

DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN - PLATAFORMA WEB PARA LA ENSEÑANZA
DE LA HISTORIA - CIENCIAS SOCIALES

CARLOS ANDRÉS SÁNCHEZ GÓMEZ

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES
LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES
BOGOTÁ D.C, 2018

DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN - PLATAFORMA WEB PARA LA ENSEÑANZA
DE LA HISTORIA - CIENCIAS SOCIALES

CARLOS ANDRÉS SÁNCHEZ GÓMEZ

TUTOR: WILSON DARIO LÓPEZ GÓMEZ

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES
LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES
BOGOTÁ D.C, 2018

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL Formación de Profesores	FORMATO	
RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE		
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 1 de 4	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Desarrollo de una aplicación-plataforma web para la enseñanza de la historia - ciencias sociales
Autor(es)	Sánchez Gómez, Carlos Andrés
Director	López Gómez, Wilson Dario
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2018. 61 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	WEB; TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN; APLICACIÓN; PROPUESTA PEDAGÓGICA; ENSEÑANZA DE LA HISTORIA; ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES; PLATAFORMA; SEMIVIRTUALIDAD; TECNOLOGÍAS WEB.

2. Descripción
En esta tesis, se hace un abordaje al tema de las tecnologías de información y comunicación, con el objetivo de desarrollar una aplicación – plataforma web educativa cuyo propósito es servir de herramienta para la enseñanza, además de generar una aproximación al aula, de manera práctica, con un enfoque pedagógico - didáctico y llegar a algunas conclusiones en torno a esta temática en relación con las ciencias sociales.

3. Fuentes
• Aretio, L. G. (2009). Las Unidades Didácticas I. Editorial BENED. Madrid. • García, E. M. (2001). Las caras de Clío: una introducción a la historia. Barcelona: Siglo XXI de España Editores. • B. I., & Maya, B. M. (2007). Educar desde el conflicto. Guía para la mediación escolar (Vol. 1). Barcelona, España: CEAC. • Bilbao, M., & García, P. (2014). Modelo de aprendizaje WebQuest. Madrid: Trillas. • J. A. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. Revista Electronica de Tecnologia Educativa, Madrid. • Bosco, J. (1995). Appendix A: Schooling and Learning in a Information Society. Education and Technology: Future Visions, 165. • Coll, C. (2004). Psicología de la educación y practicas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista. Revista Electrónica

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL Enseñanza de la Pedagogía	FORMATO	
RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE		
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 2 de 4	

Sinéctica, 1-24.

- Castañeda, M. M. (2010). Aprender Historia en ambientes virtuales. Tejuelo Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación, 200.
- Coulon, A. (1998). La etnometodología. Madrid: Cátedra.
- Donath, J. (1996). Inhabiting the virtual city: The design of social environments for electronic communities. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.
- Delgado, M. (1999). El animal publico. Barcelona: Amalgrama
- Franco A., S. (2007). Momento y contexto de la violencia en Colombia. En R. Peñaranda, & G. Sánchez, Pasado y presente de la violencia en Colombia. Bogotá: La carreta.
- Nelson, T. (2003). "No More Teacher's Dirty Looks.". The New Media Reader, 16-19.
- León-Gómez, E. (2007). La insurgencia armada: raíces y perspectivas. En G. Sánchez, & R. Peñaranda, Pasado y presente de la violencia en Colombia. Bogotá: La carreta.
- Elizade, E., & Este llano, A. (1988). Los frentes políticos en America Latina. América Latina: Estudios Latinoamericanos.
- Geertz, C. (1993). Local Knowledge. Futher Essays in Interpretative Anthropology. Londres: Fontana.
- GMH. (2013). Basta Ya, Colombia: Memorias de guerra y dignidad: Bogotá: Imprenta Nacional, 2013. Bogotá.
- M. C., & M. B. (2008). Memorias recientes y pasados en conflicto: ¿cómo enseñar historia reciente en la escuela? Cultura y Educación, 20 (2), 201-215.
- Planells, J. M. (2002). Genero Chat, o como la etnografía puso un pie en el ciberespacio. Barcelona: Gedisa.
- Quintero, M. M. (Julio-Diciembre de 2009). Enseñanza de la historia del conflicto armado en Colombia: Fundamentos para la construcción de propuestas para su enseñanza en el ámbito universitario. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), 5 (2), 205-230.
- Rementeria, I. (2007). Hipótesis sobre la violencia reciente en el Magdalena Medio. En G. Sánchez, & R. Peñaranda, Pasado y Presente de la violencia en Colombia. Bogotá: La Carreta.
- Reyes Posada, A. (2007). Paramilitares en Colombia: Contexto, aliados y consecuencias. En R. Peñaranda, & G. Sánchez, Pasado y presente de la violencia en Colombia. Bogotá: La Carreta.
- Romero, M. (2007). Paramilitares, narcotráfico y contrainsurgencia: una experiencia para no repetir. En G. Sánchez, & R. Peñaranda, Pasado y Presente de la violencia en Colombia. Bogotá: La Carreta.
- Rocha Garcia, R. (2001). Antecedentes y perspectivas del narcotráfico en Colombia: una mirada a las políticas. Problemas del Desarrollo. Revista Latinoamericana de Economía, 59-109.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL Revolución de la Educación	FORMATO	
RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE		
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 3 de 4	

4. Contenidos

CAPITULO 1. PLATAFORMA Y DESARROLLO:

En este capítulo se hace una introducción referente al ejercicio histórico y la importancia de la enseñanza de la historia, se continua con temas como el acceso a la tecnología, el hipertexto, la web, las tecnologías html en el contexto de aprendizaje y se hace una caracterización introductoria de la plataforma diseñada (aplicación).

CAPITULO 2. EDWH:

En este capítulo se hace un abordaje social de las aplicaciones a desarrollar como el chat, el blog, la WebQuest en el contexto específico de la aplicación - plataforma. También se propone un método para el abordaje teórico de las temáticas, el cual es el balance historiográfico y se realiza un esquema de las competencias en relación con estas aplicaciones.

CAPITULO 3. ANÁLISIS DE LA PLATAFORMA - APLICACIÓN EN PRACTICA

En este capítulo se hace un breve contexto de la comunidad donde se realizó la práctica; de igual manera se genera una propuesta para el abordaje organizativo de la clase como lo son los Índices Temáticos (Unidades Didácticas), se describe el índice temático que gira en torno a la enseñanza del conflicto armado, la aplicación trabajada (WebQuest) y posteriormente, se generan unas conclusiones de carácter analítico en torno al uso de las tecnologías de la información y comunicación en el ámbito educativo y social.

5. Metodología

El abordaje del escrito se da en distintos capítulos o momentos. En el primero se hace un estado del arte enfocándose en la historia y desarrollo de las tecnologías de información, con el propósito de proponer y realizar una aplicación - plataforma web para la enseñanza de la historia y ciencias sociales en entornos escolares con unos objetivos específicos. En un segundo momento mediante una caracterización social se describen varias aplicaciones para la enseñanza como el blog, el chat, la WebQuest y los cuestionarios - entrevistas estructuradas en su integración con la web en la red estructural y el contexto de la aplicación - plataforma desarrollada y las competencias educativas a trabajar en las mismas. Finalmente, como tercer momento se describe una realimentación basada en apreciaciones prácticas como el contexto social de la institución donde se realizó la aplicación, los índices temáticos a trabajar, la intervención en el aula y algunas

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL Enseñanza de la Pedagogía	FORMATO	
RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE		
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 4 de 4	

apreciaciones de licenciados en formación referentes a las tecnologías.

6. Conclusiones
• La identidad de la clase, se puede ver fortalecida mediante la aplicación-plataforma haciéndola visible interinstitucional y extrainstitucionalmente, además, evitando el uso de servicios de terceros en materia de archivación o almacenamiento web, acercando el vínculo comunicativo entre docente y estudiantes, estudiantes y sociedad tecnológica, docentes y sociedad tecnológica y escuela y sociedad tecnológica. • Se puede hacer incapie en la importancia de la generación, construcción y fortalecimiento de una sociedad tecnológica en la cual la enseñanza goce de un campo de acción más privilegiado y de mayor rango. • Objetivamente ideal, la privacidad de material hipertextual es pública hasta y desde el servicio tecnológico de conexión, este, dependiente de una infraestructura mínima de carácter organizativo; y el protocolo de validación del sistema, legitima la publicación generalizada que se discute y evalúa. • El análisis de carácter profesional-educativo junto con su realimentación integral permite el escalamiento de la aplicación, adaptando dinámicas tecnológicas y sociales a contextos concretos. • Es importante tener en cuenta las dificultades que se pueden presentar en torno al acceso de software o hardware especializado en el entorno educativo, de esta manera, presentes como el uso de la tecnología en entornos extraescolares, la puesta en práctica de la computación a lo largo de la historia e incluso parámetros de lógica interdisciplinarios, deberían ser esenciales en las clases educativas de historia y ciencias sociales.

Elaborado por:	Sánchez Gómez, Carlos Andrés
Revisado por:	López Gómez, Wilson Dario

Fecha de elaboración del Resumen:	11	12	2018
--	----	----	------

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCION	4
PREGUNTA PROBLEMA	7
OBJETIVO GENERAL	7
OBJETIVOS ESPECIFICOS	7
CAPITULO 1. PLATAFORMA Y DESARROLLO	8
1 ACCESO A LA TECNOLOGIA	8
1.1 TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION	9
1.2 EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA	9
1.3 RELEVANCIA Y USO DE LA COMPUTACION EN LA ESCUELA	10
2 HIPERTEXTO	12
2.1 HIPERTEXTO DISCRETO, TEXTO ANGOSTO, LINKS	12
3 LA WEB - SITIO WEB	13
3.1 PROPOSITO DE LA WEB - CRITERIOS DE LA WEB	13
3.2 SIMPLE USO DE LA WEB: EJEMPLO	14
3.3 LA DIFERENCIA ENTRE LA WEB Y LA INTERNET	15
3.4 COMPONENTES BÁSICOS DE LA WEB	15
4 COMUNICACIONES MEDIADAS POR ORDENADOR	16
5 TECNOLOGÍA HTML	18
5.1 INTRODUCCIÓN A HTML (TÉCNICO)	18
5.2 HTML5 O HTML DINÁMICO	20
6 PLATAFORMA DISEÑADA (APLICACIÓN)	21
6.1 DESCRIPCIÓN	21
6.2 BALANCE HISTORIOGRAFICO COMO METODOLOGÍA TEÓRICA PARA LA CREACIÓN DE ARTÍCULOS WEB	22
6.3 CARACTERÍSTICAS SEMÁNTICAS DE LOS ARTÍCULOS	23
6.4 INDICES TEMÁTICOS	24
6.5 REALIMENTACION	26
CAPITULO 2. EDWH	27
1 BLOG	29
2 WEBQUEST	32
2.1 ESTRUCTURA DE UNA WEBQUEST	33
2.1.1 Introducción	33
2.1.2 Tarea	34
2.1.3 Proceso	35
2.1.4 Recursos	36
2.1.5 Evaluación	36
2.1.6 Conclusión	37
2.1.7 Créditos	38
3 CHAT	40
4 ESQUEMA DE COMPETENCIAS Y APLICACIONES	43
CAPITULO 3. ANÁLISIS DE LA PLATAFORMA-APLICACIÓN EN PRACTICA	44
1 CONTEXTO SOCIAL Y POLÍTICO DE LA LOCALIDAD DONDE SE	44

REALIZO EL TEST DE LA PLATAFORMA	
2 CUNDINAMARCA IED- CIUDAD BOLÍVAR	46
2.1 SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL COLEGIO CUNDINAMARCA	47
2.2 ORGANIZACIÓN POR CICLOS	49
3 UNIDAD DIDÁCTICA	49
3.1 ESTRUCTURA DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA BASADA EN EL HIPERTEXTO	50
3.1.1 Servidor de Indices Temáticos	50
4 INTERVENCIÓN EN EL AULA - WEBQUEST	51
5 REALIMENTACION	54
5.1 Propuesta de cibervirtualidad	54
6 REFLEXIÓN (CONCLUSIONES)	55
BIBLIOGRAFÍA	60
ANEXOS	62

INTRODUCCIÓN

La practicidad de la ciencia humanista se debe apoyar sobre una practica, que deriva de una necesidad social y cultural que exige la operación de todo grupo humano civilizado de tener una conciencia de su pasado colectivo basada en la recolección de fuentes, recuerdos y archivos; dicha conciencia se encuentra determinada por un conocimiento específico, que tiene una naturaleza en particular. En la organización de dicho conocimiento, por un lado, se encuentra la temporalidad histórica de los fenómenos sociales y la proyección hacia el futuro de la interpretación de dichos fenómenos, interpretación dotada de componentes tanto políticos como ideológicos. Esto, hace de la disciplina histórica, un área del conocimiento que tiene su esencia en la sociedad misma y por consiguiente, que ejercita conscientemente o inconscientemente una labor fundamental de pedagogía, ilustración y filtro critico en la sociedad, además, de ser *un componente imprescindible para la edificación y supervivencia de la conciencia individual racionalista, que constituye una categoría básica de nuestra tradición cultural clásica y universal.* (Garcia, 2001)

Cuando la historia es vista un objeto de estudio académico¹, pensar históricamente es un ejercicio continuo de fundamentación teórica, basado en ciencia racional que pretende identificar relaciones de causa-efecto, cambio y continuidad y el grado de validez de las narraciones históricas. *“También, el rol de la escuela como heredera histórica de la función formadora de la identidad y guardiana del patrimonio nacional se ha agrietado, dando paso a preguntas sobre cual debe ser su función en un contexto de globalización y crisis de legitimidad de los relatos estatales”* (Mario & Marcelo, 2008). Por consiguiente, la enseñanza de la historia

^{1,2} Manuel Moreno Castaneda, Aprender historia en ambientes virtuales. 6 de mayo de 2010

aunque se consolida en la escuela como una herramienta para la formación de valores, competencias e identidades determinadas por una conciencia específica que recrea una memoria colectiva², debe generar una actitud crítica frente al pasado partiendo de la incidencia de este en el presente, alterando ordenes jurídicos→culturales→económicos→políticos descontextualizados y generalizaciones fiscalizantes de carácter recesivo-sistémicas.

Ante esto, formas disciplinares como la enseñanza de la historia reciente, se constituyen en *“un espacio de transmisión de un pasado que tiene consecuencias directas sobre el presente de cada comunidad”* (Mario & Marcelo, 2008); estos pasados, responden de acuerdo a un conflicto de valores generado por la significatividad social del tema en la vida cotidiana de los estudiantes; estos conflictos pueden poseer características positivas como incentivar la creatividad y el desarrollo personal, como negativas, al tener costos emocionales, relacionales y destructivos. (Binaburo & Maya, 2007)

La fuente del conocimiento que adquiere el estudiante y la sociedad en general en algunos casos constituyen problemáticas, ya que parte de la información generalmente proviene de los medios de comunicación como la televisión, la radio, la prensa y las redes sociales, estos claramente permeados objetivamente en la mayoría de los casos por unos intereses políticos como económicos, parciales temáticamente y que generan unas tendencias de la opinión pública acordes a los intereses de ciertos sectores de la sociedad. Al respecto se señala *“... se considera que la escuela o el aula de clase han perdido protagonismo en la multiplicación clara y objetivos de los conocimientos [...], y los medios de comunicación han llenado ese*

vacío del sistema educativo de manera descontextualizada y amorfa”
(Quintero, 2009).

Es acá, donde una propuesta de metodología en enseñanza de la historia y las ciencias sociales tomando como referente el conflicto armado cobra relevancia, incluso, y de manera primordial para la concienciación social, entendida esta, como la aprehensión de procesos económicos, sociales, políticos y culturales. Así, en primera y ultima instancia, este trabajo tiene el propósito de explorar una forma de enseñanza en ciencias sociales e historia, además de desarrollar la actual y efectiva organización y vinculación del conocimiento de esta forma.

Bajo estas dinámicas, también se explora una modalidad reciente de organización del conocimiento conocida como hipertexto, y se enfoca su discusión social en la creación de una aplicacion-plataforma³ web de enseñanza con características didácticas y pedagógicas que surgen de un contexto en el que la tecnología informática es algo común en la cotidianidad, además de ser usada para muchos ámbitos de la vida social y privada de las personas. Sin embargo, se debe ser consciente de que no todo hipertexto es ideal para el desarrollo de una aplicacion-plataforma web contextual en la historia-ciencias sociales, por tanto, se buscara una forma de desarrollo, en la que el uso de la aplicacion-plataforma misma por parte de los estudiantes adquiera ciertos grados de tangencialidad que permitan obviar ámbitos en materia tecnológica, para a su vez favorecer y enriquecer la discusión en ámbitos tanto de historia como de ciencias sociales.

³ [La aplicación- plataforma es entendida como un programa sistémico con técnicas definidas que no tienen diferenciación para el propósito educativo de organización, ya que dependen unas de otras para su funcionamiento, por consiguiente es mejor verlas desde una perspectiva conjunta ‘holística’.]

PREGUNTA PROBLEMA

¿Que aspectos del esquema organizativo del hipertexto tienen incidencia directa en la organización del conocimiento sobre el área de las ciencias sociales y la enseñanza de la historia?

OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS

“Crear una aplicación-plataforma web que sirva de herramienta para la enseñanza de las ciencias sociales.”

La URL de la aplicación- plataforma para usuario y desarrollador son: <http://www.eduwebhist.com> y <http://sourceforge.net/projects/edwhols> respectivamente.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

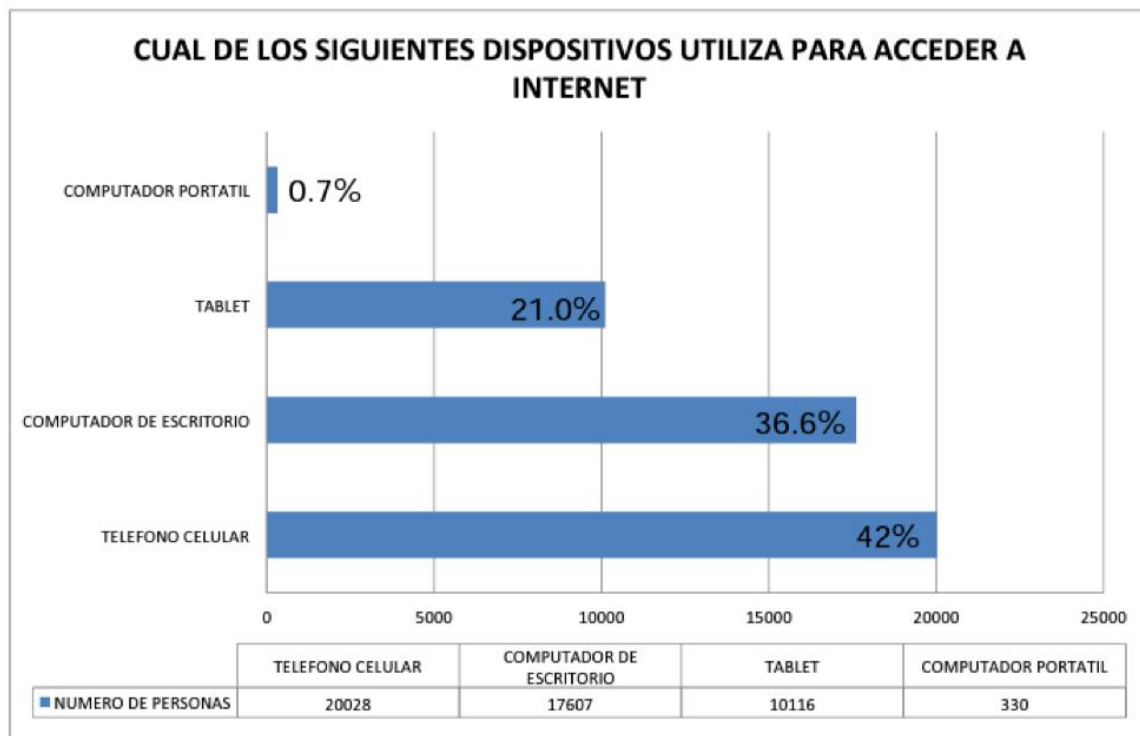
- Hacer una contextualización histórica y técnica de las tecnologías web haciendo énfasis en Hipertexto⁴
- Analizar la relación que tienen estas tecnologías aplicadas al esquema organizativo de las ciencias sociales y el hipertexto.
- Evaluar los contenidos y generar una realimentación dinámica de análisis, por medio de herramientas que brindan la disciplina histórica, pedagógica y la tecnología informática.

⁴ Enfocándose en las tecnologías web que comprenden XML, HTML, CSS, DOM, Scripting y AJAX.

CAPITULO 1: PLATAFORMA Y DESARROLLO

1 | ACCESO A LA TECNOLOGÍA

Algo que es común, actualmente, es el acceso a un aparato electrónico personalizado, en el que las personas y los estudiantes almacenan información y acceden a la información. El uso de la computadora es prolongado y comúnmente, según la encuesta ECV2017 del DANE se utiliza para acceder a redes y aplicaciones de interacción social (81.5%), obtener información (excluyendo la búsqueda información con fines de educación y aprendizaje) (63.2%), correo y mensajería (67.7%), educación y aprendizaje (34.7%), actividades de entretenimiento (32.3%), consulta de medios de comunicación, periódicos, revistas digitales, etc (23.8%), banca electrónica y



FUENTE: DANE- ECV2015

otros servicios financieros (10.9%), comprar/ordenar productos o servicios (10.2%), tramites con organismos gubernamentales (6.7%)⁵

1.1 | TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

Las Tecnologías de Información han desempeñado un papel fundamental en la configuración de la cultura y la sociedad en particular.

Según (Jordi, 1997) hay dos cuestiones clave en las cuales se han centrado los historiadores de la comunicación en la actualidad, la primera de ellas, tiene que ver con las relaciones existentes entre las transformaciones de los medios de comunicación, las relaciones sociales y la cultura. Esto se ve evidenciado en la trascendencia de la opinión pública a espacios no controlados por lo oficial, nuevos espacios de opinión en los que la denuncia política es el eje central, es decir, opiniones sobre la cultura y la sociedad surgen a partir de las experiencias cotidianas de interacción con los medios de socialización tecnológicos; y la segunda tiene relación con las repercusiones que han tenido los medios de comunicación en los procesos cognitivos a corto y largo plazo, aquí, emergen distintas formas para acceder a la información, además del diseño y aplicación de metodologías de abordar el aprendizaje y la enseñanza acordes con el contexto sociocultural y político de los distintos ámbitos de la sociedad, en los que la sistematización de la información es un elemento clave a tener en cuenta para la construcción de conocimiento.

⁵ Resultados modulo TIC ECV 2017 Dane. Tomado de:
https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/tic/prese_tic_hogares_2017.pdf

1.2 | EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA

En el desarrollo de la sociedad, han surgido cuatro momentos referentes a los cambios tecnológicos que han dado paso a cambios “radicales” en la “organización del conocimiento, en las practicas y formas de organización social y en la propia cognición humana, esencialmente en la subjetividad y la formación de identidad” (Jordi, 1997)

La primera de ellas, tiene relación con el habla, esta significo un nuevo grado de interacción en los humanos, además de “convertir el pensamiento en una mercancía social”; la segunda tiene relación con la creación de los signos gráficos para registrar el habla, es decir la palabra escrita, que se evidencio como un desarrollo estratégico en la consolidación de la escuela como institución; la tercera esta ligada a la aparición de la imprenta, y del libro tal como lo conocemos en la actualidad con su estructuración, lo cual amplio el acceso a la información, acá vale aclarar que no de toda la población, sino de aquella que poseía algún tipo de medio social productivo; y la cuarta, surge en la actualidad y se relaciona con los medios tecnológicos y la digitalización de la información evidenciada en la aparición de nuevos materiales como el video, audio, hipertexto y de canales de comunicación como la T.V, la radio y las redes informáticas como la internet.

1.3 | RELEVANCIA DEL USO DE LA COMPUTACIÓN EN LA ESCUELA

James Bosco menciona que “la relevancia para estudiantes y profesores de una tecnología que es usada por científicos, técnicos, gente de negocios, oficiales públicos y otros para crear, almacenar y distribuir información es obvia” (Bosco, 1995) así mismo, que:

“como las aplicaciones para computadores de productividad se volvieron cada día mas poderosas y prevalentes, y las redes se convirtieron los lugares donde la información científica, técnica y cultural es almacenada, hay una posibilidad de que esa información pertenezca a las escuelas [...] estas, no menos que otras instituciones y mayormente que las otras, necesitan tomar ventaja de información tecnológica” (Bosco, 1995)

Bajo esta misma relevancia cabe resaltar que la esencia de lo humano además de su adaptación al mundo, esta en transformarlo por medio del desarrollo y la creación de conocimientos, y es acá donde la tecnología juega un papel dual, en el se puedan propiciar ambientes de construcción de nuevas relaciones sociales y escenarios donde se fortalezca la autonomía, ademas de favorecer entornos de aprendizaje mas cercanos a la cotidianidad del estudiante.

Según (Coll, 2004) las TIC poseen recursos semióticos que buscan representar y transmitir información, de actuar como mediadores de procesos individuales del estudiante (intrapsicologico o intramental) como de los procesos comunicativos y sociales (interpsicologicos o intermentales). Una de las novedades del uso de estas tecnologías, se encuentra en la superación del rol tradicional del docente de ser *“canal único y obligado de acceso al conocimiento, para propiciar la diversificación de fuentes y, por supuesto orientar sobre modos de acceder a ellas.”* (Castañeda, 2010)

Sin embargo, no se debe considerar las nuevas tecnologías de la información como la solución ultima al acceso de la información y de la metodología de aprendizaje, ni pretender que estas de por si, gracias a su facilidad de acceso tanto en la escuela como en el cotidiano, no estén sujetas a iniciativas restrictivas; y decir que las TICs puedan alcanzar un

mayor impacto cuantitativo de acceso, no quiere decir que se *“repercuta sobre la calidad de los productos que se consigan”* (Cabero Almenara, 2006). Es de tener en cuenta también que tales tecnologías no siempre tienen carácter educativo, pero cabe destacar que *“son instrumentos aprovechables para el terreno de la educación en tanto que sirven para la comunicación humana; para detectar, guardar y organizar la información y luego transferirla; así como para percibir mas y mejor los objetos de estudio y expresar lo aprendido”* (Moreno Castañeda, 2010)

2 | HIPERTEXTO

El hipertexto, es un termino que se empezó a desarrollar a mediados de la década del 60 del siglo XX, principalmente en las ciencias computacionales, aunque también en la literatura y en las ciencias cognitivas. Al primer pensador que se le atribuye el termino es a Theodor (“Ted”) Nelson. Aunque en sus comienzos el hipertexto fue planteado como una concepción de estructura de archivo (el archivo de la lista evolucionaría o ELF), claramente se evidencio su potencial para ser ubicado en el ámbito educativo.

(Nelson, 2003) empieza con una critica de los conceptos de *instrucción asistida por computadora*. La alternativa del autor a estos sistemas es recursos de respuesta. El escribe: “los recursos de respuesta son de dos tipos: facilidades e hipermedia. Calculadoras con pantalla, plotters de gráficos y procesadores de texto son ejemplos dados de facilidades”. (Nelson, 2003) La hipermedia son presentaciones performativas que responden a las acciones del usuario, sistemas de palabras e imágenes preaccionadas que pueden ser exploradas libremente o organizadas en vías estilizadas. Puede que no sean programadas pero si diseñadas, escritas, dibujadas y editadas

por autores, artistas, diseñadores y editores. Como la prosa y las imágenes ordinarias, serían media; y porque estas son en algún sentido “multidimensionales”, se pueden llamar hipermedia, siguiendo el uso matemático del término “hiper”.

2.1 | HIPERTEXTO DISCRETO, TEXTO ANGOSTO, LINKS

Continuando con los postulados de (Nelson, 2003) , en la descripción del hipertexto se presentan ejemplos de tipos de hipermedia que pueden hacerse disponibles para estudiantes. El primer de estos está bajo el encabezado “*hipertexto discreto*”. Ted escribe; “*hipertexto son formas de escribir que se muestran o performan en solicitud*”; estas se presentan de mejor manera en la pantalla de una computadora. De estilo discreto o chunk los hipertextos consisten en piezas separadas de texto conectadas por links.

Se puede concluir, entonces, que el hipertexto es un término que describe formas de hipermedia, media de autoría humana que se muestra o performa en solicitud y que opera textualmente. La página web es una forma de hipertexto. Entonces, HTML (Lenguaje de Marca de Hipertexto) es un código que es usado para estructurar y mostrar una página web y su contenido, por ejemplo contenido que puede ser estructurado en una lista de párrafos o puntos o usando imágenes o tablas de datos.

3 | LA WEB - SITIO WEB

El protocolo web fue desarrollado por Tim Berners Lee a mediados de la década de 1980 y propuesto en 1989 como un espacio donde el hipertexto global pudiera ser accesible mediante un Identificador Universal de Documentos, así, en 1990 se creó el primer servidor web corriendo en una

maquina NeXT en el CERN (Laboratorio Europeo para la Física de las Partículas) en Geneva, Suiza.

3.1 | PROPÓSITO DE LA WEB - CRITERIOS DE LA WEB

El propósito de la web es el de compartir un espacio de información a través del cual las personas puedan comunicarse⁶, además, es que ese espacio pueda pasar de un sistema de información privada a uno de pública, por ejemplo, desde material cuidadosamente diseñado y revisado para obtener un ranking popular, hasta ideas que solamente tendrían sentido a unas cuantas personas y que probablemente no sean leídas con frecuencia.

El diseño de la web fue basado principalmente en estos criterios

- Un sistema de información debe ser capaz de grabar asociaciones entre cualquier objeto arbitrario, como todos los sistemas de bases de datos
- Cualquier intento de constreñir usuarios al uso de lenguajes o sistemas operativos particulares siempre está destinado a la falla
- La información debe estar disponible para todas las plataformas incluidas las futuras.

Finalmente, una meta de la web se encuentra en que la interacción de la persona debe ser tan intuitiva, que la información que es leída por la máquina, de un espacio a una representación clara del estado de los pensamientos, interacciones y patrones de trabajo de las personas, así, el análisis de las máquinas puede volverse una herramienta de comprensión social, social científica, y científica significativa.

⁶ Así como aplicaciones informáticas.

3.2 | SIMPLE USO DE LA WEB: EJEMPLO⁷

Desde su casa en Girardot, una ciudad de Colombia, decide encontrar que entretenimiento hay en Ibagué, una ciudad ubicada a 201km de distancia. Una compañía publica turismo en Ibagué online y él puede ver que esto está disponible en <http://ibague.net/>, una serie de páginas web en la Internet. Decide entonces mirar. Enciende la computadora e inicia en forma usual. Como de forma regular da clic en programas de distinto tipo, también da clic en un icono para cargar el explorador de Web Ancha Mundial (Web Browser); el navegador es una pieza de software que le permite mostrar ciertos tipos de información de la internet.

El módem, se conecta a la net mediante un Localizador de Recursos Uniforme que como toda la otra información en la Web, comenzaría con un *http://* por ejemplo: <http://www.wikipedia.org> HTTP (Protocolo de Transferencia del Hipertexto) es el nombre del protocolo de transmisión de la propia Web.

3.3 | LA DIFERENCIA ENTRE LA WEB Y LA INTERNET

Es muy común encontrar errores de confusión de la Web con la Internet misma: la Internet simplemente provee el medio para que la Web corra, justo como una línea de teléfono provee el medio para conversaciones telefónicas. Lo que la Web hace es proveer la tecnología para publicar, enviar, y obtener información por donde la Internet se expanda. Cabe resaltar que como la internet funcione actualmente puede ser materia de interés, pero el usuario de la Web no requiere saber sobre esto en ningún detalle.

⁷ <https://www.w3.org/People/Raggett/book4/ch01.html>

3.4 | COMPONENTES BÁSICOS DE LA WEB

Los componentes básicos de la web son mostrados en esta descripción, estos son:

Servidores Web, son computadores que contienen información para distribución a lo largo de la internet. La información preferiblemente debe contenerse en lenguaje de marca.

Servidores, pueden ser PCs, sistemas Macintosh, o estaciones de trabajo UNIX y GNU/LINUX: es el software de servidor el que los hace especiales, más que el computador mismo. Dicho esto, los servidores necesitan ser maquinas actualizadas y funcionar todo el tiempo, así las personas pueden acceder a la información cuando quieran. Otro punto importante acerca de los servidores: son relativamente difíciles de configurar. Si no se es una persona técnica y se desea publicar en la web, la mejor cosa que se puede hacer es rentar algo de espacio en el servidor de alguien más.

Clientes Web, pueden ser PCs, Macintosh y otras computadoras que estén conectadas a la internet y que logren obtener información de los servidores Web. Un cliente Web puede ser una computadora de escritorio o una computadora portátil.

Como ya se había mencionado, el protocolo HTTP, es usado para transmitir archivos entre servidores y clientes. Cuando da clic en un link de hipertexto o llena una forma en un documento Web, los resultados necesitan ser enviados a través del internet lo mas rápido posible, y necesitan así mismo ser comprendidos por un servidor del otro lado. Instrucciones como "enviar este archivo" o "Obtener esta imagen" son transmitidas por el protocolo de comunicaciones de la Web, HTTP. Este protocolo es el "mensajero" que trae y lleva archivos de los servidores y que entrega

resultados a su computadora cada momento en el que da clic a una petición. HTTP tiene sus contrapartes en otros servicios de la Internet como FTP, protocolo de transferencia de archivos, los cuales son protocolos que obtienen diferentes tipos de información a lo largo de la internet.

Programa de Explorador, Es necesario por un cliente web para mostrar texto, imágenes, videoclips. etc.,.

4 | COMUNICACIONES MEDIADAS POR ORDENADOR (CMO)

La literatura sociológica que habla de las Comunicaciones Mediadas por Ordenador de manera usual no entra en discusiones sobre explicaciones de la estructura misma de la red, un programa o cualquier otra arquitectura técnica sobre el o la que las comunidades virtuales se edifican.

Este vacío explicativo normalmente indica: Uno, se piensa que el lector es una persona con amplios conocimientos técnicos y larga experiencia en el medio, o dos, se considera que estas explicaciones son tanto improductivas como innecesarias. Sin embargo, ni la primera ni la segunda premisa deben tomarse como las opiniones definitivas: De ninguna manera, los lectores con una formación en ciencias sociales tienen razón alguna para estar familiarizados con los detalles técnicos y segundo, esta información no es banal. Por el contrario: las particularidades técnicas de un sistema de sociabilidad en línea son importantes, tanto para reflexionar sobre la tecnología misma, como para el mismo desarrollo de esa sociabilidad tecnológica (Planells, 2002) . El aspecto funcional de la arquitectura técnica de un espacio de sociabilidad digital es de suma importancia, tanto para poder comprenderla con mayor fiabilidad, como para poder estructurar y diseñar aplicaciones que sean de su facilidad, ya que, estas diversas peculiaridades que se deciden desde el nivel técnico o arquitectónico, tienen

luego diferentes consecuencias en la utilización que los usuarios dan a cada ciberespacio concreto. Conocer estas peculiaridades es tan necesario a la hora de realizar análisis desde las ciencias sociales como a la de diseñar, propiamente estos ciberespacios. En lo referente a esto último, afirma Judith Donath:

En gran medida, el éxito futuro de las comunidades virtuales depende de lo bien diseñados que estén sus instrumentos para la interacción social. Si su diseño es pobre, el mundo online puede parecerse a una gran plaza de cemento, con unos pocos y estériles bancos: un lugar por el que la gente pasa lo más rápidamente posible, en su camino a casa. Si estos instrumentos, en cambio se diseñan correctamente, el mundo online no solo estará habitado, sino que estará capacitado para albergar un gran abanico de interacciones y relaciones, desde estrechas colaboraciones hasta casuales situaciones en las que la gente se observa mutuamente. (Donath, 1996)

5 | TECNOLOGÍA HTML

Uno de los lenguajes de marca de la web ancha mundial más populares siempre ha sido HTML. HTML fue principalmente diseñado como un lenguaje para describir semánticamente documentos científicos, mientras que su diseño general y adaptaciones durante los años lo habilitaron a ser usado para describir otros tipos de documentos.

El Lenguaje de Marca Hipertexto (HTML) es definido en términos del lenguaje de marca generalizado estándar (ISO) [1] (SMGL). Este, es un sistema para definir tipos de documentos estructurados y lenguajes de marca para representar instancias de estos tipos de documentos.

En particular, la familiaridad con las bases del Manejo de Objetos en Documentos es necesaria para un entendimiento completo de algunas de las

partes mas técnicas de la especificación de HTML. El entendimiento de WEB IDL, HTTP, XML, Caracteres de Codificación Unicodigo, Javascript y CSS también pueden ser de ayuda en lugares pero no son esenciales.

Lenguaje de Marca Hipertexto puede ser usado para representar noticias de hipertexto, correo , documentación en linea y hipermedia colaborativa; menú de opciones, resultados de bases de datos estructuradas, documentos estructurados simples con imágenes de vectores estructuradas en lenguaje de marca, y visualización de documentos con existentes cuerpos de información.

5.1 | INTRODUCCIÓN A HTML (TÉCNICO)

HTML es el lenguaje de publicación para la Web Ancha Mundial, esto quiere decir que cada documento se ve en la Web - sea el que cubre las noticias nacionales, el que da información acerca de cursos universitarios, venta de libros o descripción de un show local - esta escrito usando HTML.

Un documento básico de HTML luce así:

```
1. | <!DOCTYPE html>
2. | <html lang="es-CO">
3. | <head>
4. |   <title>Pagina de ejemplo</title>
5. | </head>
6. | <body>
7. |   <h1>Pagina de ejemplo: titulo</h1>
8. |   <p>Este es un <a href="demo.htm"> vinculo</a> de ejemplo. </p>
9. |   <!--este es un comentario que no es visible sino en el código fuente-->
10. | </body>
11. | </html>
```

Los documentos HTML consisten en un árbol de elementos y texto.⁸ Cada elemento esta denotado en la fuente por un tag de inicio como "<body>" y un tag de finalizado como "</body>". Así mismo, los elementos pueden tener atributos, que controlan como los elementos funcionan. Estos atributos son puestos dentro del tag de inicio, y consisten en un nombre y un valor,

⁸ <https://www.w3.org/TR/2018/SPSD-html32-20180315/#refs>

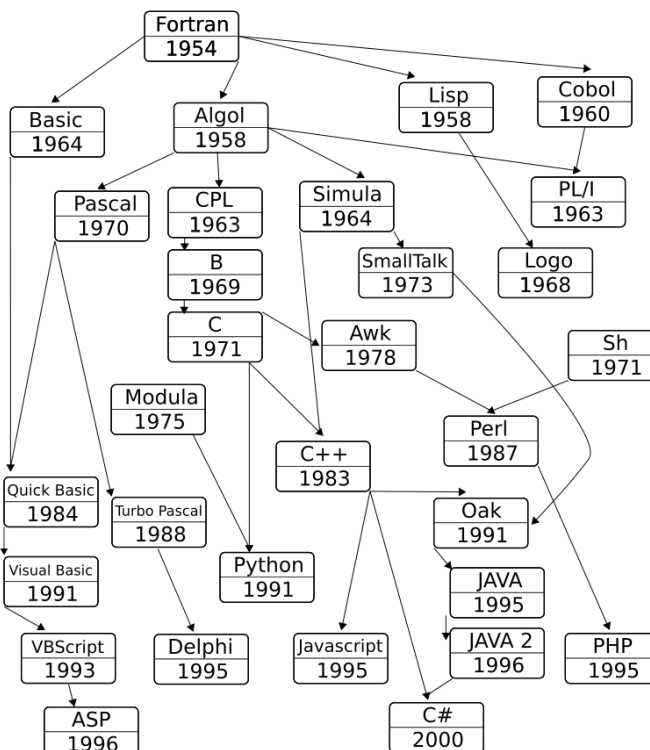
separado por un carácter '='. Por ejemplo, en la siguiente línea de código hay un hipervínculo, formado utilizando un elemento `a` y su atributo `href`:

```
<a href = "demo.html">Vinculo</a>
```

Los agentes de usuario HTML (ej. los Exploradores Web) leen estas marcas, convirtiéndolas en un árbol de Modelo de Documentos de Objetos o sus siglas en inglés (DOM). Un árbol DOM es una representación en-memoria de un documento y normalmente contiene distintos tipos de nodos, en particular nodos de Tipos de Documentos, nodos de Elementos, nodos de Textos, nodos de Comentarios y en algunos casos nodos de Procesamiento de Instrucciones.

5.2 | HTML5 O HTML DINÁMICO

Una de las ventajas principales de las hojas de estilo en términos de control presentacional, flexibilidad, mas rápida descarga y mantenimiento mejorado, es que ahora son generalmente aceptadas, inicialmente fueron concebidas para el uso con texto, y recientemente se extiende este control para el campo de los gráficos. La combinación de scripting, DOM y `.css` es ampliamente usada para la animación, interactividad y efectos presentacionales. La manipulación basada en scripts del árbol de documentos y de la



Esquema 1 Cronología histórica de los lenguajes de programación. Fuente: Propia

hoja de estilos ya mencionados son componentes básicos de la tecnología web dinámica, y se encuentran presentes en “la aplicación”. La aplicación acrónimos en ingles (APP), es un conjunto de parámetros, algoritmos, e interfaces que permiten la ejecución de tareas específicas. Las aplicaciones, junto a los sistemas están escritos en lenguajes de programación.

Los lenguajes de programación mas comunes en las aplicaciones web son php, javascript, ruby y java (.do), a estos conjuntos se les denomina entornos de programación con unas técnicas diametradas.

Ajax es una técnica de desarrollo web que se puede caracterizar dentro de la “web 2.0” y permite crear aplicaciones interactivas o RIA (Rich Internet Applications). Estas aplicaciones se ejecutan en el cliente, es decir, en el navegador de los usuarios permitiendo una “mayor estabilidad”. Ajax es una técnica, valida para múltiples plataformas y utilizable en muchos sistemas operativos y navegadores dado que esta basado en estándares abiertos como el JavaScript y el Modelado de Objetos de Documento (DOM). Esto hace que en estos entornos se pueden crear aplicaciones dinámicas que de otra forma solo podrían ser desarrolladas para entornos que no son en línea, por tanto también se permite una mayor interconexión. En estos entornos, haciendo uso de varios lenguajes se pueden hacer aplicaciones interactivas enfocadas en la educación.

6 | PLATAFORMA DISEÑADA (APLICACIÓN)

6.1 | DESCRIPCIÓN

El proceso de construcción para esta aplicación-plataforma, inicio con el planteamiento de recurso bibliográfico, una especie de árbol de documentos, en esencia. Una tipología, esta ordenada con artículos de distintas temáticas particulares de la historia y las ciencias sociales, estos

artículos, usualmente se acompañan de presentaciones graficas que apoyan y complementan su abordaje. Estos artículos son de dominio publico, y pueden ser encontrados fácilmente mediante buscadores-indexadores como Google, Yahoo, Bing, Duck, etc...

6.2 | BALANCE HISTORIOGRAFICO COMO METODOLOGÍA TEÓRICA PARA LA CREACIÓN DE ARTÍCULOS WEB.

En aras de desarrollar una metodologia para el abordaje de una temática en particular, especialmente temas relacionados con la historia y las ciencias sociales, se plantea el balance historiografico como método de acercamiento de fuentes y perspectivas de acuerdo a la diversidad del problema y a la caracterización de los diversos actores que lo componen, para de esta forma dar un orden de abordaje, que aporta solidez a la clase.

Cabe aclarar que la historiografía es un termino que designa la tarea de la investigación y escritura de la Historia. Es la actividad y el producto de los historiadores y también la disciplina intelectual y académica constituida por ellos, por tanto, también es una practica en la que se identifica la escritura de la historia en ciertas épocas, ámbitos culturales, políticos y económicos y tradiciones científicas.⁹

Los historiadores modernos tienden a reconstruir el registro de las actividades humanas para alcanzar un conocimiento mas profundo de estas. La concepción de esta tarea es reciente, datándose en el desarrollo de finales del siglo XVIII y principios del siglo XIX de la historia "científica" y de el surgimiento de la historia como una profesión académica. Ademas, surge de una perspectiva que es relativamente nueva en la experiencia humana: la aceptación de que el estudio de la historia es una actividad humana inevitablemente natural. Antes de finales del siglo XVIII la historiografía no se

⁹ <http://eduwebhist.com/historia/>

constituía en el centro de ninguna civilización. La historia no era parte importante de la educación regular, y nunca se le atribuyó una interpretación de la vida humana como un todo. Esta gran ambición era mas apropiada para la religión, filosofía, poesía y otra literatura imaginativa.¹⁰

Por tanto, el análisis de acción (abordaje educativo) de distintas fuentes bibliográficas, artículos científicos, capítulos de libros, compilados históricos, y compilados historiograficos es una metodología teórica fundamental para abordar hechos, procesos y dinámicas históricas con relación a las ciencias sociales en el ámbito educativo. El articulo web con eje en el balance historiografico, se constituye de esta forma en un medio de divulgación del conocimiento complementario al vasto repositorio de archivos de la web, que se adapta a necesidades de refuerzo estructural tanto didácticas como pedagógicas.

<http://eduwebhist.com/historia/confarm/>

Este es el balance historiografico redactado y publicado para su abordaje en clase. De este, se puede hablar que tiene una convergencia de temas principales en los cuales se encuentra la causalidad de la violencia y su acrecentamiento en el territorio colombiano, en el periodo reciente de segunda mitad del siglo XX, posterior a "La Violencia" y en la época específica de la década de los 80 y de los 90.

6.3 | CARACTERÍSTICAS SEMÁNTICAS DE LOS ARTÍCULOS:

En (la mayoría) de los casos lineales objetivos, estos artículos constituyen la fuente teórica principal del abordaje metodológico del aula, y se complementan de distintas fuentes provenientes de la web o de repositorios de archivos descentralizados, como p2p (protocolos de internet). Una característica fundamental de estos, es su organización programática, que se evidencia en el lenguaje de marca. Mediante unas cuantas meta-

¹⁰ <https://www.britannica.com/topic/historiography>

etiquetas (metatags), es posible identificar estos documentos a través del sistema, clasificarlos en temas particulares y describirlos con palabras claves, todo esto, con distintos propósitos, entre ellos, esta el hacerlos mas claros a los indexadores para que personas en condición de discapacidad como la visual puedan acceder a el (inclusión), el de tener una audiencia mas especializada (profesionalización), posibilidad para georreferenciación (comunicación), además de internacionalización.

La siguiente es una representación de las meta-etiquetas (descripción y palabras clave) tomando como ejemplo el artículo del conflicto armado cuyo vinculo ya mencionado es.

<http://www.eduwebhist.com/historia/confarm/>

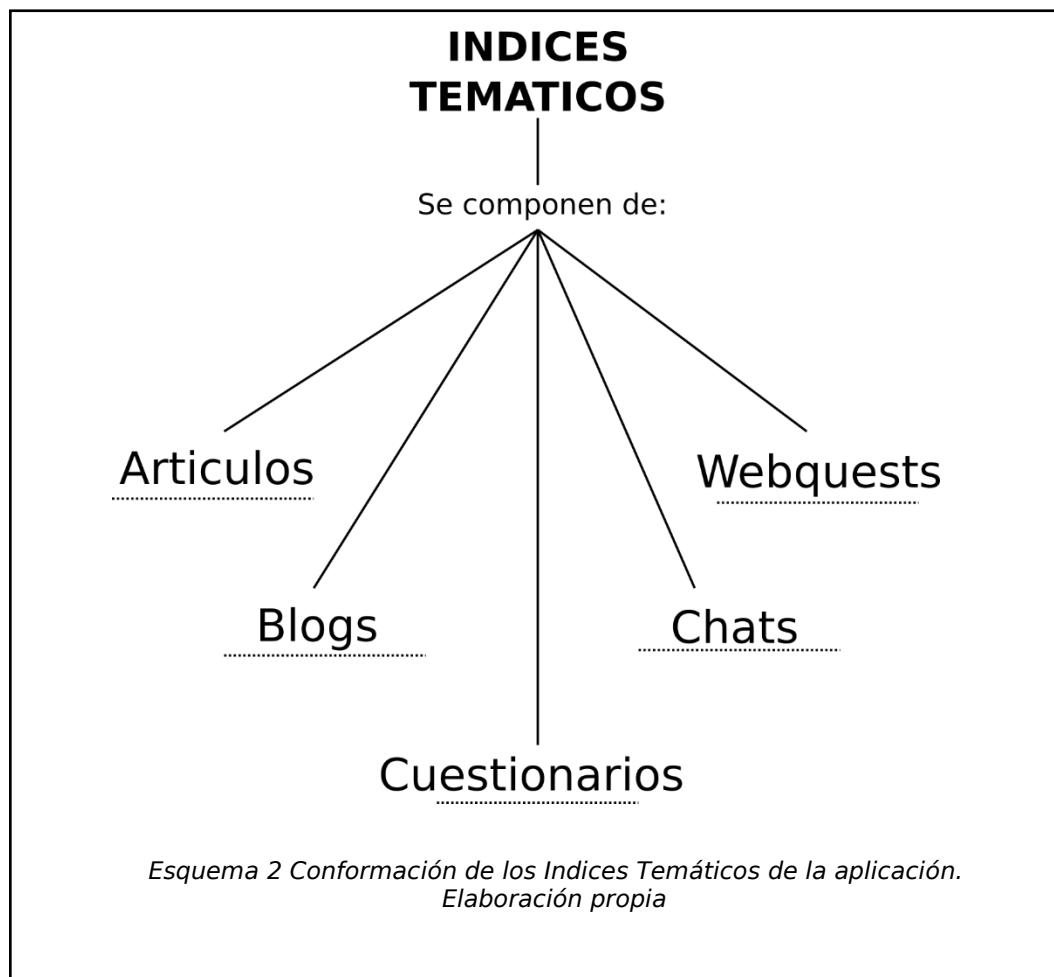
```
1. | <!DOCTYPE html>
2. | <html lang="es-CO">
3. | <head>
4. | <meta http-equiv="content-type" content="text/html"; charset= "UTF-8" />
5. | <meta name="robots" content= "Index, Follow" />
6. | <meta name="description" content="Que es el conflicto armado?: los conflictos
   | armados son enfrentamientos armados prolongados que ocurren entre fuerzas armadas o
   | uno o mas grupos armados. Las características principales del conflicto armado se
   | encuentran en las luchas por el control del estado, rivalidades e intolerancias entre
   | los partidos y las organizaciones políticas e inconsistencias y debilidades en las
   | distintas practicas en el ejercicio del poder"/>
7. | <meta name="keywords" content="conflicto armado, características del conflicto
   | armado, conflicto armado colombiano, guerrillas, paramilitares, corrupción,
   | narcotráfico, luchas sociales, conflicto político, economía del conflicto, ejércitos
   | irregulares, pseudoestados, intolerancias, generalización de la violencia,
   | consecuencias del conflicto armado"/>
8. | <title>Conflicto armado - Segunda mitad del siglo XX | Eduwebhist </title>
9. | </head>
10. | <body>
11. | <h1>CONFLICTO ARMADO</h1>
```

6.4 | INDICES TEMÁTICOS

Indices temáticos <http://www.eduwebhist.com/itemac/> es la aplicación principal de la plataforma-aplicación EDWH, estas, son unidades didácticas semivirtuales con actividades intercambiables como webquests, chats, blogs

y cuestionarios, entre otros. Estas actividades están diseñadas de tal forma que sean fáciles de entender, además de seguir parámetros, diagnósticos y competencias específicas para el curso a desarrollar.

Como mas adelante se reflexionara, el objetivo principal al programar estos indices temáticos es la reducción sustancial del tiempo que el estudiante utiliza para interactuar con plataformas y aplicaciones de aprendizaje, ya que una de las metas finales es que la clase de ciencias sociales no se convierta en una clase de tecnología mas¹¹, sino que, esta tecnología, de manera pragmática y con conocimientos básicos en informática y el uso de la web sirva como eje potenciador del pensamiento social, critico e histórico.

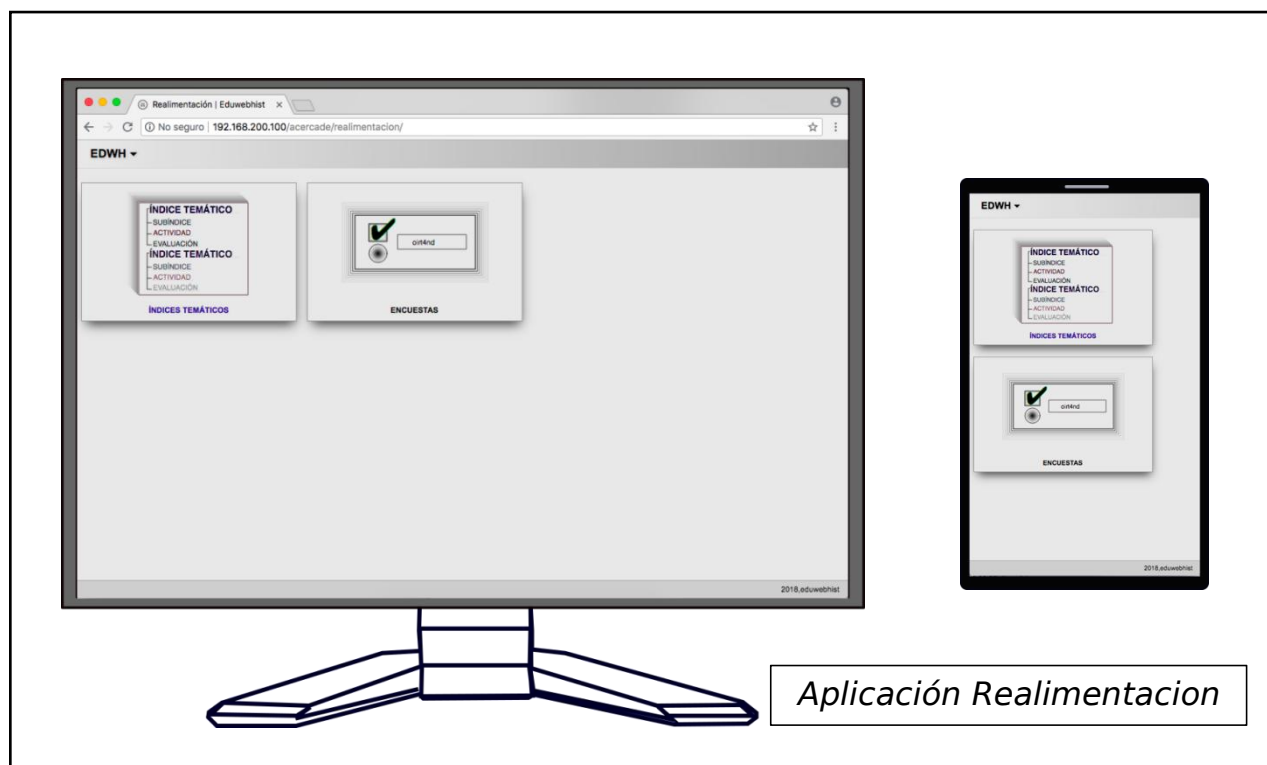


¹¹ Cuando se menciona *tecnología mas*, se trae a referencia probablemente el uso mandatorio de un aula virtual con herramientas de educación virtual, no semivirtual y despersonalizada, aunque inevitablemente se tengan procesos de fusión tecnológica entre estas aplicaciones.

6.5 | REALIMENTACION

La aplicación realimentacion, como su nombre indica, provee la sistematización y resultados de los productos de los índices temáticos. Esta aplicación se concibió de carácter abierto, ya que tanto el docente, como el estudiante tienen acceso a sus resultados, pueden compararlos entre sí, además de manera inmediata, sin un registro previo.

El propósito de esta aplicación es proveer datos de análisis sistematizados que permitan el estudio reflexivo, flexible, controlado y crítico de necesidades de formación, para el diagnóstico de competencias sociales, lingüísticas y científico-críticas.



CAPITULO 2: EDHW

La historia, es vista como un insumo intelectual e investigativo del pasado. En si esencia, es una práctica y actividad constituida que posee una tradición, un marco institucional y una audiencia o publico específicos. Por tanto, su síntesis y puesta en práctica se explicita en el hipertexto, permitiendo, en este caso, generar nuevas construcciones en distintas áreas de las ciencias sociales, como el derecho, la antropología y la sociología, permitiendo lo que Clifford Geertz menciona como "*descripciones densas de los problemas*".

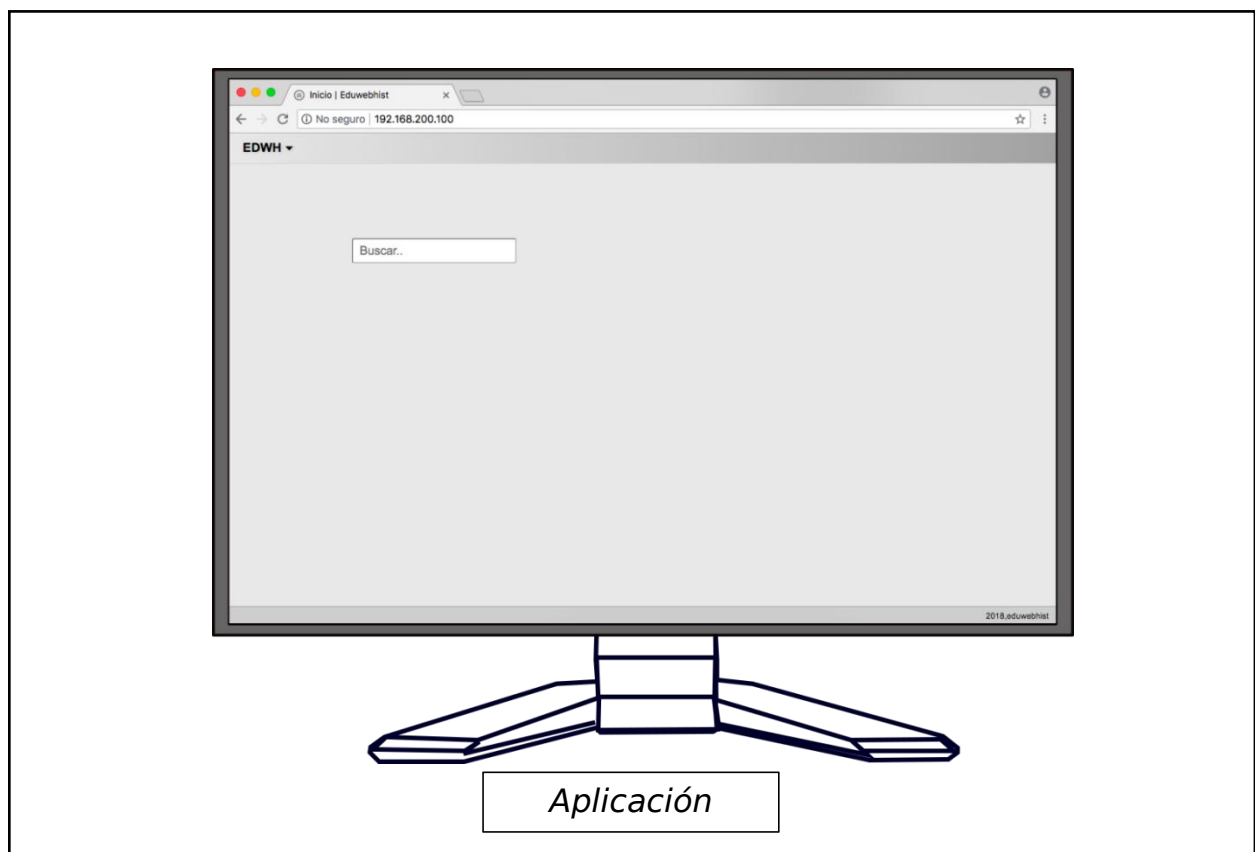
La historiografía es un termino que designa la tarea de la investigación y escritura de la Historia. Es la actividad y el producto de los historiadores y también la disciplina intelectual y académica constituida por ellos, por tanto, también es una practica en la que se identifica la escritura de la historia en ciertas épocas, ámbitos culturales, políticos y económicos y tradiciones científicas. Las tradiciones historiograficas mas conocidas se evidencian en el desarrollo histórico de civilizaciones como la Occidental, la India y la Asiática. En la contemporaneidad, en el discurso de la historiografia, hay que remitirse a la sociedad de la que se refiere la misma, ejemplo: Historiografia Occidental, Historiografia Asiática, Historiografia Latinoamericana o Historiografia Americana; ó específicamente, Historiografia Peruana, Historiografia Francesa, Historiografia Mexicana, Historiografia Estadounidense, Historiografia Colombiana. La historiografia usualmente tiene una tradición, un marco institucional y una audiencia o un publico.¹²

De esta manera, la historiografía-historia esencialmente tiene carácter problemático-polemico, además, y en la aplicación-plataforma diseñada (EDWH), su discusión, trasciende la esfera misma de la disciplina a otros

¹² A Global History of Modern Historiography - Georg G Iggers, Q.Edward Wang, Supriya Mukherjee. Routledge, Sep 1, 2016

espacios en donde las redes neuronales se hacen más validas, las discusiones políticas, opiniones contextuales e ideológicas son la base de una red social emergente, libre y abierta, con capacidad de archivo e interconexión cuadrada ilimitada, sin perdidas y con posibilidad de algoritmizacion lingüística de carácter social, histórico y analítico.

Dicho esto, y describiendo más a fondo la plataforma-aplicación, las sub-aplicaciones, se programaron desde un punto cero, exclusivamente con el propósito de atender a requerimientos críticos contextuales de una escuela-educación semivirtual, es decir, procesos imbricados desligados del registro de seguimiento, que prioricen la anonimidad del sujeto en la red, creando y permitiendo dinámicas de archivos supra temporales indexados.



1 | BLOG

Un blog constituye una herramienta de colaboración asincrónica que permite que cualquier persona pueda expresar sus ideas y poner contenidos a disposición de otros en la web. Este contiene artículos, también llamados posts o entradas. Normalmente van fechadas y se organizan siguiendo una pauta cronológica.

Aunque su unidad estructural siga siendo una entrada, esta es distinta de varias de las dinámicas del papel y se ha convertido en un elemento multimediático, etiquetado por ciertos elementos que lo vuelven buscable y recuperable. Sus entradas, por otra parte, se encuentran enmarcadas por elementos que lo relacionan con el medio que posibilita su existencia, elementos que serían completamente impensables en un medio físico, como el perfil de usuario y encabezados de página de posicionamiento.

Algunos blogs operan principalmente como filtros de noticias, recolectando varias fuentes online y agregando pequeños comentarios y links de la internet. Otros blogs proveen foros para permitir a los visitantes dejar comentarios e interactuar con el publicador. "Bloguear" es el acto de componer material para un blog. Estos, se componen principalmente de texto, pero de igual manera son importantes las imágenes, los audios y los videos. La "blogosfera" es el universo online de los blogs.

La relación del blog con las ciencias sociales se puede evidenciar en:

El blog sustituye la "programación" de una escritura personalista por un discurso vivo, este, se puede transformar continuamente, ya que es un documento compuesto por elementos de distintas naturalezas que se plasman en un espacio virtual y que incluyen texto, imágenes, hipervínculos, sonido, entre otros.

El blog se puede considerar un tipo de literatura popular más cercano a la opinión de las personas; los escritores de blogs pueden practicarlo de manera informal y en pocas palabras, aquí, la comunicación escrita representa una actividad más que una funcionalidad.

El blog, conforma un repositorio de memoria colectiva a partir de la escritura personal, que se ha consolidado como un gran archivo de escritura popular y de experiencias autobiográficas, este, por tanto, no depende de instituciones de memoria vinculadas a un poder central, sino de operadores que son básicamente ajenos a los discursos que se producen, y que definen su eficacia por su potencial de acumulación y pseudoventa.

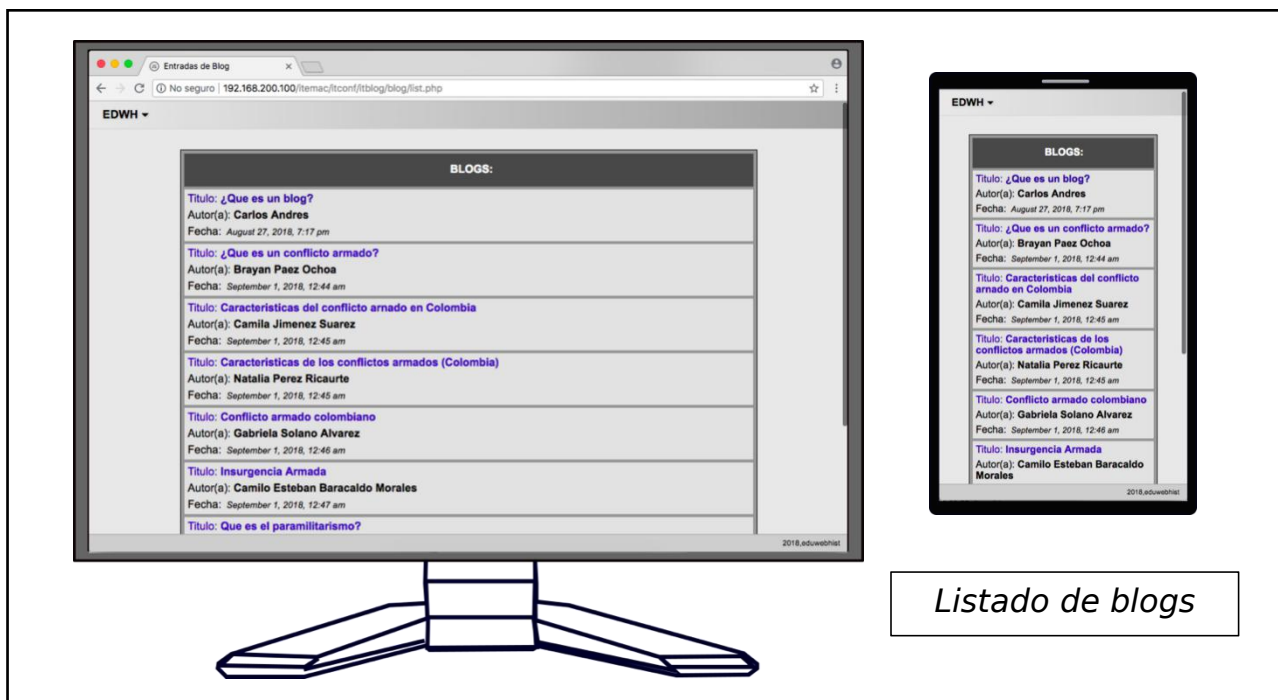
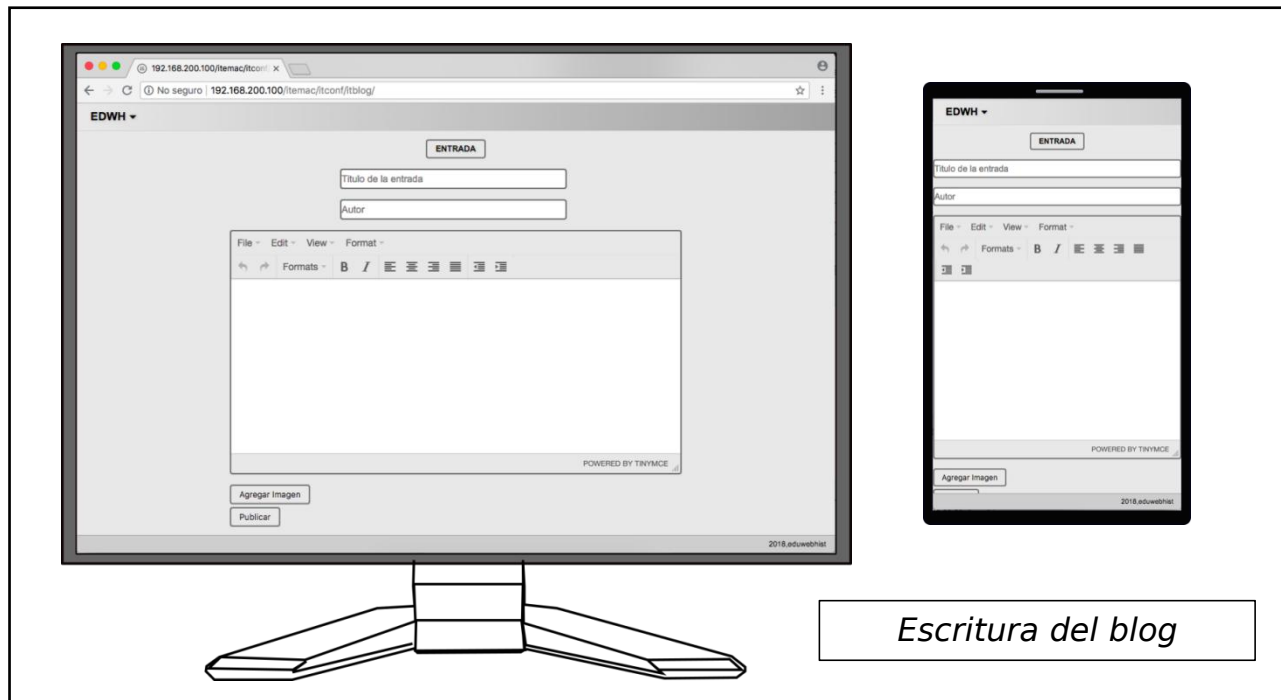
Representan repositorio de memoria social de acceso libre desde cualquier lugar y medio que interprete dicha información de manera humana- biopolítica.

El blog, es un documento "nativo" de la web, y ya no solo es un ejercicio de escritura tradicional, sino que se encuentra organizado por parámetros de medios electrónicos.

Esta conformación de nuevos archivos de memoria colectiva se hace mediante una entrada individual de discursos personales de manera directa a un flujo de información, ese proceso de entrada, carece de cualquier criterio de exclusión ajeno a quienes producen los discursos, lo cual provoca que estos mecanismos funcionen fuera de cualquier limitación espaciotemporal y, por tanto, apartados de modos habituales de concebir prácticas y procesos de transmisión del saber.

Normalmente un blog requiere del registro de seguimiento del usuario, en EDWH, se plantea el anonimato como herramienta de poder ideológico,

protegiendo la propiedad intelectual del autor y ofreciendo seguridad de capa archivística en un entorno de web global indexada, con el propósito de generar procesos hipertextuales y metacognitivos en redes sociales identificables, clasificables y de características valorativas de soporte.



2 | WEBQUEST

La idea de WebQuest se desarrolló en 1995 en la Universidad Estatal de San Diego por Bernard Dodge junto con Tom March y desde entonces es una de las técnicas principales de uso e integración de internet en la escuela.

En el momento que se habla de la WebQuest, varios significados predominan. Dentro de estos se encuentran: 1.) búsqueda asistida, 2.) cerca guiada, 3.) búsqueda en la web, 4.) investigación guiada o 5.) guías didácticas de navegación. Actualmente, se utiliza el termino original, WebQuest, como una búsqueda, viaje intelectual, o aventura del conocimiento.

Una WebQuest es una actividad enfocada en la investigación, en esta, la información que usan los estudiantes es, en su mayor parte, descargada de la web. Está diseñada para rentabilizar el tiempo del estudiante, ya que esta actividad debe centrar su propósito en el uso de la información más que en su búsqueda, y en apoyar niveles analíticos, sintéticos, contrastantes y evaluativos.

La WebQuest se basa fundamentalmente en recursos proporcionados por la web-internet, además, se busca que estos, inciten a investigar, desarrollar el pensamiento crítico y creativo, la toma de decisiones y que contribuyan a desarrollar diferentes capacidades en los estudiantes que los lleven a transformar los conocimientos adquiridos. De lo anteriormente descrito surge una característica esencial de esta aplicación, y es que el trabajo elaborado por los estudiantes puede ser transmitido y compartido para generar algo útil para otros.

En las WebQuests, el ambiente educativo es un entorno de trabajo constructivista ya que la metodología cumple con cuatro condiciones que lo permiten y que son:

- La mediación del educador
- La construcción propia del conocimiento en el estudiante.
- El cuestionamiento, averiguación, indagación o investigación.

Además, uno de sus objetivos principales es que el estudiante genere nuevos esquemas de conocimiento.

"La esencia de una WebQuest radica en encontrar una tarea que obligue a pensar en el contenido. Sin ello, tan solo es otra página web. Finalmente, aunque los papeles o roles no son absolutamente esenciales en una WebQuest, los encuentro útiles si los maestros tienen un conocimiento, al menos superficial, sobre las estrategias de aprendizaje cooperativo-colaborativo. Una de las cosas que distingue una Webquest excelente de una buena es la creación de situaciones que obliguen a los estudiantes a depender unos de otros" (Dodge, 2000)

2.1 | ESTRUCTURA DE UNA WEBQUEST

La WebQuest se concibe y además construye según una estructura lógica que contiene los siguientes componentes fundamentales:

2.1.1 | Introducción

En la introducción, el objetivo principal es despertar el interés, motivar a los estudiantes y fomentar su curiosidad natural, además, debe ser divertida, significativa, cercana a su realidad, atractiva y, sobre todo, de

utilidad, relevante o importante para su formación. Aquí, se hace un diagnóstico de los conocimientos previos de los estudiantes, además de proporcionarse información anterior a la tarea con una visión general de las metas de aprendizaje.

En una WebQuest de larga duración la introducción puede extenderse sobre el curso del proyecto. Esto ayuda a revigorizar a los educandos y permite la incorporación de material nuevo (alguno incluso generado por ellos mismos como parte del proceso). El resultado de otros medios (un impreso, cartel o modelo) y de lectores invitados (otros maestros, madres padres, expertos, etc.) añade componentes de la vida real a las investigaciones en línea. (Billbao & Garcia, 2014)

Lo anteriormente citado es muy importante ya que solo depender de la tecnología para comunicar el significado de una unidad, tiende a crear cierto sentido de la irrealidad. Añadir tipos de información introductoria y material durante toda la duración de la WebQuest puede mantener comprometidos a los estudiantes con objetivos claros.

2.1.2 | Tarea

La tarea consiste en una descripción de lo que se tendrá que haber hecho al finalizar la WebQuest. Desarrollar esta tarea -o el cuestionamiento central a investigar- es uno de los aspectos más críticos y creativos a la hora de trabajar con WebQuests. En muchos casos se menciona que la tarea debe ser descrita de una manera clara y concisa para que los estudiantes tengan un panorama de cuál será el resultado final de las actividades de aprendizaje. Debe ser virtual y estéticamente atractiva.

Por último, se debe mencionar si el producto final implica el uso de alguna herramienta (web, video, PowerPoint, etc.). Aunque se debe aclarar que en la tarea no se desglosan todos los pasos que los estudiantes deben seguir para llegar al punto final, esto, es parte del proceso.

Las tareas pueden ser o comprender según (Bilbao & Garcia, 2014):

- Resolver problemas
- Participar en debates, mesas redondas, etcétera.
- Publicar sus hallazgos en un sitio web o blog.
- Colaborar en una iniciativa de investigación en línea en un sitio o institución
- Crear una presentación multimedia de un aspecto particular de su investigación.
- Resolver un problema o misterio.
- Formular y defender una postura.
- Planificar y organizar un evento.
- Diseñar y elaborar un producto.
- Analizar una realidad compleja.
- Articular una intuición personal.
- Crear un resumen.
- Producir un mensaje persuasivo o un tratamiento periodístico.
- Crear una obra de arte
- Cualquier tema que requiera que los educandos procesen y transformen la información que han reunido.

2.1.3 | Proceso

El proceso, o la sección de proceso, es una descripción detallada que procura ser breve y clara de la organización del trabajo mediante pasos que

los estudiantes siguen para cumplir con la tarea propuesta. Una lista definida, secuenciada y numerada de los pasos comunicará la idea de que se debe hacer y en qué orden, así como si se realizará un trabajo individual o grupal; es preferible este último para fomentar el trabajo cooperativo y colaborativo.

Aquí, también se incluyen los recursos en línea (online) y fuera de línea (offline) que se utilizarán en cada paso, estos, son ayudas (*concepto de andamiaje cognitivo*) (Bilbao & García, 2014), sobre lo que se va a hacer con la información reunida

2.1.4 | Recursos

Los recursos, consisten en una lista (enlaces a sitios web, recursos impresos, etc.) que se eligen con anterioridad y que sirven de apoyo para completar la tarea; los recursos se incluyen en este apartado para que los estudiantes puedan tener acceso a ellos en el momento apropiado. Es importante decir que no necesariamente todos los recursos tienen que estar ligados a la internet, acá, se pueden incluir videos, casetes CD, DVD, Blu-ray, e-books, aplicaciones, libros, pósteres, mapas, modelos, objetos manipulables y esculturas, entre muchos materiales más.

2.1.5 | Evaluación

La evaluación en la WebQuest se realiza mediante herramientas que sirven para valorar y evaluar el trabajo, además, fortalece a los estudiantes en sus criterios para los objetivos del aprendizaje. Varios autores sugieren la lectura previa de este apartado, individual o conjuntamente; además, considerarla un punto de referencia y revisar su organización periódicamente para no pasar por alto ningún aspecto y mantener activa la conciencia de los estudiantes en el proceso educativo.

Muchas de las teorías de los estándares de evaluación y del constructivismo se aplican a las WebQuests: metas claras, combinar evaluación con tareas específicas y el involucramiento de los aprendices en el proceso de valoración y evaluación. En este componente debe describirse, lo más concreto y claramente posible, como será evaluado su rendimiento, si habrá una nota común para el grupo o calificaciones individuales. Por tanto, la rúbrica es imprescindible, y dependiendo del nivel escolar y del tipo de actividad se hará una descripción de los que se evaluará y de cómo se hará.

(Bilbao & Garcia, 2014)

Después de lo anteriormente mencionado, en la evaluación es importante incluir los criterios de una manera detallada, de esta manera, los estudiantes, conocerán los criterios con que se calificara su trabajo, e incluso pueden utilizarlos como referencia para sentirse involucrados y de esta manera motivados en el proceso.

2.1.6 | Conclusión

De nuevo, el abrir un lugar y un tiempo para la discusión de posibles extensiones y aplicaciones de los índices se evidencia en principios constructivistas:

El lenguaje juega un [papel] esencial en el aprendizaje. El pensamiento se lleva a cabo en la comunicación. Para el constructivismo, el lenguaje es una herramienta sintética que permite a los individuos hacer conexiones más allá de lo que han aprendido en el pasado porque en la formulación de palabras, oraciones y párrafos los educandos deben organizar sus pensamientos en ideas comunicables, transmisibles, un proceso que a menudo resulta en conocimiento (Piaget, 1965; Vygotsky, 1978)

En las conclusiones de la WebQuest se invita a los estudiantes en la sugerencia de formas en las cuales realizar actividades se haga de maneras diferentes para mejorar la clase.

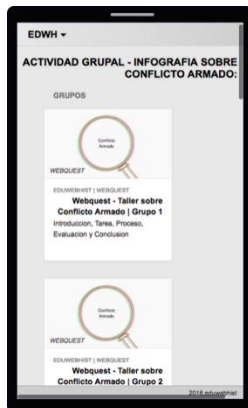
Aquí principalmente:

- Se resume la experiencia
- Se anima a la reflexión sobre el proceso
- Se generaliza lo que se ha aprendido

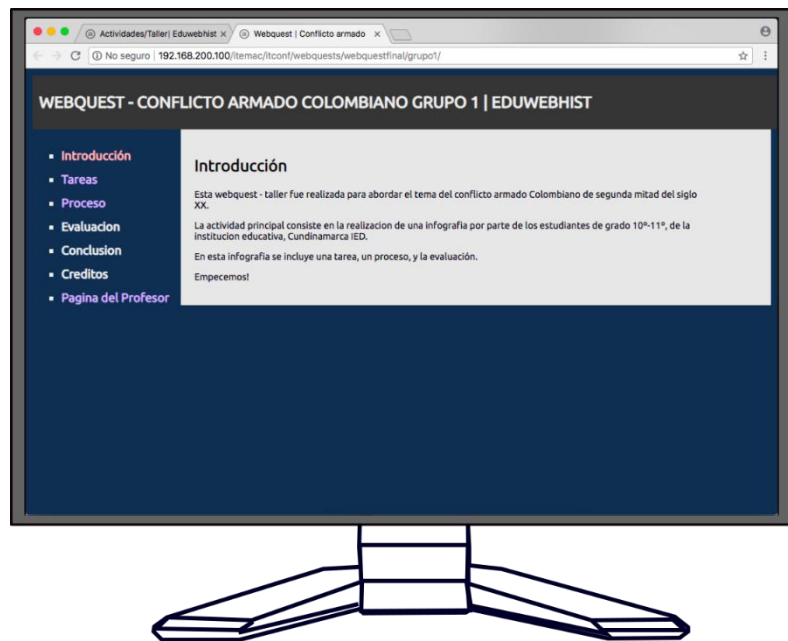
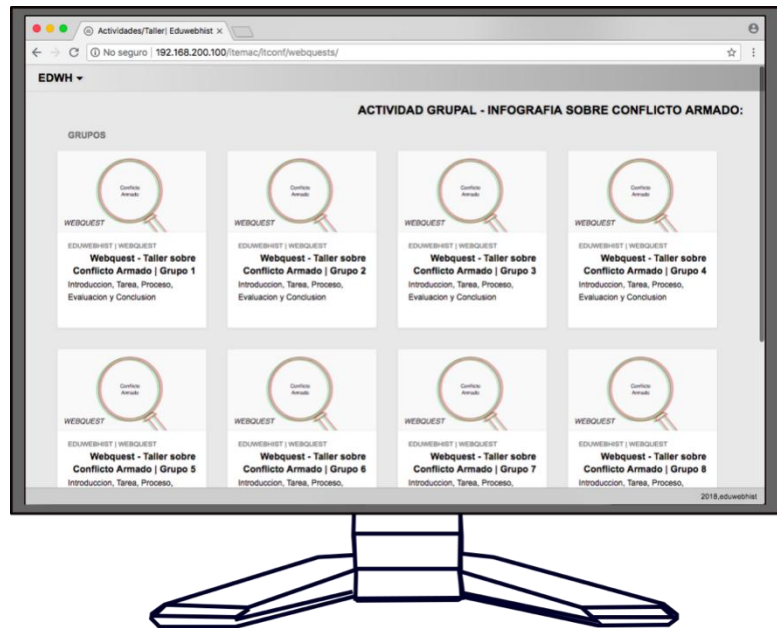
A modo de conclusión, se proporciona un mecanismo de cierre a la actividad o actividades.

2.1.7 | Créditos

Los créditos son el espacio en el que se incluye información de autoría, también, fuentes de información y sitios web utilizados, imágenes, sonido o texto, preferiblemente, proporcionando enlaces a las fuentes originales. Así mismo, en este espacio se incluye la lista de referencias bibliográficas u otros medios analógicos que hayan sido utilizados como fuente de información.



Listado de WebQuests



WebQuest específica

3 | CHAT:

Una de las innovaciones más populares de Internet-web fueron los canales de chat channels, y ahora, simplemente chats. Su novedad lo convierte en un género (Planells, 2002) con un carácter y naturaleza novedosos y definidos.

¿Qué es un chat?

Se puede caracterizar un chat como una aplicación informática - software- que, haciendo uso de una conexión a Internet-web, permite la comunicación escrita inmediata y simultánea de múltiples usuarios.

Técnica-teóricamente, en un chat lo que escribe un usuario-participante es enviado a un servidor y leído por los demás usuarios-participantes cada vez que se pulsa «retorno». Así, cualquier usuario-participante envía y recibe frases (intervenciones) cuasi cortas, de manera instantánea, así como todos los usuarios participantes, que están conectados a un mismo servidor y están en un mismo hipervínculo.

En el sentido del conocimiento tecnológico de las ciencias sociales, es necesario señalar: lo que popularmente se conoce como «un chat» puede ser observado desde dos perspectivas que son claramente distintas: una estructura mecánica, técnica, atómica, y otra estructura de uso metalingüístico, inmaterial, fluida, inestable y digital aunque estas: (material, técnica), (espacios, personajes, utilización, vida) pueden confundirse y entrelazarse en modos y tiempos distintos. (Planells, 2002)

Estructura atómica del chat

Esta estructura se compone de máquinas, redes de cables, sistemas de control de software complejos, administrados por profesionales que se encargan de mantener la red de ordenadores servidores en marcha. Los enchufes, cables, antenas, módems, máquinas, procesadores, técnicos, usuarios son esta estructura en un ciberespacio

Metalingüística del chat: Oralidad / Escritura / Textualidad

Una interacción de formato principalmente textual produce un modo de funcionar con características particulares.

En la tradición, el registro escrito ha servido como un modo de expresión reflexivo, distante y de carácter pseudoliterario, marcadamente formal. Contrario a esto, el registro oral se caracteriza por ser próximo, espontáneo y poco formal.

Sin embargo, los canales de conversación de un chat rompen esta dicotomía o diferencia, creando lo que Clifford Geertz llama, un género confuso. *“Nos situamos dentro de una tendencia general en las ciencias sociales y humanas a realinearse y a reconfigurarse”* (Geertz, 1993) , con puntos de influencia que no descartan a las ciencias naturales - a la vez que estas encuentran, cada vez más, su inspiración en las ciencias sociales, tanto para modelos explicativos como analíticos-, en un proceso que Geertz califica como *“descomposición de los géneros preexistentes”*. Así mismo los chats son un ejemplo de la siguiente afirmación de Geertz:

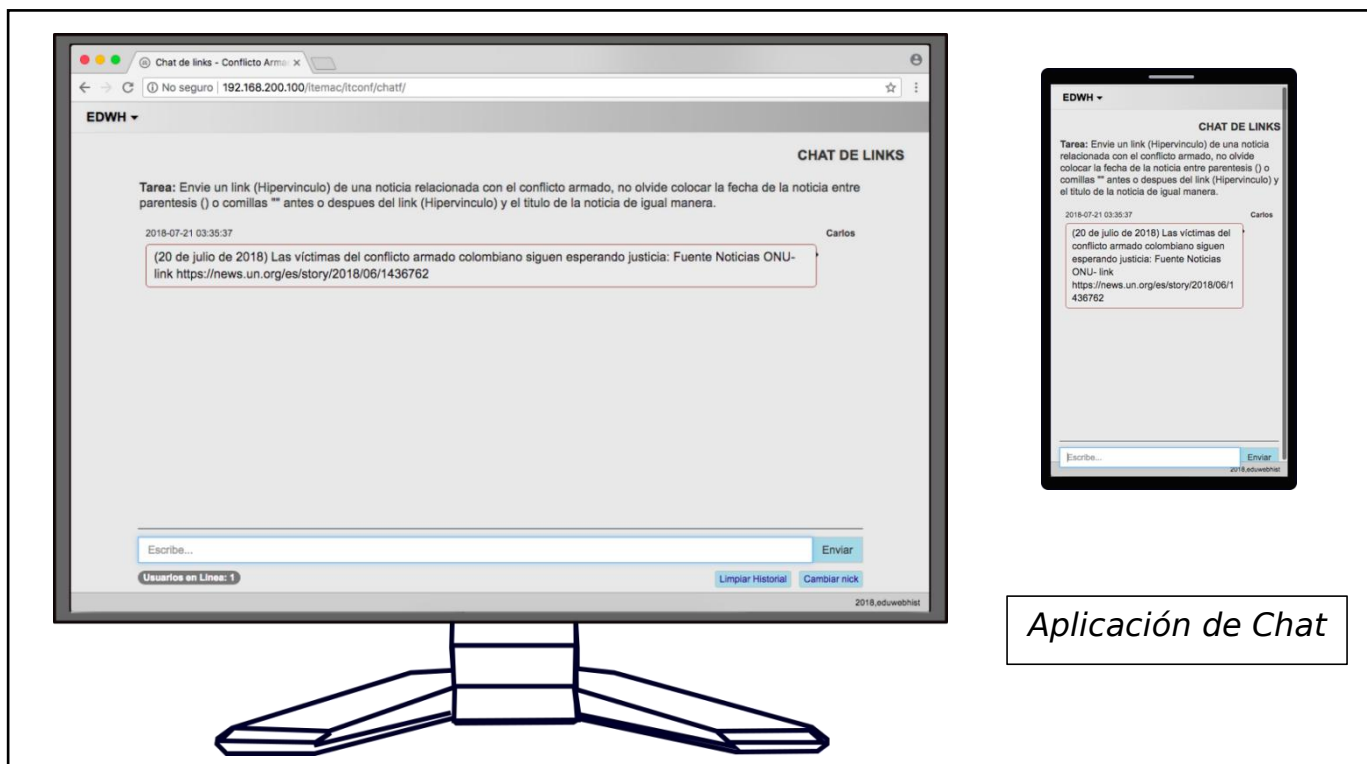
Los instrumentos del razonamiento están cambiando y la sociedad está cada vez menos representada como una maquina elaborada o como un cuasiorganismo y cada vez más como un juego serio, un drama por el que caminar o un texto comportamental. (Geertz, 1993)

Cuando se habla de este juego serio, vale la pena citar a Manuel Delgado en el animal público (Delgado, 1999) ,mencionando a Lefebvre cuando se refiere que *“lo urbano tiene un alto contenido lúdico”*. Y los chats, rasgo nativo de la urbanidad, así como otros lugares de interacción en el ciberespacio, deben ser considerados siempre, teniendo en cuenta la influencia determinante de una dimensión lúdica. (Planells, 2002)

El participante del chat

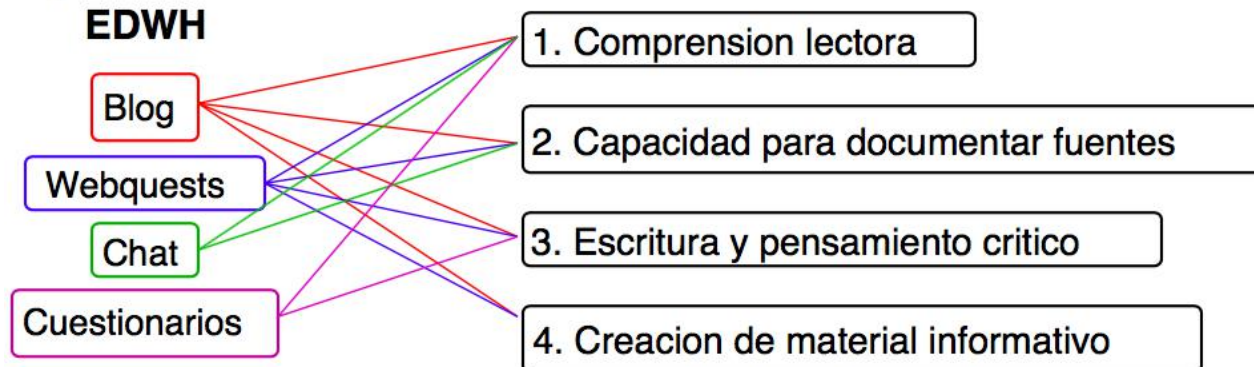
El participante, miembro o personaje del chat es un sujeto reflexivo, que no se cuestiona directamente, ni de forma expresamente consciente, todo aquello que haga en el chat. La facultad reflexiva es la que le confiere naturalidad a su interacción. De esta manera, el personaje de chat: *«es una persona dotada de un conjunto de procedimientos, de métodos, de actividades, de savoir- faire, que la hacen capaz de inventar dispositivos de adaptación para dar sentido al mundo que le rodea»* (Coulon, 1998)

El participante del chat posee conocimientos prácticos que, en un grado normalmente desigual junto con otros participantes, y junto al uso del lenguaje le sirven para interactuar de una manera positiva.



4 | ESQUEMA DE COMPETENCIAS Y APLICACIONES

Aplicaciones EDWH



Esquema 3 Esquema de aplicaciones y competencias EDWH. Estas fueron diseñadas para fortalecer competencias específicas como: la comprensión lectora, la capacidad para documentar fuentes, la escritura y el pensamiento crítico y la creación de material informativo.

CAPITULO 3: ANÁLISIS DE LA PLATAFORMA - APLICACIÓN EN LA PRACTICA

EDWH es una plataforma pensada para ser utilizada en ámbitos educativos formales, por tanto, se considero importante hacer una corta aplicación en la escuela, en donde, gracias a algunos espacios de practica, se logro testear la aplicación con varios estudiantes de décimo grado de educación secundaria, ademas de hacer unas cuantas reflexiones iniciales del uso de la tecnología en el aula. Se cree pertinente describir para este propósito, parte de la institución, con propósitos contextuales.

1 | CONTEXTO SOCIAL Y POLÍTICO DE LA LOCALIDAD DONDE SE REALIZÓ EL TEST DE LA PLATAFORMA

Ciudad Bolívar es la localidad 19 de la ciudad de Bogotá, los terrenos que la comprenden, antes de la conquista poseían una flora y una fauna inmensamente ricas. Los territorios eran habitados por comunidades indígenas como los suatagos, los cundáis y los usmes hasta la llegada de los españoles. Hacia los años 50 del siglo XX surgieron asentamientos fundados por personas que huían de la violencia en Tolima, Boyacá y Cundinamarca "Se estima que en menos de veinte años se había generado en la localidad una cantidad considerable de asentamientos marginales, que albergaban refugiados provenientes tanto de otras regiones del país como de la misma ciudad" (4. Secretaria Distrital de Salud SDS " Diagnostico Social con Participación social" 1998) No es sino mediante el acuerdo 14 de septiembre 7 de 1983 que se crea la Alcaldía Menor de Ciudad Bolívar y mediante los acuerdos 2 y 6 de 1992 la localidad seria administrada por un alcalde local y la Junta Administradora Local, que se compone por once ediles, elegidos todos ellos por voto popular.

La localidad de Ciudad Bolívar se encuentra ubicada al sur de la ciudad, limita al norte con la localidad de Bosa; al sur con la localidad de Usme; al oriente con la localidad de Tunjuelito y Usme y al occidente con el municipio de Soacha. Los terrenos de la zona urbana de la localidad de Ciudad Bolívar se encuentran en su parte mas baja a 2400 msnm y en la parte mas alta a 3100 msnm. La temperatura promedio de la localidad es de 14° C, y dadas las características del suelo urbano, se puede catalogar como clima frío. El sector C de la localidad es el que cuenta con mejor infraestructura y servicios, este conformado por los barrios: Candelaria la Nueva (4 etapas), Casablanca, Jerusalén (15 sectores), Juan José Rondón, Alto de la Cruz, La Coruña, Manuela Beltrán, Rincón la Estancia, Milán Nutibara, Peñón del Cortijo, Sierra Morena (4 sectores) y El Perdomo.

La secretaria de Educación del Distrito Capital (SED) se creo mediante el Acuerdo Número 26 del 23 de mayo de 1955, del Concejo de la ciudad. Esta hace parte del sector central de la administración distrito de la Alcaldía Mayor de Bogotá, y es la entidad rectora de la educación preescolar, básica y media en Bogotá. En el decreto 816 de 2001, se reestructura la entidad y se nombran las funciones de la misma, que son: velar por la calidad y cobertura de la educación en el distrito capital; establecer las políticas, planes y programas distritales de educación de acuerdo con los criterios establecidos por el ministerio de educación nacional y el Plan Distrital de Desarrollo; organizar y supervisar el servicio educativo prestado por entidades oficiales y particulares de acuerdo con las prescripciones legales y reglamentarias sobre la materia; fomentar la investigación, innovación y desarrollo de currículos, métodos y medios pedagógicos; diseñar y poner en marcha los programas que se requieran para mejorar la eficiencia, la calidad y la cobertura en la educación; dirigir y controlar la evaluación de acuerdo con los criterios establecidos por el ministerio de educación nacional y aplicar los ajustes necesarios.

La SED ser una entidad supraordinada a la Alcaldía Mayor de Bogotá, se rige mediante decretos administrativos, uno de estos es el 449 de 2006 en el cual se dispuso como meta para el 2011 la construcción de mas de 60 megacolegios públicos que "fortalecieran la institucionalidad, redujeran las brechas entre la demanda y la oferta educativa, disminuyeran los ambientes espaciales de segregación y consolidaran núcleos educativos de red con vocación urbana de centralidad vecinal". Estos colegios, se construyeron en unidades de planeación social (UPZ) que cuenten con mayor demanda educativa. Los colegios que se construyeron o que acrecentaron su infraestructura en la localidad son aproximadamente ocho, IED Eduardo Umaña Mendoza, IED Rural Pasquilla, IED La Aurora, IED Alfredo Iriarte, IED Don Bosco- La Joya, IED Minuto de Buenos Aires, IED Rural Jose Celestino Mutis e IED Cundinamarca, Ubicado en el barrio Galicia.

2 | CUNDINAMARCA I.E.D - CIUDAD BOLÍVAR

Este colegio posee única sede, es de género mixto, calendario A y tiene aproximadamente 4050 estudiantes de dos jornadas, mañana y tarde en su mayoría habitantes de la localidad, aunque de distintos barrios como Galicia, La Estancia, María Cano y El Perdomo. El Proyecto Educativo Institucional del Colegio Cundinamarca se denomina: "Desarrollo Humano, un proyecto de vida" y tiene como misión, el contribuir en la "formación de personas autónomas; a partir del desarrollo humano y una educación de calidad, fundamentada en las competencias comunicativas en lengua materna e inglesa, la lúdica y el pensamiento critico para que a partir de la construcción de su proyecto de vida transforme su realidad individual y colectiva"

El gobierno escolar del colegio Cundinamarca esta conformado por el rector, el cual es el representante legal del colegio, ordenador del gasto, ademas del encargado de dirigir y administrar la educación; el Consejo

directivo que es integrado por el rector, la representación de los profesores con dos delegados, un delegado del sector social y productivo que habite el barrio donde funciona el colegio, un delegado de los exalumnos y dos delegados de los padres de familia; y el consejo académico es integrado por los delegados de los profesores de cada campo de pensamiento y que se encarga de la evaluaciones los programas académicos, del plan de estudios y de la aplicaron del sistema de evaluación y promoción de los estudiantes (SIE).¹³

2.1 | SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL COLEGIO CUNDINAMARCA

El sistema institucional de evaluación (SIE) del Colegio Cundinamarca tiene como objetivo analizar en forma individual, general y participativa, las fortalezas, debilidades, y causas del rendimiento estudiantil para alcanzar una denominada "formación integral" que se basa en acciones específicas como:

- Procesos de comprensión
- Análisis y discusión crítica
- Ampliación de conceptos y sustentación
- Puestas en común (aplicando diferentes formas de expresión oral y escrita)
- Realización de practicas experimentales
- Actividades individuales y en grupo
- Pruebas internas y externas.

Teniendo en cuenta estas acciones, también se plantean unos principios que rigen la evaluación en la institución educativa, principalmente tres: el primero esta relacionado con el estudiante como ser biopsicosocial y multidimensional con características particulares en un entorno o contexto

¹³ Manual de convivencia (Proyecto Educativo Institucional), Cundinamarca IED, 2015

social particular; desarrollo integral, teniendo en cuenta las múltiples inteligencias que el estudiante es capaz de desarrollar para llevar a cabo su proyecto de vida; y la evaluación como proceso democrático, esta última se rige bajo unos principios que también son propósitos:

- Favorecer el auto reconocimiento y el reconocimiento de los estudiantes por parte de la comunidad educativa en general
- Detectar sus fortalezas en el proceso de aprendizaje para incentivar actitudes altruistas
- Detectar las dificultades que debe superar y ofrecer al estudiante oportunidades para aprender del acierto, del error y en general de la experiencia
- Ajustar la forma de socio formación al modo de aprender
- Valorar los progresos en función de las posibilidades
- Estimular al estudiante valorando sus logros
- Proporcionar a los educadores, la información del desempeño académico para reorientar o consolidar sus prácticas pedagógicas en los periodos, años o ciclos subsiguientes
- Adaptar el sistema a las necesidades de los estudiantes
- Propender por que todos se desarrollen e interactúen dignamente en la sociedad
- Determinar la promoción o no de los estudiantes en cada grado
- Fomentar la vivencia de valores y actitudes bajo los principios de respeto, autonomía y solidaridad (convivencia)
- Suministrar información que contribuya a la autoevaluación académica institucional y a la actualización permanente del plan de estudios
- Mejorar y replantear la práctica docente (planeación, didáctica, metodología, evaluación)

2.2 | ORGANIZACIÓN POR CICLOS

El Colegio Cundinamarca IED actualmente se encuentra organizado por ejes de desarrollo en cinco ciclos educativos, estos son resultado de una reestructuración del currículo tradicional, que gira en torno a las distintas etapas de la educación de los sujetos.

3 | UNIDAD DIDÁCTICA:

Teniendo en cuenta el potencial semántico-organizativo de la tecnología web, se propone pedagógicamente la unidad didáctica como metodología para el abordaje, cumplimiento y sistematización de una temática en ámbitos educativos presenciales, virtuales y semivirtuales, para estas, se toma a consideración principal la caracterización

“Las Unidades Didácticas o de estudio pueden relacionarse con la temporalización de la propia materia o curso, haciéndolas coincidir, en cuanto a su extensión y/o dificultad, con unidades temporales tales como la semana, la quincena, el mes, trimestre, etc. Cuidaremos especialmente la coherencia entre cada uno de los elementos de la Unidad, como diseño o estructura general, secuencia, directrices propias de cada componente del proceso enseñanza- aprendizaje. Matizamos siempre esta propuesta en función de la índole de la disciplina destreza profesional o campo del saber que ocupe la materia que, en cada caso poseerá su propia estructura interna de contenidos.” (Aretio, 2009)

La unidad didáctica entonces, es una medida de tiempo y de trabajo, con unos indicadores específicos de los cuales se espera una retroalimentación o resultados. La extensión o duración de la unidad didáctica varía según el tema y el nivel de complejidad con el que se vaya a tratar el mismo. Las unidades didácticas en la aplicación-plataforma EDWH

se diseñaron con el propósito de ser semivirtuales, generando nuevas dinámicas ciberespaciales y ciberculturales como se vera mas adelante.

3.1 | ESTRUCTURA DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA BASADA EN EL HIPERTEXTO

3.1.1 | Servidor de Índices temáticos.

A estas unidades temáticas en el sitio web se les denomina índices temáticos. Estos son un conjunto de actividades y recursos con tiempos establecidos que componen el desarrollo de un curso; los índices temáticos se encuentran presentes en un servidor web al igual que los artículos bibliográficos.

Complementario a esto, se considera fundamental resaltar puntos claves del servidor personal, dentro de los cuales se encuentran: generar procesos complejos de organización e interconexión del conocimiento social como el alojamiento en un único espacio, el control por parte del administrador o administradores de la información didáctica y la sistematización y publicación de la información de los usuarios (estudiantes) a discreción de parámetros de juicio, prudencia y reserva ideológicos.

El servidor entonces se constituye en un espacio físico y virtual que genera acceso, inclusión, y hace la labor en el aula visible no solo en el entorno escolar, sino en entornos distintos donde la academia excluye y el mercado domina, generando un dialogo de distensión entre el método científico y las formas de conocer seculares, que igualmente permean el mundo intelectual.

4 | INTERVENCIÓN EN EL AULA - WEBQUEST

Para el test de la aplicación-plataforma en este índice temático se escogió la webquest. Su realización tenía como objetivo enseñar a los estudiantes la temática del conflicto armado mediante la realización de una infografía en un taller. Para tal fin, se ejecuto la aplicación webquest, dentro del ámbito de los índices temáticos ya descritos. Acá, de manera panorámica, se abordo con los estudiantes el tema del conflicto armado, mediante presentaciones interactivas que de manera ordenada, pusieron claro que era un conflicto armado, sus características, sus principales actores y consecuencias en la década de los 80 y de los 90.

Presentaciones y artículos:

<http://eduwebhist.com/historia/confarm/>
<http://eduwebhist.com/historia/confarm/ciestat/>
<http://eduwebhist.com/historia/confarm/cparamilit/>
<http://eduwebhist.com/historia/confarm/insurgenciag/>
<http://eduwebhist.com/historia/confarm/narcotrafico/>

Estas presentaciones se realizaron en una de las computadoras de la sala de sistemas junto con el proyector de video dispuesto para la misma, de esta manera, se realizo una introducción a la temática a trabajar, así como al taller o la actividad a realizar.

Posteriormente, en un segundo espacio, se acordó con los estudiantes realizar una infografía dentro del marco de la aplicación WebQuest en la cual, con la información trabajada, y haciendo uso de una aplicación web de diseño grafico, mediante una tarea, un proceso y una evaluación, se dividió la temática del conflicto armado para ser abordada por 10 grupos y plasmada en infografías digitales, material visual sintético que se compone

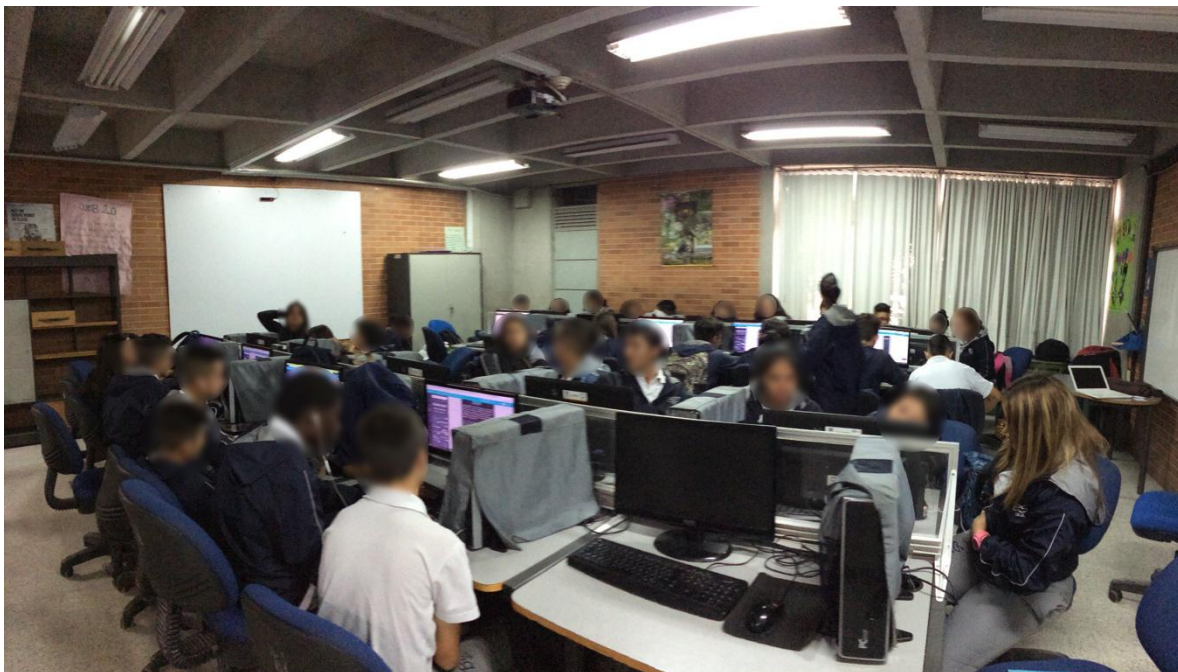
de imágenes y texto, además de poseer una explicación sobre un área del conflicto armado como por ejemplo: ¿Qué es? ¿Cuáles son sus características? ¿Cuáles son sus actores?, consecuencias e imágenes.

El link de las webquest dentro del marco de los índices temáticos es el siguiente:

<http://eduwebhist.com/itemac/itconf/webquests/>

Los resultados de la webquest al detalle, y las estructuras de estas infografías se encuentran ubicadas en el siguiente vínculo:

<http://eduwebhist.com/acercade/realimentacion/itecret/iteconfret/webquestret/infocolcund/>



De esta corta implementación involucrando la webquest y los artículos se pueden reflexionar distintos aspectos:

Por un lado esta el continuo ejercicio de la practica tecnológica que los estudiantes llevan a cabo en la escuela, al cual se pueden agregar sentidos que complementen una formación integral en la que los estudiantes se sientan identificados y que fortalezcan la interdisciplinariedad.

Confirmando lo investigado, es crucial brindar al estudiante fuentes basicas para su ejercicio de aprendizaje, esto se vio traducido en una reduccion sustancial del tiempo de consulta, y mejoras en la organizacion de los graficos. Asi mismo, es fundamental repasar conceptos básicos como la consulta y citación de fuentes, en este ejercicio, esto se ve evidenciado en los productos finales (infografias). Aunque, en las mismas aparecen las fuentes consultadas, una sugerencia que se hace a los alumnos esta en organizar mejor estéticamente las fuentes consultadas para dar mejor presentación a los productos finales.

Otro aspecto fundamental puede evidenciarse al momento de buscar que involucrar en los momentos tecnológicos de la clase, y cuando es oportuno involucrar esos momentos para generar mayor productividad.

El trabajo¹⁴ del estudiante en la web para el diseño de la aplicación es fundamental, por tanto, tener en cuenta parámetros de integración tecnológica con estándares presentes y futuros de facto, se constituye propósito y objetivo continuo, en esto radica la vigencia de una aplicación.

¹⁴ Visto de igual manera como un reconocimiento social

5 | REALIMENTACION

5.1 | Propuesta de cibervirtualidad

La noción de «ciber» en griego *kibernetes* o *kubernetes* esta llena de ideas como artificial, vehemencia, hibridez, innaturalidad, objetividad, creacionismo. De esta manera, el espacio (social) del que se habla, se caracteriza, por existir en una dimensión que no tiene existencia material, física. La idea del ciberespacio es eso que ocurre y se evidencia en su interior y mediante las maquinas. Agregando, todo eso ocurre porque que produce socialmente, por personas. Así, el ciberespacio no esta habitado por las maquinas, sino posibilitado por estas.

De esta manera una clase presencial, donde se utilizaron elementos tecnológicos para su desarrollo, se encuentra de igual forma interactuando continuamente con el ciberespacio, EDWH, la aplicación-plataforma diseñada, se caracteriza por proponer “semivirtualidad” en sus dinámicas, diferenciándose de plataformas como Moodle <https://moodle.org/> , LMS Canvas <https://www.canvaslms.com> , y Blackboard <http://lac.blackboard.com> , entre otras. De aquí que no se hiciera uso de alguna de estas plataformas para enseñar Ciencias Sociales y se optara por diseñar una, desde el boceto con estándares web de integración.¹⁵

EDWH es una aplicación-plataforma pensada, para ser utilizada como un recurso de apoyo didáctico y pedagógico de clase, y no la clase en si, teniendo en cuenta principios éticos, estéticos, políticos e ideológicos de alteridad en materia practica, en las que el personalismo sea mas latente, es decir, el estudiante no se vea obligado a tener una cuenta, o estar ligado al sistema mediante un usuario de servicios, sino que por el contrario, la

¹⁵ Involucra compatibilidad SML, UTF (8) y Ecmascript de caracter abierto (Javascript)

desvirtualización genere más y mejores procesos de pensamiento social, pensamiento histórico y cultura ciudadana.

Añadiendo a esto, la posibilidad de sistematización y recolección de datos avanzada que se puede desarrollar con el desarrollo de esta aplicación (EDWH), es más amplia que el ser usuario-programador de una aplicación preestablecida del ámbito mercantil como canvas, moodle o blackboard, ya que su escalamiento no depende de avances progresivos comunitarios ligados a estructuras legales preestablecidas.

6 | REFLEXIÓN - CONCLUSIONES

A manera de reflexión es permitido anotar:

- Aunque para algunas clases se facilita el acceso a un proyector o medio para transmitir las presentaciones, es un poco o mucho más complicado llevar a cabo talleres que involucren el uso de computadoras por parte de los estudiantes de manera cotidiana, ya que usualmente la clase de ciencias sociales e historia se desarrolla en aulas convencionales, con máximo 2 computadoras; para esto, después de este trabajo, se propone un objetivo fundamental del docente y es el de estructurar esta información social y tecnológica (investigada), pensando en espacios no tecnológicos también, en los que el diálogo sea claro, social e interlacedo.¹⁶
- Para los estudiantes el funcionamiento operativo del sistema es pragmático y en última instancia funcional, sin embargo es fundamental repasar el modelado y la edición de objetos de documentos, para hacer más clara la información que se pretende plasmar en los productos finales, que sean fácilmente visualizables y poco marginados en el espectro de la web, además tener claro la importancia del archivo de clase como fuente e

¹⁶ Refiriéndose también a: imbricado, interconectado, relacionado.

insumo histórico del análisis de clase, entre otras cosas, para conservar la memoria del estudiante, ejemplificar la organización de la producción escrita y su importancia en los ámbitos de la vida social, pública y personal.

- Fortalecer el aspecto social de la estructura informática y los sistemas de información es fundamental para lograr una sociedad más justa y desarrollada culturalmente, a propósito de esta conclusión, una pregunta que se realizó a estudiantes de licenciatura en ciencias sociales, en una encuesta cuyo objetivo giró en torno al diagnóstico del uso de las mismas, <http://eduwebhist.com/acercade/realimentacion/encrtv/ticlic/> permite diagnosticar de manera preliminar que las tecnologías en la mayoría de los casos inciden en la forma de abordaje de las ciencias sociales, por lo menos, desde la perspectiva del educador se encuentran opiniones:

“Si inciden, porque hoy en día, las redes sociales, por ejemplo, son una herramienta de comunicación tremenda, y ya no existe un control como tal sobre las mismas. En ese sentido la labor del maestro sería darle legitimidad o no a dicha información.”

“Si inciden, porque las tecnologías hacen parte de la consolidación de un nuevo orden social, político, económico y cultural en el mundo. Es algo que nos permea continuamente.”

“Si inciden pues ya un ejemplo de su incidencia en la forma de hacer ciencias sociales nos lo dan los programas de análisis de información (como el que se usa en el curso de Estadística), que le pueden aportar una gran ayuda a investigaciones o talleres en cuanto al manejo de la información, su sistematización e incluso presentación.”

Aunque, respecto a la comunicación se rescata:

"No inciden, porque la tecnología es una herramienta que si bien nos ayuda con la sistematización de información y quizás a recolectarla, nunca va a desplazar la comunicación entre las personas, puede que si las formas en que se comuniquen, pero no la comunicación como tal."

La interpretación y la forma de hacer ciencias sociales en la educación también se ve influenciado por la esencia y los distintos métodos de la virtualidad, por ejemplo, los distintos licenciados en formación de nuevo pueden apreciar cosas como:

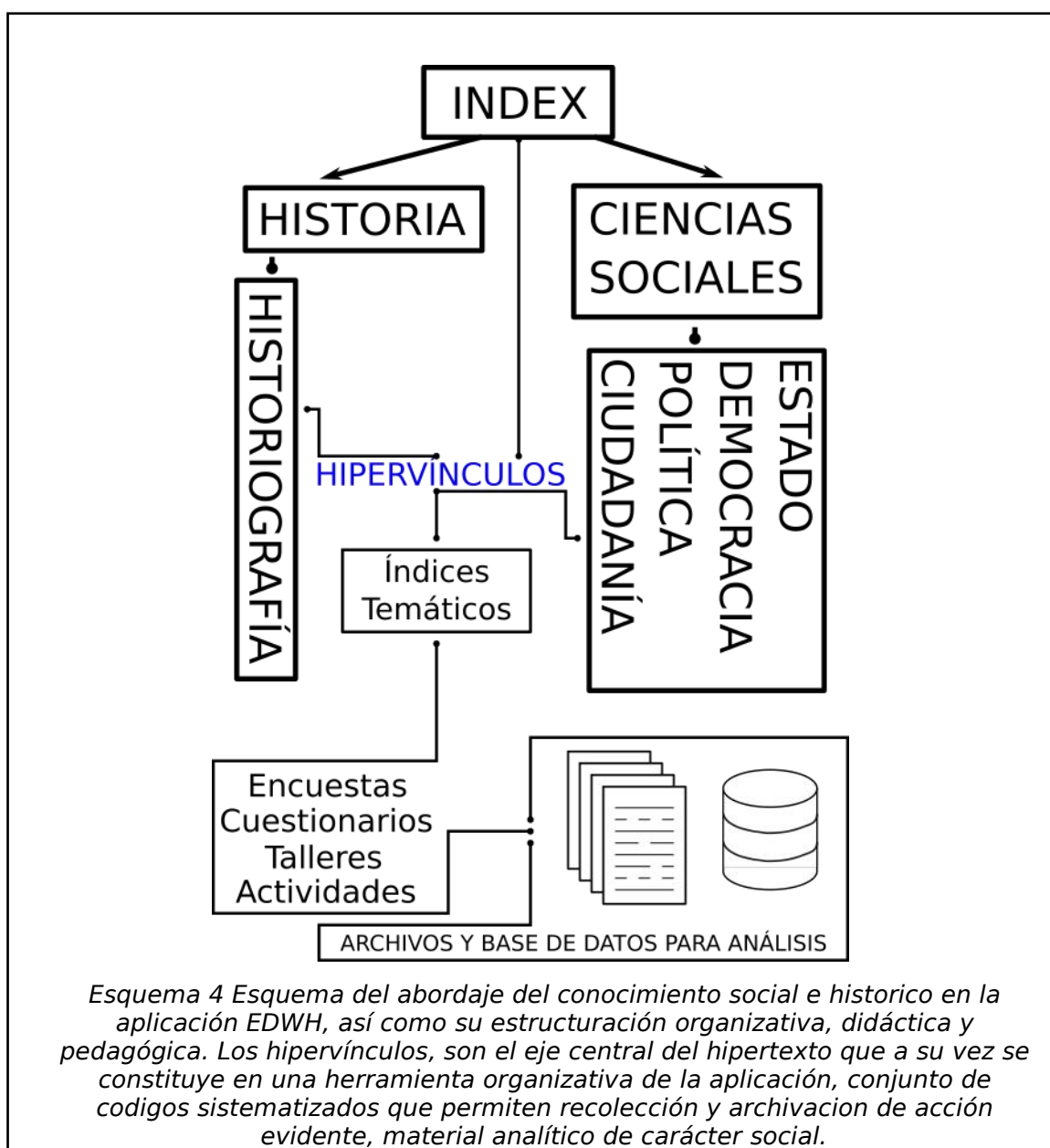
"Es mas fácil acceder a dichas modalidades educativas y se realizan cursos en menor tiempo. Aunque al ser virtual quedan muchas cosas pendientes por profundizar"

"Es mas cómodo (las modalidades virtuales) en la medida en que se puede manejar el tiempo de una manera mas autónoma, no obstante, se hace imperante el acompañamiento del profesor para afianzar algunos conocimientos"

"Una ventaja (las modalidades virtuales) es que uno puede aprovechar las muchas herramientas que ofrece la web en su propio proceso, como el acceso a vídeos, documentales, herramientas para crear contenido, la posibilidad de postear y debatir por medio de blogs, etc. Una desventaja que percibo es que algunas veces puede hacer falta la orientación presencial de un educador, para despejar dudas o para direccionar o acompañar el proceso educativo. No es que en los cursos virtuales no haya acompañamiento, sino que me parece que un espacio presencial a veces puede profundizar mas en las dudas o en el proceso mismo de cada persona."

Por tanto, uno de los objetivos principales de la aplicación-plataforma, siempre debe ser generar un dialogo interdisciplinar entre las distintas áreas del conocimiento, en las que su esquematizacion y publicación sea evidenciada en una web controlada de manera justa, con prioridad a resolver procesos internos de tensión social, combatiendo y presentando alternativas al trafico de material periodístico de tendencia oportunista.

A continuacion se presenta el esquema de abordaje en la aplicacion - plataforma:



- De esta manera, según lo trabajado en esta experiencia, el sitio web, enmarcado en el esquema técnico de la nube, en última instancia para este caso, permite crear un espacio bibliográfico, que así mismo, puede desarrollar un entorno de alojamiento inmediato de actividades y productos realizados por los estudiantes, fortaleciendo, con base en el archivo sistematizado, la identidad de la clase, haciéndola visible interinstitucional y extrainstitucionalmente, además, evitando el uso de servicios de terceros en materia de archivación o almacenamiento web, acercando el vínculo comunicativo entre docente y estudiantes, estudiantes y sociedad tecnológica, docentes y sociedad tecnológica y escuela y sociedad tecnológica; así, se puede hacer incapie en la importancia de la generación, construcción y fortalecimiento de una sociedad tecnológica en la cual la enseñanza goze de un campo de acción más privilegiado y de mayor rango.

- Objetivamente ideal, la privacidad de material hipertextual es pública hasta y desde el servicio tecnológico de conexión, este, dependiente de una infraestructura mínima de carácter organizativo; y el protocolo de validación del sistema, legitima la publicación generalizada que se discute y evalúa. El análisis de carácter profesional-educativo junto con su realimentación integral permite el escalamiento de la aplicación, adaptando dinámicas tecnológicas y sociales a contextos concretos.

- Es importante tener en cuenta las dificultades que se pueden presentar en torno al acceso de software o hardware especializado en el entorno educativo, de esta manera, presentes como el uso de la tecnología en entornos extraescolares, la puesta en práctica de la computación a lo largo de la historia e incluso parámetros de lógica interdisciplinarios, deberían ser esenciales en las clases educativas de historia y ciencias sociales, teorías que complementen y acompañen el discurso social, dándole un aire fresco a las humanidades, además de distensionarlas en el ánimo netamente político de su cotidianeidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Garcia, E. M. (2001). *Las caras de Clio: una introducción a la historia*. Barcelona: Siglo XXI de España Editores.
- M. C., & M. B. (2008). Memorias recientes y pasados en conflicto: ¿cómo enseñar historia reciente en la escuela? *Cultura y Educacion*, 20 (2), 201-215.
- B. I., & Maya, B. M. (2007). *Educación desde el conflicto. Guía para la mediación escolar* (Vol. 1). Barcelona, España: CEAC.
- Bilbao, M., & Garcia, P. (2014). *Modelo de aprendizaje WebQuest*. Madrid: Trillas.
- Quintero, M. M. (Julio-Diciembre de 2009). Enseñanza de la historia del conflicto armado en Colombia: Fundamentos para la construcción de propuestas para su enseñanza en el ámbito universitario. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 5 (2), 205-230.
- J. A. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *Revista Electronica de Tecnologia Educativa*.
- Bosco, J. (1995). Appendix A: Schooling and Learning in a Information Society. *Education and Technology: Future Visions*, 165.
- Coll, C. (2004). Psicología de la educación y practicas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista. *Revista Electrónica Sinéctica*, 1-24.
- Castañeda, M. M. (2010). Aprender Historia en ambientes virtuales. *Tejuelo Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, 200.
- Coulon, A. (1998). *La etnometodología*. Madrid: Cátedra.
- Donath, J. (1996). *Inhabiting the virtual city: The design of social environments for electronic communities*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.
- Delgado, M. (1999). *El animal público*. Barcelona: Amalgrama
- Nelson, T. (2003). "No More Teacher's Dirty Looks.". *The New Media Reader*, 16-19.

- Rementeria, I. (2007). Hipótesis sobre la violencia reciente en el Magdalena Medio. En G. Sánchez, & R. Peñaranda, *Pasado y Presente de la violencia en Colombia*. Bogotá: La Carreta.
- León-Gómez, E. (2007). La insurgencia armada: raíces y perspectivas. En G. Sánchez, & R. Peñaranda, *Pasado y presente de la violencia en Colombia*. Bogotá: La carreta.
- Elizade, E., & Este llano, A. (1988). Los frentes políticos en America Latina. *América Latina: Estudios Latinoamericanos*.
- Geertz, C. (1993). *Local Knowledge. Futher Essays in Interpretative Anthropology*. Londres: Fontana.
- GMH. (2013). *Basta Ya, Colombia: Memorias de guerra y dignidad: Bogotá: Imprenta Nacional, 2013*. Bogotá.
- Planells, J. M. (2002). *Genero Chat, o como la etnografia puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona: Gedisa.
- Reyes Posada, A. (2007). Paramilitares en Colombia: Contexto, aliados y consecuencias. En R. Peñaranda, & G. Sánchez, *Pasado y presente de la violencia en Colombia*. Bogotá: La Carreta.
- Romero, M. (2007). Paramilitares, narcotráfico y contrainsurgencia: una experiencia para no repetir. En G. Sánchez, & R. Peñaranda, *Pasado y Presente de la violencia en Colombia*. Bogotá: La Carreta.
- Rocha Garcia, R. (2001). Antecedentes y perspectivas del narcotráfico en Colombia: una mirada a las políticas. *Problemas del Desarrollo. Revista Latinoamericana de Economía*, 59-109.
- Franco A., S. (2007). Momento y contexto de la violencia en Colombia. En R. Peñaranda, & G. Sánchez, *Pasado y presente de la violencia en Colombia*. Bogotá: La carreta.
- Aretio, L. G. (2009). Las Unidades Didácticas I.

ANEXOS:

ENCUESTA DIAGNOSTICO SOBRE TECNOLOGIAS WEB

EDWH ▼

ENCUESTA TECNOLOGIAS EDUCATIVAS

Nombre:

Correo electrónico (opcional):

Tienes acceso comun a algun tipo de aparato electronico personal donde puedas estudiar tus cosas de colegio o algun curso que hagas?

Si ☐

No ☐

Aproximadamente cuantas horas al dia dedicas a navegar en internet

Menos de una hora ☐

1 a 2 horas ☐

2 a 3 horas ☐

3 horas o mas ☐

Cuantas de esas horas tienen relacion con actividades academicas?

Comentario/respuesta:

**¿Crees que la tecnología sea una herramienta practica para obtener informacion nueva?
¿Porque?**

Si ☐

No ☐

Comentario/respuesta:

Has hecho algun curso virtual?

Si ☐

No ☐

Cuales son los sitios web que mas utilizas para buscar informacion

Comentario/respuesta:

Segun tu percepcion, Cual es el uso que se le da a la tecnologia en el colegio?

Comentario/respuesta:

Cuales consideras que pueden ser ventajas al utilizar las tecnologias de informacion en el colegio. tambien consideras que hay desventajas?

Comentario/respuesta:

Enviar respuestas

ENCUESTA SOBRE TICS PARA ESTUDIANTES DE LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES

EDWH ▼

ENCUESTA TI

Nombre:

Correo electrónico (opcional):

¿Que sistema operativo utiliza cotidianamente?

Windows ☐

Osx, MacOS ☐

GNU/Linux ☐

Solaris, FreeBSD ☐

Otro ☐

Que porcentaje "cantidad" atribuye a estos formatos (Texto) en su repositorio personal de archivos:

.docx; .doc; .odf		Porcentaje: 50
.pdf		Porcentaje: 50
.html		Porcentaje: 50
.rdf; .txt		Porcentaje: 50
.xml		Porcentaje: 50

Que porcentaje "cantidad" atribuye a estos formatos (Imagen) en su repositorio personal de archivos:

.jp(e)g		Porcentaje: 50
.png		Porcentaje: 50
.svg		Porcentaje: 50

Cual es el formato de video que usted considera mas popular

.wmv ☐

.mp4 ☐

.avi ☐

.ogg ☐

¿Sabe usted que es el software libre?

Si ☐

No ☐

¿Sabe usted que es el software de código abierto?

Si ☐

No ☐

"Muchos debates sobre Internet en estos momentos plantean la idea del efecto de este sobre la privacidad y sobre la capacidad de control de nuestra vida íntima. Aquí hay dos elementos: la relación gobiernos - ciudadanos y la relación privacidad - Internet. En la relación gobiernos - ciudadanos, hay algo que pone muy nerviosos a los gobiernos y es que realmente no pueden controlar Internet" [Cit.1] respecto a la privacidad se menciona, que aunque se han desarrollado sistemas de encriptación aun la información sigue siendo vulnerable a filtraciones y malos usos.

En un porcentaje de 0 a 100, ¿Que tan seguro cree que se encuentra su persona en la red?

Seguridad Porcentaje: 50

Que tan benéfica cree que es la automatización para la sociedad

Automatización Porcentaje: 50

Cree que la web es un espacio democrático?

Si ☐

No ☐

¿Porque? textarea
Comentario/respuesta:

Desde que año accede a la web

1998-2000 ☐

2002-2006 ☐

2006-2009 ☐

2009-2012 ☐

2012-2015 ☐

2015-2017 ☐

2018 ☐

Mencione dos cambios que haya evidenciado en la web desde que accedió por primera vez.
Pueden ser positivos o negativos

Comentario/respuesta:

¿Que tanto le importa que su informacion personal sea almacenada por grandes corporaciones como Google, Microsoft, Apple, Facebook, entre otras,... Y que en algunos casos sea utilizada con fines comerciales y/o politicos?

No me importa mucho

Me importa mucho

Porcentaje: 50

¿Concibe una sociedad fuera del esquema de la web-internet?

Si ☐

No ☐

¿Cree usted que las falsas noticias sean un reflejo del desarrollo cultural de una sociedad en particular?

Si ☐

No ☐

¿Le parece que las redes sociales sean una herramienta acertada al momento de abordar un tema en el ambito educativo formal? ¿Porque?

Si ☐

No ☐

Comentario/respuesta:

¿Cree usted que una web mas regulada puede incidir en la construccion de una sociedad mas justa?¿porque?

Si ☐

No ☐

Comentario/respuesta:

Como estudiante de la Licenciatura en Ciencias Sociales que grado de utilidad le otorgan las tecnologias de informacion en su proceso de aprendizaje

Utilidad

Porcentaje: 50

Posee usted algun sitio web o colabora en la creacion de material en alguno?

Si ☐

No ☐

¿Contempla la posibilidad de tener uno a futuro?

Si ☐

No ☐

¿Contempla la posibilidad de tener uno a futuro?

Si ☐

No ☐

¿Sabe que es la educacion virtual?

Si ☐

No ☐

¿Ha hecho algun curso virtual?

Si ☐

No ☐

¿Puede mencionar una ventaja y una desventaja de esta modalidad de aprendizaje?

Comentario/respuesta:

Le parece que la licenciatura deberia tener un curriculo con mayor formacion en el uso de las tecnologias?

Si ☐

No ☐

¿Como cree que pueden utilizarse las tecnologias para potenciar la actividad lectora y escritora?

Comentario/respuesta:

¿Cree que la interpretacion y la forma de hacer Ciencias Sociales pueda ser influenciada por el uso de las tecnologias? ¿porque?

Si ☐

No ☐

Comentario/respuesta:

Que criterios tiene en cuenta para la creacion de material educativo

Practicidad	☐	Porcentaje: 50
Sintesis	☐	Porcentaje: 50
Alcance	☐	Porcentaje: 50
Flexibilidad	☐	Porcentaje: 50
Claridad	☐	Porcentaje: 50
Especificidad	☐	Porcentaje: 50

Enviar respuestas

CAPTURAS DE PANTALLA

2016-2017

Inicio

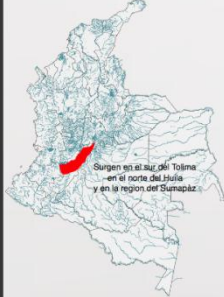
Acerca de

Respuesta

EDUWEBHIST

1. CMDS
2. Emergencia de la guerrilla como actor político...
3. Momentos en el proceso histórico desde el s...
4. 1982-1973 Etapa de en...
5. Grupos foquistas
6. Factores que incidieron en el surgimiento de ...
7. Violencia y sociedad civil popular
8. Violencia y sociedad civil popular
9. Factores que incidieron de forma negativa
10. 1973-1980 Etapa de crisis y división
11. 1973-1980 Etapa de crisis y división
12. 1980-1989 Etapa de reactivación y auge
13. 1980-1989 Etapa de reactivación y auge
14. Etapa de reactivación y auge

la colombiana emerge tempranamente
r político, antes de la revolución cubana (1959).
1949 nacen los primeros núcleos de autodefensa
a y de guerrilla móvil, con motivo de
a violencia oficial.



Surgieron en el sur del Tolima
-en el norte del Huila
y en la región del Sumapaz

ACERCA DE

En los años sesenta del debate intelectual es la revolución. Esta estrategia necesaria "desarrollo del subdesarrollo" sino también como la teoría social.

Las tácticas guerrilleras en América Latina tuvieron diversas variantes (la táctica de la guerra y la táctica insurreccional). En el país, predominó la táctica insurreccional que tiene como base el campesinado, se refiere a las relaciones.

Un autor menciona:

"Todas las acciones, en el campo y el cerramiento hacia ideologías la actividad res"

Los grupos que tuvieron esta mentalidad fueron

Anexo: presentación

Inicio

Acerca de

Respuesta

EDUWEBHIST

Enmarca en acciones del control del territorio mediante la política. Distintos actores se configuran en la acción social de la organización social, esta acción social es de carácter armado

- En la historia reciente de Colombia han existido rivalidades e intolerancias entre los partidos y las organizaciones políticas que se ven reflejadas en el conflicto armado como luchas ideológicas.
- Inconsistencias y debilidades en las distintas prácticas en el ejercicio del poder que están inmiscuidas en la economía, la política y la vida social de las personas consecuencia del conflicto armado. Una faceta con estas características es una mencionada narco-política, con los nuevos actores sociales emergentes de los cárteles de mafia que empezaron a involucrarse en política por medio de sobornos a funcionarios y en la sociedad popular mediante el altruismo de personalidades particulares (Dapoz).

Estos han sido un elemento explicativo esencial de los diversos ciclos de violencia del país, con diferencias en el tipo y papel de los diversos actores, en los intereses particulares en juego y en las modalidades e intensidades de las acciones violentas.

Hay que tener en cuenta que cierto sector del estado colombiano, a lo largo de este conflicto se valió de su garante de ordenador social, para ejercer continuas violaciones a los derechos humanos bajo la excusa de protección y seguridad ciudadana o nacional, muchas veces sin tener en cuenta la norma establecida, esto, junto a la corrupción de las instituciones públicas y privadas por capitales provenientes de los negocios ilícitos.

ABRIR PRESENTACIÓN

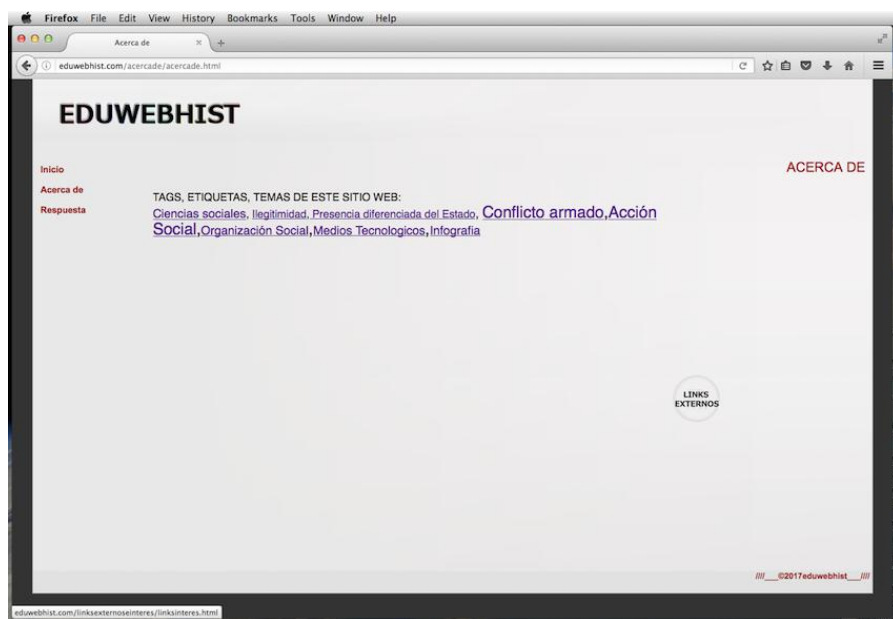
Aunque han existido o se han evidenciado distintas justicias transitoriales o especiales de guerra, estas tienen en algunos casos conexiones con un clientelismo político no democrático, que tiene intereses particulares en la apropiación y uso del suelo, de manera acentuada en la propiedad privada acumulativa; también, faltas de garantías para la oposición política causaron el crecimiento armado en Colombia, ya que ciertos grupos legitimaron su posición política mediante la vía armada, y distintos también legitimaron su posición económica ilícita, bajo el argumento de protección a la propiedad privada, así mismo, mediante la vía armada.

CONSECUENCIAS DEL CONFLICTO ARMADO

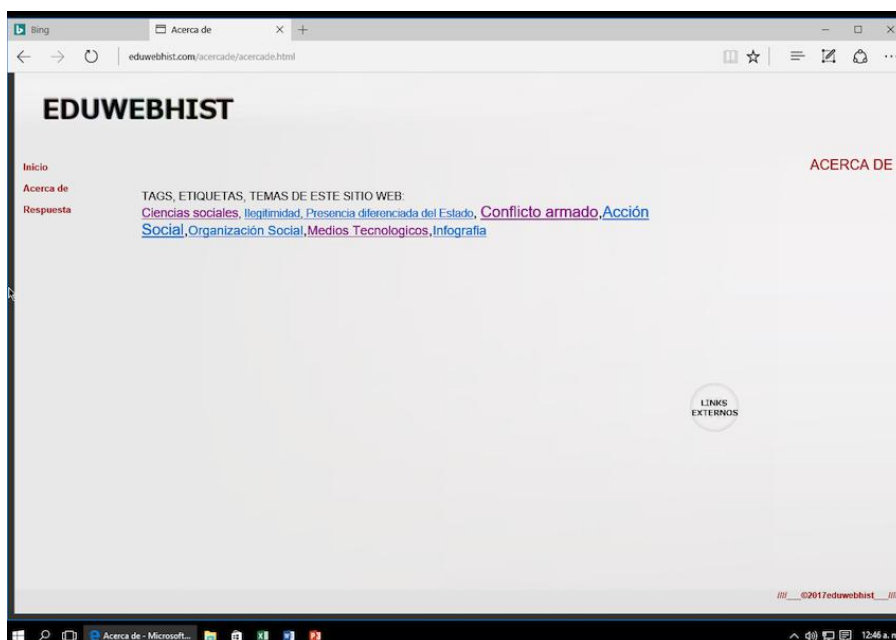
Las consecuencias del conflicto armado colombiano se evidencian en tres principales puntos: el primero de ellos es la **generalización**, un proceso mediante el cual la población asimila la violencia de una manera cotidiana, por lo tanto esta permea las esferas de la vida individual y social de los ciudadanos; la **complejidad del conflicto**.

ACERCA DE

Anexo: artículo



Anexo: acerca de



Anexo: tags

WEBQUEST - CONFLICTO ARMADO COLOMBIANO GRUPO 1 | EDUWEBHIST

- **Introducción**
- **Tareas**
- **Proceso**
- **Evaluación**
- **Conclusion**
- **Creditos**
- **Página del Profesor**

Introducción

Esta webquest - taller fue realizada para abordar el tema del conflicto armado Colombiano de segunda mitad del siglo XX.

La actividad principal consiste en la realización de una infografía por parte de los estudiantes de grado 10º-11º, de la institución educativa, Cundinamarca IED.

En esta infografía se incluye una tarea, un proceso, y la evaluación.

Empecemos!

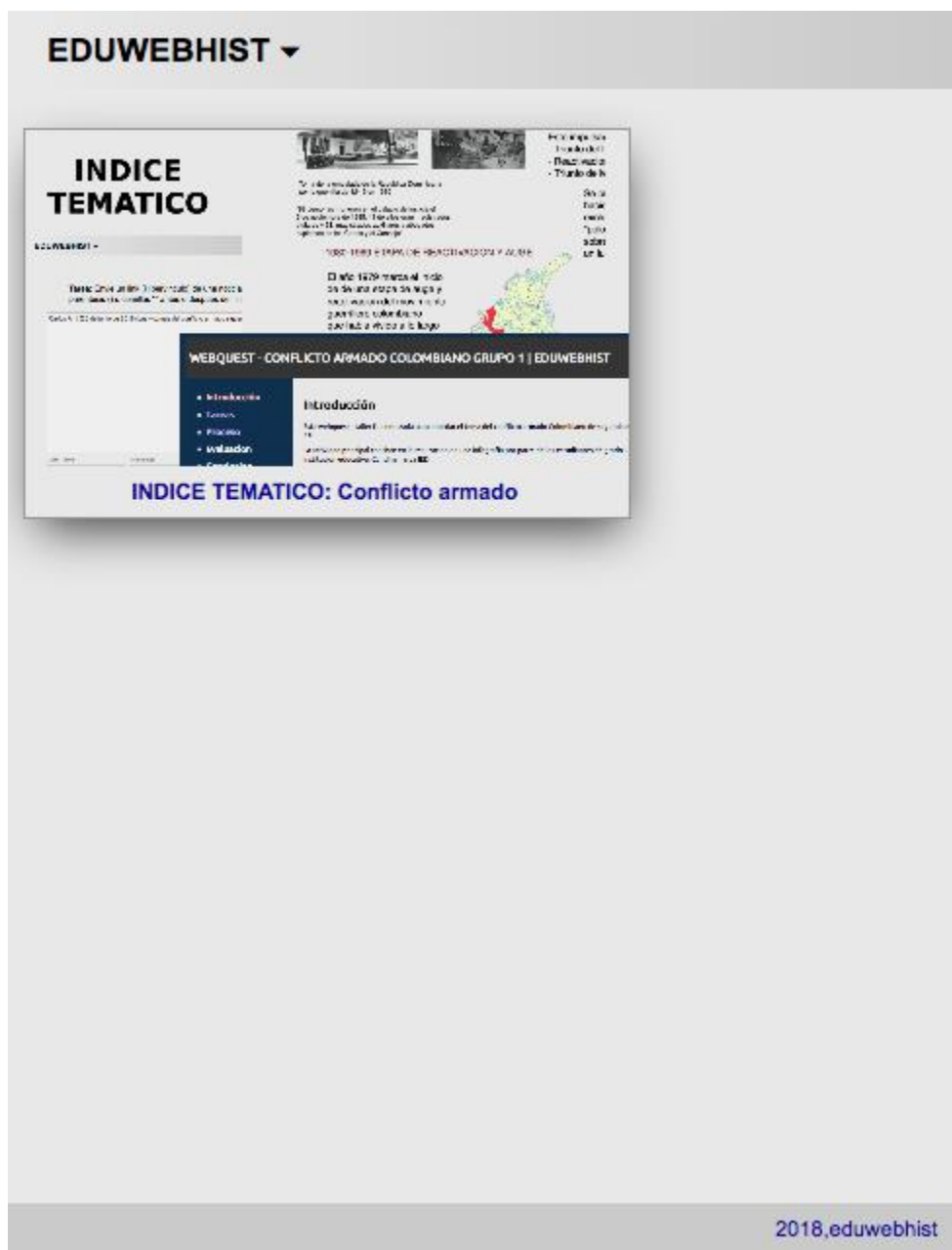
Anexo: webquest introduccion

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="es-CO">
3 <head>
4   <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=UTF-8"/>
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0"/>
6   <meta name="robots" content="Index, Follow"/>
7   <meta name="description" content="Que es el conflicto armado?: los
  conflictos armados son enfrentamientos armados prolongados que ocurren entre
  fuerzas armadas o uno o mas grupos armados. Las características principales
  del conflicto armado se encuentran en las luchas por el control del estado,
  rivalidades e intolerancias entre los partidos y las organizaciones políticas
  e inconsistencias y debilidades en las distintas prácticas en el ejercicio del
  poder"/>
8   <meta name="keywords" content="conflicto armado, características del
  conflicto armado, conflicto armado colombiano, guerrillas, paramilitares,
  corrupción, narcotráfico, luchas sociales, conflicto político, economía del
  conflicto, ejércitos irregulares, pseudoestados, intolerancias, generalización
  de la violencia, consecuencias del conflicto armado"/>
9   <title>Conflicto armado - Segunda mitad del siglo XX | Eduwebhist</title>
10  <link rel="publisher" href="http://t.me/coreasio"/>
11  <link rel="alternate" media="only screen and (max-width: 700px)"
  href="http://www.eduwebhist.com/m.eduwebhist/histm/conedarm.html"/>
12  <link rel="stylesheet" href="/css/estilo.css" type="text/css"/>
13 </head>

```

Anexo: código fuente artículo



Anexo: Indices Tematicos

CONFLICTO ARMADO

Contenidos del artículo:

- ◊ Conflicto armado en Colombia - Segunda mitad del siglo XX
 - ◊ ¿Que es el Conflicto Armado?
 - ◊ Características del conflicto armado en Colombia
 - ◊ Consecuencias del conflicto armado
 - ◊ Citas - Referencias

CONFLICTO ARMADO EN COLOMBIA- SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX

Para el territorio que comprende Colombia, históricamente se evidencia un conflicto político, social y económico que desemboca en una guerra civil continua, con acción focalizada en el campo, pero cuyas repercusiones son amplias a lo largo de la sociedad en conjunto.

¿QUE ES CONFLICTO ARMADO?

Los conflictos armados (no internacionales) son *enfrentamientos armados prolongados* que ocurren entre fuerzas armadas gubernamentales y las fuerzas de uno o mas grupos armados, o entre estos grupos, los mismos que surgen en el territorio de un Estado. Este conflicto debe alcanzar un mínimo de intensidad y las partes que participan en el mismo deben poseer una *organización mínima*. El Conflicto armado no internacional (CANI) tiene una definición mas restringida, según el protocolo adicional a los convenios

2018,eduwebhist

Anexo: artículo

OPOSICION POLITICA

Contenidos del artículo:

- ◊ Oposicion Politica
 - ◊ Historia
- ◊ El estudio de la oposicion
- ◊ Conceptos de oposicion politica
 - ◊ A grandes razgos...
- ◊ Principales diseños institucionales de la Oposicion Politica
- ◊ Perspectivas y problemas sobre el concepto de oposicion politica en la democracias contemporaneas
 - ◊ Conclusiones
 - ◊ Referencias

INTRODUCCION

Los sistemas democráticos en general tienen como una de sus características principales la oposición, de hecho, la aparición de la democracia esta profundamente relacionada con la decisión de evitar el continuo uso de la violencia para acceder al poder o "demandar cambios en el comportamiento de los gobiernos". [\[cit.1\]](#) Algunos autores mencionan que el grado de calidad de la democracia esta asociado "*a las garantías que tienen los opositores para ejercer la critica al gobierno y competir para acceder al poder en forma pacifica*" [\[cit.2\]](#) Hay que tener en cuenta que la democracia como forma de gobierno es algo reciente en la historia de la humanidad, y la tendencia dominante han sido gobiernos con un algo grado de autoritarismo y represión al

2018, eduwebhist

Anexo: Artículo

INDICE TEMATICO: Conflicto armado (Colombia)

Este es el indice tematico sobre el conflicto armado, en este se abordara el tema del conflicto armado en distintas sesiones ademas de realizar dos actividades la primera es un taller en el cual se realizara una webquest y la segunda es la participacion en un chat de links en el que se socializaran vinculos (noticias) sobre el conflicto armado para su discusion.

Actividades:

Actividad	Descripcion	Vinculo
Taller	Webquest (Realizacion de una infografia sobre el conflicto armado)	WEBQUESTS
Tarea	Chat de links sobre noticias del conflicto armado	Chat de links
Cuestionario	Cuestionario sobre el conflicto armado	Cuestionario

EDWH ▼

ACERCA DE:

EDWH es una implementacion educativa y pedagogica para el trabajo de enseñanza virtual y presencial. Se compone de indices tematicos que contienen WebQuest, Blogs, Cuestionarios y Chats en torno a tematicas particulares, en este caso de la historia y las ciencias sociales. Asi mismo posee un sistema de realimentacion, en el que se organizan las actividades para su posterior analisis.

2019,eduwebhist

Anexo: acerca de



EDWH-edwh

Plataforma-aplicacion para la ensenanza semivirtual

Status: **Beta**

Brought to you by: [edwhols](#)

[Add a Review](#)

Downloads: **5 This Week**

Last Update: **2019-01-11**

 **Download**

[Get Updates](#)

[Share This](#)

[Summary](#)

[Files](#)

[Reviews](#)

[Support](#)

EDWH es una implementacion educativa y pedagogica para el trabajo de ensenanza virtual y presencial. Se compone de indices tematicos que contienen WebQuest, Blogs, Cuestionarios y Chats en torno a tematicas particulares, en este caso de la historia y las Ciencias Sociales. Asi mismo posee un sistema de realimentacion, en el que se organizan las actividades para su posterior analisis.

Requisitos Minimios:

Apache5, xavante, nginx, Php5 y gestor de base de datos MySql.

Requisitos Recomendados:

Nginx, Apache5, xavante. Php-fpm7 y gestor de base de datos MySql (Mariadb).

Project Samples



Get latest updates about
Open Source Projects,
Conferences and News.

[Sign Up](#)

[No, Thank you](#)

Project Activity



Released [/EDWHols-0.1.5.zip](#)

2 weeks ago

Released [/EDWHols-0.1.5.zip](#)

2 weeks ago

[See All Activity >](#)

License

[GNU General Public License
version 3.0 \(GPLv3\)](#)

Follow EDWH-edwh

[EDWH-edwh Web Site](#)



Anexo: codigo para desarrolladores



ÍNDICES TEMÁTICOS



ENCUESTAS