa en educación.

Web site: new alternative in education

Beatriz Elena Posada Valencia

Margarita Rosa De La Hoz Pertuz

Sonia Mayde Morales Ardila

Resumen

La importancia que la tecnología avanzada tiene para los docentes y la vital necesidad de integrarla a los saberes que regentan en sus instituciones educativas para que nuestros estudiantes adquieran nuevas habilidades que requieren en sus vidas. En la medida en que la tecnología continúa requiriéndose en sus vidas cotidianas obliga a los docentes a estar a la par con estos avances y aplicarlos a nuestra diaria instrucción. Los estudiantes requieren de ambientes de aprendizajes significativos y constructivos, que integren la tecnología informática como un recurso facilitador de aprendizajes, fortaleciendo las adquisiciones de ellos y un modo de interacción con sus educadores. Por ello, con la intención de dar respuesta a esta necesidad se planteó el diseño e implementación de un sitio web para la Institución Educativa Distrital David Sánchez Juliao para dar a conocer sus proyectos, acciones, historia, protagonistas y su gestión en general a los miembros de su comunidad,

así como también para que los usuarios externos puedan estar informados de todos los procesos académicos, pedagógicos que se desarrollan en esta institución educativa. Lo cual permite, además, socializar nuestro Proyecto Educativo Institucional en donde toda la comunidad educativa esté informada de toda la organización, gestión y proyección de nuestra institución.

Es con este proyecto que la institución se convierte en el punto de partida para que la comunidad pueda tener y desarrollar habilidades en cuanto al manejo de la tecnología y su aplicación sea utilizada de manera exitosa para mejorar la comunicación y conocimiento de su entorno.

Palabras claves

Comunicación, Conocimiento, Sitio Web, Socializar, Tecnología.

Abstract

The importance of advanced technology has for teachers and the vital need to integrate it to the knowledge in their school for our students to acquire new skills they need in their lives. To the extent that requiring continuous technology in their daily lives, obliges us as teachers to keep pace with these advances and apply them to our daily instruction. Students learning environments require significant and constructive, integrating computer technology as a facilitator of learning resource, strengthening the acquisition of them and a way of interacting with their teachers. Therefore, In order to answer this need the design and implementation of a website for Institución Educativa David Sanchez was designed in July to publish their projects, activities, history, actions and actors management in general to community members, as well as for external users to be aware of all the academic, teaching taking place in this school. This enables further socialize our Institutional Education Project where the entire school community is informed of any organization, management and projection of our institution. It is with this project that the institution becomes the starting point for the community to have and develop skills in the management of technology and its application to be used successfully to improve communication and knowledge of their environment.

Key Words

Communication, knowledge, website, socialization, Technology.

Introducción

Al tener en cuenta que los docentes debemos prepararles a nuestros estudiantes ambientes de aprendizajes significativos y constructivos, que integren la tecnología informática como un recurso facilitador de aprendizajes, que fortalezca las adquisiciones de los alumnos e interacciones con sus educadores. Con la intención de dar respuesta a esta necesidad se planteó el diseño e implementación de un sitio web a la Institución Educativa para dar a conocer sus proyectos, acciones, historia, protagonistas, y su gestión en general. a los miembros de su comunidad, así mismo que los usuarios externos, puedan enterarse de todos los procesos académicos, pedagógicos que se desarrollan.

Los países en desarrollo se encuentran inmersos en programas de modernización tecnológica donde la investigación, el desarrollo y la aplicación de la tecnología informática en los procesos educativos adquieren dimensiones insospechables. El constante crecimiento del desempleo y las pocas oportunidades de emplearse requieren de personal calificado cada día más

Por consiguiente, se hacía necesario, que los estudiantes utilicen los medios que proporcionan las TIC en el desarrollo de las clases y actividades que el establecimiento

educativo ofrece. La modernidad de las cátedras brinda a los estudiantes la posibilidad de manipular estos medios con la finalidad que a través de su uso sean más creativos. Y estén preparados para enfrentar la postmodernidad.

La exigencia tecnológica y el fácil acceso a la información que enfrentamos; brindan, asimismo, la oportunidad de dar a conocer el colegio en un ámbito más amplio que el local y municipal y llevarlo a otras fronteras.

De igual modo, la implementación de este recurso les facilitará a los docentes, mostrar las diferentes actividades que realizan dentro de su proyecto pedagógico, mantener informados a los estudiantes y padres de familia acerca de citaciones a reuniones, actividades, cronogramas, etcétera. Los docentes tendrán la oportunidad de publicar sus proyectos de investigación, artículos de carácter científico, informativo, fotografías y evidencias de las actividades de su saber en la red de internet.

Esta página, también, le permitirá al padre de familia, estar informado de las diferentes actividades escolares de su hijo y de igual manera tener un medio efectivo de información sin tener que asistir a la institución.

Como desarrollo de este proyecto se buscó diseñar y socializar el sitio web para que permita a la comunidad educativa conocer la institución Educativa David Sánchez Juliao del Distrito de Barranquilla.

Por lo anterior, planteamos los siguientes objetivos generales y específicos:

- Diseñar e implementar un sitio Web para dar a conocer la Institución Educativa Distrital David Sánchez Juliao de Barranquilla a la comunidad en general.
- Diseñar un sitio web que nos permita dar a conocer la Institución Educativa Distrital David Sánchez Juliao Barranquilla.
- Desarrollar un sitio web que nos permita informar como está organizado nuestro Proyecto Educativo Institucional.
- Programar el Sitio Web utilizando Dreamweaver y Flash.
- Implementar un sitio web en la Institución Educativa Distrital David Sánchez Juliao.

Para poder elaborar el proyecto investigamos sobre las diferentes herramientas de informática que facilitan el desarrollo de un Sitio web, entre ellas tenemos: Flash, Dreamweaver, Homesite, etc.; para nuestro proyecto utilizamos Flash versión 8 y Dreamweaver versión 8.

Dreamweaver, es una aplicación en forma de estudio destinado a la construcción y edición de sitios Webs según (Aubry, 2009). De acuerdo con (Mohler, 2006). Usa aplicaciones web basadas en estándares. Es el más

utilizado en el sector del diseño y la programación web gracias a su funcionalidad y a su integración con otras herramientas y programas. Al igual que Adobe Flash; actualmente, también por el soporte de los estándares del World Wide Web Consorcio.

La principal base de este editor es su gran poder de ampliación y personalización del mismo, ya que con este programa, las tareas de insertar un hipervínculo o una imagen se realizan con Javascript-C, que ofrece una gran flexibilidad en estas materias. Esto hace que los archivos del programa sean rutinas de Javascript que le permite ser un programa muy fluido y que programadores y editores web hagan las extensiones que desee.

Esto es una ventaja de este programa ya que permite que cualquiera las pueda descargar e instalar, ofreciendo funciones añadidas a la aplicación. Adobe Dreamweaver permite pre visualizar las páginas web con la mayoría de los navegadores web. Además, dispone de herramientas de administración de sitios dirigidas a principiantes, como reemplazar líneas de código y texto

Flash es un programa de edición multimedia desarrollado originalmente por Macromedia (ahora parte de Adobe) que utiliza principalmente gráficos vectoriales, pero también imágenes ráster, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional

para crear proyectos multimedia. Flash es el entorno desarrollador y Flash Player es el programa (la máquina virtual) utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.

Los proyectos multimedia pueden ser desde simples animaciones hasta complejos programas pues, además de los gráficos, videos y sonidos, Flash incorpora Action Script, un completo lenguaje de programación que expande enormemente las posibilidades en los proyectos.

Los archivos de Flash suelen tener la extensión SWF y aparecen frecuentemente en páginas web en forma de animaciones y aplicaciones

Es la revolución del diseño web, es el primero y único producto de diseño web automático que crea al instante plantillas de sitios web únicos, y con un fantástico aspecto; desarrollado por Extensoft, Inc. Es fácil de usar, no es necesario aprender photoshop, CSS, HTML... Permite diseñar temas para insertarlos en gestores de contenidos como Drupal, Joomla, Wordpress o Blogger, consiguiendo tener una web completamente personalizada, en la que podremos configurar hasta el más mínimo aspecto.

Por lo anterior, la temática a trabajar es “La divulgación de la información”. La comunicaciónⁱ es el proceso por medio del cual se transmiten mensajes de una persona a

otra. Para los seres humanos esta interacción es esencial, no sólo en el aspecto de sobrevivencia, y evolución, sino principalmente en el plano afectivo. La comunicación es la maravillosa capacidad que caracteriza al ser humano y lo distingue como especie.

Las sociedades, desde sus inicios, se han desarrollado sobre todo y principalmente debido a esa capacidad que el hombre tiene de transmitir sus intenciones, deseos, sentimientos y conocimientos.

Las formas en que se puede comunicar un mensaje son muy variadas, y han evolucionado a lo largo de la historia de la humanidad. La manera más simple de comunicación fueron los gestos y gruñidos usados por nuestros congéneres allá en el Paleolítico. Después el hombre logró comunicarse articulando sonidos que los relacionó a ciertos referentes conceptuales con lo que se originó el lenguaje hablado. Los hombres de Cro-Magnon grabaron en hueso los primeros signos, que dieron origen a la memoria gráfica, estos fueron los primeros antecedentes de la palabra escrita. Esta última se convirtió en el medio para almacenar información y salvarla del olvido, al registrarse en las memorias y archivos.

Las posibilidades de recibir información de manera más personalizada y rápida se realiza

al establecerse como servicio público el correo postal en 1518. A finales del siglo XV la imprenta se convirtió en la innovación tecnológica que revolucionó la comunicación.

En nuestros días, las TIC son medios que nos aportan un flujo ininterrumpido de información, que es esencial para los sistemas políticos, para las instituciones económicas, y muchos casos para los estilos de vida cotidiana de cada ser humano. El impacto de estos medios se ha potenciado debido a la posibilidad de hacerlos llegar a distancia a través de: Microondas, fibra óptica, satélites artificiales, etc. A destinatarios y en fracciones de segundos.

Se pretende que el sitio web del colegio proporcione datos sobre sus proyectos, acciones, historia, componentes en general, etc. La idea de crear este sitio ha surgido por el convenio Computadores Para Educar a través de la Universidad de Santander (CPE-UIS). Este proyecto de acompañamiento a las escuelas colombianas ha permitido la inserción de la tecnología de la educación en una dinámica de aprendizaje y práctica docente, que intenta asegurar un proyecto de informática en la educación sostenible por las comunidades educativas mismas que lo desarrollan. Apoyados en (Andrade Sosa, Hugo H. & Gómez Flórez, Luis C. 2009). Las TI es una herramienta que puede facilitar y mejorar las prácticas escolares, que se han

venido desarrollando sin el uso de tecnologías. Los estudiantes son cada día más adictos al internet y esa circunstancia debe aprovecharse y brindarle escenarios virtuales que le motiven al aprendizaje y a la interacción y comunicación de sus hallazgos, pensamientos y elaboraciones.

Esta información actualizada y con los vínculos suficientes para que se pueda producir el contacto desde ese mismo sitio web va dirigida a futuros estudiantes del centro, sus padres, comunidad educativa o público en general. En cuanto a la utilización del modelado y la simulación, como estrategia de innovación pedagógica y crear inquietudes en relación con la gestión de las TIC en la organización escolar. de acuerdo con el enfoque de darle prioridad al proceso de aprender a aprender, mediante la solución de situaciones problemáticas.

El hecho de que exista el sitio web de la Institución, ya es una invitación al alumno para navegar en internet a curiosear sobre la información que este sitio ofrece de la Institución David Sánchez Juliao, de la realidad que este alumno está viviendo cotidianamente al interior de ésta. Es, por consiguiente, este hecho, una manera de acercar ese mundo de internet a la experiencia cotidiana del alumno y a su universo personal.

Pero para que ese acercamiento sea significativo, se debe dotarse de los elementos de la realidad necesarios que lleven al estudiante a querer entrar en la página, volver a ella una y otra vez querer compartir esa visita virtual con otras personas de su entorno cercano como amigos o familiares.

La información de este sitio Web debe representarse en forma muy clara, la razón de ser de la institución y por lo tanto, debe concebirse como una puerta de acceso al reconocimiento e interacción con la comunidad educativa. ¿Qué se va a mostrar de la escuela? Hay que pensar en su historia, sus proyectos pedagógicos, los trabajos de los alumnos, los trabajos de los docentes de las distintas áreas, experiencias significativas, talleres constructivos, actividades extracurriculares, espacios escolares, características del edificio, logros de gestión institucional, jornadas institucionales y lineamientos de la institución.

Un sitio web de calidad permitirá mejorar la imagen de la Institución, demostrando por encima de todo, el conocimiento y la aceptación de las nuevas tecnologías.

Además, cada vez son más los miles de usuarios que acceden a Internet buscando información, un producto o servicio. Por eso, no tener una web supone una gran desventaja competitiva con respecto a otras Instituciones

que sí la tienen. Internet se ha convertido en la forma más eficiente de transmitir información. Permite el contacto directo entre su empresa, cliente y proveedor de una manera más rápida y económica. Toda la información incluida en un sitio web estará disponible las 24 horas del día, 7 días a la semana y 365 días al año.

El enfoque pedagógico y didáctico en el cual se enmarca desarrollo de un sitio Web se fundamenta en el Enfoque Comunicativo Textual que pone énfasis en la construcción del sentido que tiene los mensajes que son comunicados a través de lo que se habla, se lee y se escribe. Este enfoque se preocupa por el dominio de los mecanismos que facilitan la comprensión, producción, creatividad y la lógica. Lo valioso de este enfoque es que el sujeto sepa cómo usar la comunicación para ordenar los pensamientos, expresar el mundo interno para anticipar decisiones y acciones que le abran las puertas para su relación con la sociedad.

La comunicación es un proceso por el cual un individuo comparte algo de sí mismo; como sus ideas, opiniones, sentimientos, valores, metas, proceso que le ayuda a ser más humano, más sociable y estar en mayor contacto con la realidad. La comunicación es una fuente de crecimiento, es una de las relaciones sociales más importantes del ser humano.

En un principio se concebía como un proceso lineal en el que el emisor envía un mensaje a un receptor. Actualmente se considera como una relación interactiva y dinámica, entre dos o más personas que intercambian ideas, conocimiento por diferentes medios con la finalidad de lograr comprensión, dando origen a un intercambio permanente de significado entre ella.

Otra capacitación dirigida a los docentes de esta institución que aportó muchísimo al desarrollo de esta propuesta fue el programa Intel Educar para el Futuro Candau, D.; Doherty, J.; Yost J., Kuni, P. (2004) que preparó a los docentes de esta institución en el desarrollo de ambientes significativos y constructivos que integran la tecnología informática como un recurso facilitador de aprendizajes y no como un fin en sí mismo, fortaleciendo las adquisiciones de los estudiantes y de los educadores. Para aplicar el uso del computador al currículo existente como un instrumento de producción, para imaginar ambientes de aprendizaje concretos, que pongan en marcha procesos activos de construcción de saberes.

Los entornos en los cuales opera un Ambiente Virtual de Aprendizaje según López Rayón Parra, A. E.; Ledesma Saucedo, R. y Escalera Escajeda, S. (2011) (AVA) son:

- Conocimiento
- Colaboración
- Asesoría

- Experimentación
- Gestión

El entorno de conocimiento. Está basado en el elemento curricular A través de contenidos digitales se invita al estudiante a buscar y manipular la información en formas creativas, atractivas y colaborativas. La construcción de este entorno es a partir de “objetos de aprendizaje”¹ y pueden ser desde una página Web con contenidos temáticos, hasta un curso completo. Cabe señalar que las principales características de los contenidos en AVA residen en la interactividad, en el tratamiento pedagógico, en su adaptación y función con el medio en el que va a ser consultado y tratado por los estudiantes. El desarrollo de estos contenidos es la actividad del grupo de docentes o de cada uno de ellos.

En el entorno de colaboración se lleva a cabo la retroalimentación y la interacción entre los estudiantes y el docente, como facilitador. La dinámica que se genera en este entorno es un de trabajo colaborativo que se da de forma sincrónica, ya sea por videoconferencia o por *chat*, o bien, de forma asincrónica por correo electrónico, foros de discusión o listas de distribución. Aquí se construye el conocimiento y el facilitador modera las intervenciones de los participantes.

El entorno de asesoría está dirigido a una actividad más personalizada de estudiante a docente-facilitador y se maneja principalmente por correo electrónico (asincrónico), aunque el docente-facilitador puede programar sesiones sincrónicas por *chat* o videoconferencia con cada uno de sus estudiantes. Su intención es la resolución de dudas y la retroalimentación de los avances.

El entorno de experimentación es el medio que puede complementar los contenidos, pero que no necesariamente se incluye; depende del tipo y naturaleza de los contenidos y de lo que se quiere lograr con ellos.

El entorno de gestión es de suma importancia para los para los estudiantes y para los docentes, ya que los alumnos necesitan realizar trámites escolares, esto es: inscripción, historial académico y certificación. Por otro lado, los docentes deben dar seguimiento al aprendizaje de sus alumnos, registrar sus calificaciones.

Por todo lo anterior, un acercamiento a la definición de AVA puede ser:

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

¹ Considerados éstos como la porción más pequeña de instrucción o de información que puede por sí sola tener más significado para el alumno, lo cual puede favorecer la reutilización.
Cfr. http://europea.eu.int/comm/education/e_learning/reso_es.pdf

Al considerar los elementos y los entornos que componen un AVA se puede hablar de tres fases para la creación de éstos:

Fase I. Planeación. En esta fase se define el programa a desarrollar, el público al que estará dirigido, los objetivos, los recursos materiales necesarios y los recursos humanos que trabajarán en el diseño y desarrollo de los contenidos y en la operación del AVA. En esta planeación participan las autoridades educativas y los responsables que la institución educativa asigne al proyecto.

Fase II. Diseño, desarrollo de los entornos y la producción de los contenidos digitales.

En esta fase se prepara el proceso de aprendizaje, en la cual participa el grupo de docentes. En un primer momento no será necesario que participen todos, sino que de acuerdo al deseo de participación se irán incorporando los distintos docentes cuando estos lo deseen. En un primer momento, es importante que se conforme un binomio docente-pedagogo. Si bien el profesor-desarrollador aportará la información por ser el experto en la disciplina de conocimiento, contará con la asesoría del pedagogo en el diseño del curso, en el marco de referencia, las intenciones educativas y en los componentes del diseño como la clarificación de los objetivos, los contenidos, las estrategias de enseñanza-aprendizaje y la propuesta de evaluación, acreditación y el

diseño de la interacción. Una vez concluida esta etapa, se incorporan el resto de los integrantes del equipo docente, como son el diseñador gráfico y el programador. Este equipo de especialistas trabajará de manera colaborativa y aportará sus conocimientos y experiencias, asumiendo un compromiso con el trabajo que realiza.

Fase III. Operación. En esta fase convergen todos los Entornos del AVA. Como en cualquier ciclo escolar, tiene su dinámica de inscripción, inicio de clases, los actores educativos interactúan entre ellos, trabajan con los materiales y recursos, llevan a cabo los procesos de evaluación. Para lograrlo es necesario tener los contenidos (curso en línea) accesibles al docente y a los estudiantes, a través de un sistema informático-educativo y contar con el soporte técnico que asegure el acceso a los materiales y recursos. Es importante que los coordinadores y responsables del AVA estén al pendiente de todas las fases, ya que les permitirá dar seguimiento a la evolución del AVA y mejorar o resolver problemáticas que quizás en la etapa de planeación no se tomaron en cuenta.

Finalmente, para que un ambiente virtual de aprendizaje tenga un “clima” adecuado para los actores educativos se deben cuidar aspectos de:

Confianza. Es importante que los estudiantes y docentes tengan la suficiente confianza en la

calidad de los medios y los materiales que estarán utilizando en el proceso de aprendizaje. Esto lo puede dar una estrecha relación con la institución educativa a la cual pertenecen, “para evitar la angustia que sufren comúnmente los estudiantes frente a lo no experimentado. También se debe cuidar el sistema de administración de aprendizaje y recursos que se elija para “soportar” los cursos, porque problemáticas como no tener acceso a los materiales, o fallas constantemente en el sistema y no recibir el apoyo técnico correspondiente, pueden despertar desconfianza en los actores educativos.

Interacción. El ambiente siempre debe propiciar la relación entre los actores educativos y entre la institución educativa, además de la interacción que se da a través de las actividades de aprendizaje. El éxito de un AVA depende fundamentalmente de la manera en que ha sido planeada la interacción,² así como de una buena moderación por parte del docente.

Accesibilidad. En ambientes saturados de información y tecnología, hay estudiantes y profesores que pueden quedar relegados,

confundidos y angustiados. Por ello en un AVA no debe perderse de vista la accesibilidad de quienes participan en el proceso de aprendizaje y considerar, en la medida de lo posible, las condiciones culturales y económicas de los usuarios, así como el acceso que tengan a los recursos tecnológicos.

“Hay que tener cuidado sobre todo con los sistemas demasiado centralizados y homogéneos, que al manejar un solo esquema tecnológico dejan fuera a muchos posibles participantes”.³

Motivación. Ésta es imprescindible no sólo para enriquecer el ambiente de aprendizaje. La motivación está dada principalmente por el docente hacia su grupo con actividades y estrategias creativas y atractivas, pero también con la armonía de los tres aspectos anteriores: la confianza que da una institución educativa de calidad, el diálogo permanente con los actores educativos y la institución, así como la accesibilidad (desde los recursos hasta los trámites escolares), todos en conjunto son fundamentales para conformar un “clima” adecuado para los estudiantes y facilitadores.

La educación en línea se está convirtiendo en una alternativa de educación, no por moda, sino porque impacta en aspectos como:

² “El tutor, el estudiante y su nuevo rol”. Jean Michel Chaupart, Martha Vitalia Corredor, Gloria Inés Marín. Pág. 98. En: *Desarrollo de ambientes de aprendizaje en educación a distancia*. Universidad de Guadalajara. Coordinación de Educación Continua, Abierta y a Distancia. 1998. (Textos del VI Encuentro Internacional de educación a Distancia).

³ Moreno Castañeda, Manuel. Op.cit. pág. 67.

La cobertura y oferta de los servicios de educación, a través de sus diversas modalidades.

En el fortalecimiento del sistema educativo en las modalidades presencial, virtual y a distancia a través del acceso a contenidos y recursos en línea.

La utilización de las tecnologías de la información y comunicación en el contexto educativo para la atención a la demanda de servicios educativos.

Por ello, se requiere prestar la atención adecuada a estas nuevas pedagogías y darles el tratamiento que exige cualquier ambiente de aprendizaje considerando sus características particulares, los elementos que lo componen y el rol que juega cada uno de los actores educativos. La diferencia no la hace sólo la integración de la tecnología, sino el trabajo académico que se da para obtener todo el beneficio de esta integración en la educación.

El Instituto Educativo Distrital David Sánchez Juliao es un establecimiento de naturaleza oficial de carácter mixto, calendario A, sector Urbano, núcleo desarrollo educativo 5 .Administrado por la secretaría de Educación Distrital de Barranquilla, ubicado al sur de la ciudad en la dirección Cra.15 No. 64B-23 del

barrio Villate, cuenta con las Sedes.. Ofrece los niveles de: Pre-escolar (Transición), Básica Primaria (1°,2°,3°,4° y 5°) Básica Secundaria (6°,7°,8° y 9°), Media Vocacional (10° y 11°).

El objetivo de la Institución, es prestar el servicio educativo tendiente a otorgar el título de Bachilleres Académicos.

La Institución Educativa Distrital David Sánchez Juliao atiende población de estratos socio-económicos 1 y 2, así como la población desplazada, provenientes mayoritariamente de los municipios de: Soledad, Malambo, Campo de la Cruz y del Departamento del Magdalena.

En la actualidad se encuentran matriculados 700 estudiantes cuyas edades oscilan entre los 5 y 18 años en la básica y media en las jornadas diurnas. Todos ellos han recibido capacitación en el manejo de herramientas ofimáticas.

Su planta de personal está conformada por: 1 Rector, 1 Coordinador, 1 orientador, 20 docentes quienes poseen formación de pregrado en diferentes Licenciaturas y algunos con Especializaciones y Maestrías.

Los recursos técnicos y tecnológicos de la institución es 1 aula de sistemas con 20 equipos de computo en funcionamiento, procesador AMD de 1.0 Ghz, memoria RAM de 512 DD, con conexión a Internet y conectados en red, cuentan con el paquete Office Matic.

A cada grupo se le han asignado dos horas académicas semanales para el desarrollo de la asignatura de Tecnología e Informática.

La Investigación Tecnológica es la actividad que, a través de la aplicación del método científico, está encaminada a descubrir nuevos conocimientos (Investigación básica), a la que posteriormente se le buscan aplicaciones prácticas (investigación aplicada) para el diseño o mejoramiento de un producto, proceso industrial o maquinaria y equipo. Además se determinan las distintas herramientas utilizadas para su diseño, los instrumentos de recolección de datos y su respectivo análisis que nos llevaron a la toma de decisiones.

Las técnicas de recolección de datos son las distintas formas de obtener información. Las que aplicamos para el desarrollo de nuestro trabajo fueron: la observación, encuesta.

El presente estudio de tipo no experimental, evaluativo y descriptivo observó cualitativamente las expectativas de los estudiantes, profesores, cuerpo administrativo y padres de familia, sobre los procesos informativos de la institución educativa, seleccionando mediante criterios estadísticos de azar, un número de 60 personas (alumnos, docentes, padres de familia), en la recolección de esta información se utilizaron encuestas estructuradas para determinar las expectativas que las persona tenían sobre el tema.

Conclusiones

Al analizar los datos, se observó que la mayoría de la población de la Institución Educativa David Sánchez Julio desconoce aspectos muy importantes y relevantes del establecimiento como es el Proyecto Educativo Institucional PEI en el cual se especifican temas primordiales como son la visión, misión, filosofía, etc.; el 83% de la muestra manifiesta que no lo conoce. Igualmente observamos la facilidad que tiene la población en manejo de Internet, el 75% de los encuestados tienen acceso a éste y el 88% lo utiliza con cierto grado de frecuencia. Así mismo es grande el interés que muestra la población en que la Institución cuente con un Sitio Web; el 95% opina que sí y al 97% le parece que este recurso mejoraría la comunicación entre la comunidad educativa y el colegio.

Como conclusión se puede colegir que la creación del sitio Web se lleve a cabo como respuesta a una necesidad de mejorar la comunicación entre la Institución y todos los miembros de la comunidad educativa. El uso del Sitio Web se convertiría en una herramienta de consulta para estudiantes y padres de familia, porque promueve la adquisición de información mediante la interacción con Tecnologías de Informática y Comunicaciones.

La Institución Educativa David Sánchez Julio convertiría el Sitio Web en un punto de reunión académica para profesores, alumnos,

padres y egresados. De esta manera podrá publicar fácilmente noticias, artículos, documentos, realizar encuestas, promover eventos, enviar informes académicos, y mantener unida a su comunidad educativa.

BIBLIOGRAFÍA:

Andrade Sosa, Hugo H. & Gómez Flórez, Luis C. (2009) Tecnología Informática en la Escuela. Bucaramanga: Universidad industrial de Santander.

Aubry, C. (2009) Dreamweaver CS4 para PC/MAC: Cree un sitio completamente CSS y conforme a los estándares del W3C. Paris: Adobe S. A.

Candau, D.; Doherty, J.; Yost J., Kuni, P. (2004) Intel: Educar para el futuro. Bogotá:

López Rayón Parra, A. E.; Ledesma Saucedo, R. y Escalera Escajeda, S. Ambientes Virtuales de Aprendizaje disponible en URL: <http://www.google.com.co/#hl=es&q=ambientes+virtuales+de+aprendizaje+ejemplos>

Mohler, James L. (1988). Imagen, animación e Interactividad. Madrid: Anaya Multimedia-Anaya Interactiva.

Chaupt, J.M, Vitalia Corredor, M. y Marín, G.I. "El tutor, el estudiante y su nuevo rol". Pág. 98. En: *Desarrollo de ambientes de aprendizaje en educación a distancia*. Universidad de Guadalajara. Coordinación de Educación Continua, Abierta y a Distancia.

1998. (Textos del VI Encuentro Internacional de educación a Distancia).

ⁱ Bienvenidos a medios de comunicación (sf) disponible en URL: <http://www.ciberhabitat.gob.mx/medios/> [Consulta 25 de agosto de 2011.