

**UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



TESINA

**HERRAMIENTAS WEB 2.0 Y SU RELACIÓN EN EL
APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS/LAS
ESTUDIANTES DE SEXTO DE SECUNDARIA.
CASO: UNIDAD EDUCATIVA HERMANO PACÍFICO
FELETTI DE LA CIUDAD DE LA PAZ, GESTIÓN 2022**

Tesina para optar el Grado Académico de Técnico Universitario Superior

Mención: Educación virtual

POR: UNIV. MAGALY HELEN HUANCA PAREDES

TUTOR: MG.SC. IVAN FELIX CUEVAS PAUCARA

LA PAZ – BOLIVIA

2022

DEDICATORIA

La tesina presente le dedico principalmente a Dios por haberme permitido llegar hasta este punto tan importante de mi formación profesional

A mis padres Fredy y Lidia, por el esfuerzo y el apoyo que me brindan, por entenderme, comprenderme en todo el transcurso de mi carrera, por los hábitos y valores que me forjaron para poder culminar con mis metas propuestas y concluir satisfactoriamente.

A mis hermanos Anabel, Mayra y Eber, por todo el apoyo, por estar siempre dispuestos a escucharme y ayudarme en cualquier momento.

A mis amigas, Virginia, Isabel, Heidy y Adriana por el apoyo incondicional para lograr esta meta y por la amistad que hemos llegado a formar estos años.

También dedico a mi mascota Pelusa quien es mi mayor motivación e inspiración para no rendirme, gracias a su amor incondicional y a su presencia logre seguir adelante.

AGRADECIMIENTOS

En primera instancia el agradecimiento de la presente va dirigido a Dios por haberme dado la existencia y bendiciones en mi vida.

Agradezco a mi familia por brindarme su apoyo incondicional, a mis allegados cercados por darme el ánimo durante todo este proceso.

A la Universidad Mayor de San Andrés y docentes que pertenecen a la misma, por transmitirme muchas enseñanzas y aprendizajes.

A mi tutor de tesina, Mg.Sc. Ivan Felix Cuevas Paucara por ser el patrocinador de mi tesina, por la guía y la paciencia, tolerancia, por incentivar me a seguir, logrando que el desarrollo de mi tesina fuera posible.

Agradecerme a mi persona por el impulso para poder seguir adelante y no rendirme para poder concluir con mis objetivos propuestos.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
ASPECTOS PRELIMINARES	4
1.1. Planteamiento del problema.....	4
1.1.1 Pregunta de investigación.....	8
1.2. Justificación	8
1.3. Objetivos.....	11
1.3.1. Objetivo general.....	11
1.3.2. Objetivos específicos.....	11
1.4. Hipótesis	11
1.4.1. Hipótesis de investigación	11
1.4.2. Hipótesis Nula.....	12
1.5. Delimitación.....	12
1.5.1. Temática.....	12
1.5.2. Temporal	13
1.5.3. Espacial	13
CAPÍTULO II	15
REFERENTE INSTITUCIONAL	15
2.1. Datos Referenciales	15
2.2. Características generales de la institución	15

2.2.1. Historia de la Unidad Educativa	15
2.2.2. Misión y Visión de la Unidad Educativa	16
2.2.3. Perfil de la Unidad Educativa y del estudiante	16
2.2.4. Ámbito social	17
2.2.5. Ámbito jurídico	17
2.2.6. Ámbito económico	18
2.3. Características de la unidad de análisis	18
2.4. Organigrama	18
CAPÍTULO III	20
SUSTENTO TEÓRICO	20
3.1. La Web	20
3.1.2. Evolución de la Web	21
3.2. Tipos de la Web	22
3.2.1. Web 1.0	22
3.2.2. Web 2.0	23
3.2.3. Web 3.0	24
3.2.4. Web 4.0	25
3.3. Diferencias de la Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0 y Web 4.0	26
3.4. Tipos de herramientas de la Web 2.0	27
3.4.1. Redes sociales	27
3.4.2. Aplicaciones de Google (Drive, documentos, presentaciones)	28
3.4.3. Blog (Blogger)	29
3.4.4. Sitio de alojamiento de videos (YouTube)	29
3.4.5. Presentaciones en la web (Canva y Prezi)	30

3.4.6. Wiki.....	31
3.4.7. Educaplay.....	31
3.5. Ventajas y desventajas de las herramientas Web 2.0.....	32
3.5.1. Ventajas de las herramientas Web 2.0	32
3.5.2. Desventajas de las herramientas Web 2.0.....	32
3.6. Proceso de enseñanza aprendizaje	32
3.6.1. Enseñanza	33
3.6.2. Aprendizaje	34
3.7. Teorías de aprendizaje	34
3.7.1. Aprendizaje colaborativo	34
3.7.2. Aprendizaje constructivista.....	37
3.7.3. Aprendizaje significativo	38
3.8. La Web 2.0 y aprendizaje colaborativo	39
CAPÍTULO IV	42
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	43
4.1. Enfoque de investigación	43
4.2. Diseño de investigación	43
4.3. Tipo de investigación	44
4.4. Método de investigación	45
4.5. Técnicas e instrumentos de investigación	45
4.5.1. Técnicas de investigación	45
4.5.2. Instrumentos de investigación.....	46
4.6. Población y muestra.....	47
4.6.1. Población.....	47

4.6.2. Muestra-No probabilístico	48
CAPÍTULO V	50
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	50
5.1. Análisis de resultados	50
5.1.1. Datos personales	50
5.1.2. Datos académicos.....	52
5.2. Discusión.....	67
CAPÍTULO VI	71
PROPUESTA EDUCATIVA	71
6.1. Descripción de la propuesta	71
6.2. Objetivos	71
6.2.1. Objetivo general.....	71
6.2.2. Objetivos específicos	71
6.3. Contenidos temáticos	72
6.3. Planificación educativa	72
6.4. Cronograma.....	75
CAPÍTULO VII	78
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	78
7.1. Conclusiones	78
7.2. Recomendaciones	81
BIBLIOGRAFÍA	83

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Organigrama	18
Tabla N° 2: Diferencias de la Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0 y Web 4.0	26
Tabla 3: Diferencia de aprendizaje colaborativo y cooperativo.....	36
Tabla 4: Población Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti	47
TablaN°5: Edad.....	50
Tabla N° 6: Género.....	51
Tabla N° 7: ¿Qué son las herramientas Web 2.0?.....	52
Tabla N° 8: ¿Cuál de las herramientas Web 2.0 sabe manejar?.....	53
Tabla N° 9: ¿Para qué utilizas las redes sociales?.....	54
Tabla 10: ¿Utilizas las redes sociales para plantear, organizar o interactuar sobre un tema que se avanza en clases?	55
Tabla N° 11: ¿Utilizas blogs en el ámbito educativo?.....	56
Tabla 12: ¿Utilizas las aplicaciones de Google como drive, documentos, presentaciones para realizar trabajos educativos?.....	57
Tabla N° 13: ¿Para qué utilizas YouTube?	58
Tabla 14: ¿Utilizas wiki en el ámbito educativo?	59
Tabla N°15: ¿Qué herramientas utilizas para realizar tus presentaciones en clases?.....	60
Tabla N°16: ¿Cuál es el medio didáctico que utilizan los docentes en clases?.....	61
Tablas N° 17: ¿Los docentes crean grupos de trabajo durante el semestre?	62
Tabla 18:¿Considera que el trabajo en equipo es una técnica de aprendizaje?.....	63
Tabla 19: ¿Cuándo trabaja en grupo cómo interactúa con los demás compañeros?	64

Tabla N°20: ¿Considera que los docentes deberían implementar las Redes	65
Tabla N° 21: ¿Considera importante manejar las Web 2.0 en las clases?	66
Tabla N° 22: Planificación educativa.....	73
Tabla N° 23: Planificación educativa.....	74
Tabla N° 24 Elaboración propia de cronograma de la propuesta.....	75
Tabla N° 25 Presupuesto de la propuesta	76

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Género	51
Gráfico N° 2: ¿Qué son las herramientas Web 2.0?.....	52
Gráfico N°3: ¿Cuál de las herramientas Web 2.0 sabe manejar?.....	53
Gráfico N° 4: ¿Para qué utilizas las redes sociales?	54
Gráfico N° 5:¿Utilizas las redes sociales para plantear, organizar o interactuar sobre un tema que se avanza en clases?	55
Gráfico N° 6: ¿Utilizas blogs en el ámbito educativo?.....	56
Gráfico N° 7:¿Utilizas las aplicaciones de Google como drive, documentos, presentaciones para realizar trabajos educativos?.....	57
Gráfico N° 8 ¿Para qué utilizas YouTube?	58
Gráfico N° 9 ¿Utilizas wiki en el ámbito educativo?	59
Gráfico N° 10 ¿Qué herramientas utilizas para realizar tus presentaciones?	60
Gráfico N° 11¿Cuál es el medio didáctico que utilizan los docentes en clases?.....	61
Gráfico N° 12: ¿Los docentes crean grupos de trabajo durante el semestre?.....	62
Gráfico N° 13: ¿Considera que el trabajo en equipo es una buena técnica de aprendizaje?	63
Gráfico N° 14: ¿Cuándo trabaja en grupo cómo interactúa con los compañeros	64
Gráfico N° 15: ¿Considera que los docentes deberían implementar las Redes Sociales, Blogs, Aplicaciones de Google, YouTube, Canva, Prezi, Wiki y Educaplay en clases para desarrollar el aprendizaje colaborativo?	65
Gráfico N° 16: ¿Considera importante manejar Web 2.0 en las clases?.....	66

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo N° 1: Instrumento ficha de cuestionario	2
Anexo N° 2 Aprobación de implementar el instrumento en la U.E.Hermano Pacífico Feletti	7
Anexo N° 3 Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti	8
Anexo N° 4 Secretaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti	8
Anexo N° 6 Estudiantes de 6 de secundaria de la U. E. Hermano Pacífico Feletti.....	9

INTRODUCCIÓN

El presente estudio: Herramientas web 2.0 y su relación en el aprendizaje colaborativo de los/las estudiantes de sexto de secundaria (Caso: Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti de la ciudad de La Paz, gestión 2022) es investigación de tipo descriptiva, analítica y propositiva. Esta investigación pretende hacer conocer a los docentes y a los/las estudiantes los tipos de herramientas Web 2.0 didácticas y como se relacionan con el aprendizaje colaborativo para que los docentes puedan implementar estas herramientas web 2.0 y los/las estudiantes manejen estas herramientas en un trabajo grupal y adquirir nuevos conocimientos.

El tema de investigación está pensado en los problemas identificados como el desconocimiento de las herramientas web 2.0 relacionados al aprendizaje colaborativo, donde se observa que los estudiantes específicamente no se organizan bien al realizar un trabajo en equipo, porque no todos expresan su punto de vista, no comprenden y no analizan el tema, no debaten y no desarrollan un pensamiento crítico.

A continuación, se describe brevemente el contenido de la tesina en cada uno de los capítulos.

En el capítulo primero de esta investigación se desarrolló el planteamiento del problema como el desconocimiento, el no manejo y el desinterés de las herramientas web 2.0 relacionados con el aprendizaje colaborativo en los y las estudiantes porque continúan con el proceso de enseñanza tradicional en la virtualidad, donde los docentes mencionan que los estudiantes no participan con frecuencia en las clases. Así también, la justificación de esta investigación donde pretende explicar la importancia del manejo de las herramientas web 2.0 y su relación en el aprendizaje colaborativo para lograr que aprendan el dialogo, desarrollo de competencias, cooperación y desarrollar opiniones críticas por parte de los estudiantes. El objetivo de este estudio es describir la relación que existe entre las herramientas web 2.0 y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes

de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti de la ciudad de La Paz, gestión 2022.

En el capítulo segundo se presentó datos referenciales y las características de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti.

En el capítulo tercero de esta investigación se desarrolló el sustento teórico donde se conoce un concepto claro sobre la web 2.0, además la diferencia de la web 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0 y por supuesto una definición del aprendizaje colaborativo y los roles de docente y estudiante.

En el capítulo cuarto se mostró la metodología de la investigación donde explica el enfoque de la investigación, diseño de investigación, tipo de investigación, método, técnicas e instrumentos, la población y la muestra de la investigación.

En el capítulo quinto se presentó el análisis de los resultados donde los estudiantes mencionan que conocen y manejan las redes sociales y aplicaciones de Google, sin embargo, no manejan las wikis, blogs, canva, prezi y educaplay pero les parece importante incorporar estas herramientas en las clases.

En el capítulo sexto se desarrolló una propuesta educativa ante los resultados analizados con su respectiva planificación y cronograma que es capacitar a los y las estudiantes sobre el manejo de las herramientas web 2.0 relacionados con el aprendizaje colaborativo.

En el capítulo séptimo se presentó conclusiones que definen que las herramientas web 2.0 son colaborativas porque el estudiante puede intercambiar ideas, proponer, debatir e interactuar con un grupo de trabajo y puede ser mediante las herramientas ya mencionadas como las redes sociales, aplicaciones de Google, YouTube, canva, prezi, blogs, wiki y educaplay que desarrollan un aprendizaje colaborativo y se desarrolló recomendaciones importantes. Finalmente se presentó la bibliografía utilizada en toda la investigación, además los anexos correspondientes.

CAPÍTULO I
ASPECTOS
PRELIMINARES

CAPÍTULO I

ASPECTOS PRELIMINARES

1.1. Planteamiento del problema

En el ámbito educativo, actualmente es necesario conocer y manejar herramientas de la web para poder impartir las clases presenciales y virtuales, sin embargo, no todos los docentes y estudiantes tienen conocimiento o manejan las herramientas web 2.0 para aprender de forma colaborativa, se puede identificar entre las problemáticas el bajo dominio del manejo de las herramientas Web 2.0 en el ámbito del aprendizaje cooperativo., desconocimiento de las herramientas web 2.0 colaborativas, poco interés para manejar estas herramientas y bajo aprendizaje colaborativo virtual por parte de los/las estudiantes, por tal motivo, es importante abordar el presente tema de investigación porque se conoció los tipos de herramientas web 2.0 para fomentar el aprendizaje colaborativo, desarrollando en los/las estudiantes comprender mejor el tema, destrezas al hablar y comunicar, pensamiento crítico, actitud, compromiso y responsabilidad.

Durante el 2020 se presentaron innumerables capacitaciones a los docentes y estudiantes en el uso de las plataformas virtuales, sin embargo, se posponía cada vez el inicio de clases, por un lado, los estudiantes no contaban con los recursos informáticos ni el dominio de las herramientas Web 2.0 en el ámbito del aprendizaje cooperativo. Hasta la fecha se observa la brecha entre el uso social y académico de las Herramientas Web 2.0 y los recursos didácticos remotos. (Cabaillas, 2021, pág. 15)

Las Herramientas Web 2.0 de aprendizaje son tecnología en línea que permite conexión dinámica entre sus miembros, pero no todos los docentes y estudiantes aplican estas las

herramientas Web 2.0 didácticas para poder comunicarse entre grupos, interactuar e intercambiar ideas entre todos. Algunos estudiantes tienen ganas pero no saben cómo manejar las herramientas web 2.0 en el ámbito de aprendizaje colaborativo, si bien los estudiantes manejan las redes sociales que son parte de la web 2.0, no manejan en su totalidad para el desarrollo de su aprendizaje.

Los resultados indican que los estudiantes no conocen las posibilidades de la red y analizan la Web 2.0 desde una perspectiva restringida. El alumnado no entiende estos nuevos recursos y prácticas desde la perspectiva sociocultural, donde estos Nuevos Alfabetismos son considerados prácticas innovadoras con un alto componente social que implica una participación activa y una nueva forma de pensar que valore la participación y colaboración en la web. Nos encontramos ante la necesidad de configurar nuevos entornos de aprendizaje centrados en los estudiantes y que contribuyan a capacitarles para que permanezcan receptivos a los cambios conceptuales, científicos y tecnológicos que vayan apareciendo a lo largo de su actividad laboral. (Camióñ Raul y Santoveña Sonia, 2012, pág. 12)

Los sujetos afectos son los/las estudiantes porque no conocen y no utilizan las herramientas web 2.0 en el ámbito de aprendizaje colaborativo como las redes Sociales, aplicaciones de Google (Drive, documentos, presentaciones), blog (Blogger), sitios de alojamiento de videos (YouTube), presentaciones en la web (Canva y prezi), Wikis y Educaplay, para comunicarse, intercambiar ideas de manera grupal y así desarrollar competencias, comprender mejor el tema avanzado y a desarrollar un pensamiento crítico.

Apenas otorgan importancia para sus estudios a las herramientas de la Web 2.0, destacando la baja importancia que conceden a los foros, las redes sociales y los blogs. Principalmente, para sus estudios utilizan otros recursos como los libros de clase, las preguntas al profesor y a sus compañeros, o la navegación por Internet, al igual que ya apuntó (Gilles 2015). La Wikipedia principalmente es utilizada para temas de ocio, pero le confieren una importancia intermedia-baja para sus estudios. (Obregón Á. y González N., 2020, pág. 1)

Actualmente, gracias al avance tecnológico se ha implementado las herramientas Web 2.0, sin embargo, el uso de estas herramientas es deficiente y no tienen interés de manejar, generando algunas dificultades en el progreso y formación de los estudiantes porque siguen aprendiendo de la forma tradicional, memorística y repetitiva. Además, los estudiantes consideran que algunas clases son aburridas porque los docentes solamente se basan en la teoría y no en la práctica, ocasionando que el estudiante no entienda en su totalidad sobre el tema.

Uno de los principales desafíos que enfrenta hoy en día la sociedad es el de emplear las tecnologías de la información y comunicación (TIC's) para promover la construcción colaborativa del conocimiento del manejo de la computadora en las aulas y en los escenarios de capacitación para el trabajo, los usos más frecuentes de las TIC's por parte de docentes y estudiantes se enfocan en el trabajo personal, búsquedas de información en Internet, utilización del procesador de textos, gestión del trabajo personal, preparación de las clases, realización de tareas. Los usos menos frecuentes son los de apoyo a la labor docente en el aula presentaciones, simulaciones, utilización de software

educativo, etc.) y menos aún los relacionados con la comunicación y el trabajo colaborativo entre los estudiantes que potencialmente propician la colaboración en el aula (virtual o presencial), ésta se transformará en un entorno de aprendizaje colaborativo. (Gutiérrez, H, 2021, pág. 1)

Algunos estudiantes tienen bajo conocimiento respecto al aprendizaje colaborativo en la virtualidad, no tienen accesibilidad para trabajar en equipos virtuales, así como recaudar información importante, la capacidad de revisión crítica de trabajos es poco, el intercambio de recursos en el aprendizaje virtuales, recibir críticas constructivas, así como también no tienen fortalecido su capacidad de dialogo en los diferentes espacios de comunicación.

“El motivo principal del bajo nivel de utilización de las TIC y/o herramientas Web 2.0 está causado por un sistema deficiente de formación del profesorado y por una falta de aplicaciones didácticas válidas para demostrar sus posibilidades pedagógicas” (Negre. F. , 2003, pág. 8). A causa de la pandemia hubo muchos cambios en las Unidades Educativas y uno de ellos son que los docentes impartan sus enseñanzas mediante clases virtuales, previamente capacitados sobre el manejo de las plataformas y herramientas, sin embargo, no todos los docentes conocen o manejan las herramientas web 2.0.

Para lograr los conocimientos y desarrollar las habilidades necesarias para cumplir con el objetivo del trabajo en los/las estudiantes es preciso dominar técnicamente las herramientas del Web 2.0, de esta forma, podemos establecer la comunicación entre todos los miembros del equipo, ayudarse a comprender las instrucciones, intercambiar ideas y también a relacionarse socialmente.

Las problemáticas presentadas no fueron extensas o ajenas a la Unidad Hermano Pacífico Feletti siendo que los estudiantes no conocen las herramientas web 2.0 y tampoco saben manejar para realizar un trabajo en grupo.

En base a este problema se plantea realizar una capacitación para manejar diferentes herramientas Web 2.0 didácticas y así estimular la creatividad, participación activa, trabajar en equipo, desarrollar conocimiento, por ello, es importante conocer y manejar las herramientas web 2.0 como las redes Sociales, aplicaciones de Google (Drive, documentos, presentaciones), blog (Blogger), sitios de alojamiento de videos (YouTube), presentaciones en la web (Canva y Prezi), Wiki y Educaplay.

Es por esta razón, se realizó el presente estudio de investigación, cuyo propósito es describir la relación las herramientas web 2.0 y el aprendizaje cooperativo en los/las estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti de la ciudad de La Paz, gestión 2022.

1.1.1 Pregunta de investigación

¿Cuál es la relación de las herramientas Web 2.0 y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti de la ciudad de La Paz, gestión 2022?

1.2. Justificación

El constante avance tecnológico que actualmente se está viviendo, exige al docente y al estudiante tener mejor preparación y actualización para desarrollar una mejor enseñanza y aprendizaje. Es por esta razón que la investigación es relevante porque describe la relación de las herramientas Web 2.0 como ámbito de aprendizaje colaborativo.

La Web 2.0 es un término que parece tener una asociación sólida dentro del sector educativo, que a menudo se refiere a herramientas colaborativas, como wikis, blogs y foros en línea que pueden mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes en el aula (Baxter, G. J., Connolly, T. M., Stansfield, M. H., Gould, C., & Tsvetkova, N., 2011, pág. 498)

El uso de estas herramientas en el aula cambia la forma en que los maestros imparten sus lecciones y satisfacen las expectativas de aprendizaje de los alumnos, lo que les permite conectarse y conversar con compañeros y especialistas fuera del aula. Este proceso a su vez plantea un desafío fundamental para los educadores, como organizar el proceso educativo en las condiciones de la convergencia de los límites entre el aprendizaje formal e independiente. (Baxter, G. J., Connolly, T. M., Stansfield, M. H., Gould, C., & Tsvetkova, N., 2011, pág. 498)

El aporte teórico de la presente investigación es de reflexionar sobre el rol de los docentes y de los/las estudiantes en el contexto actual referente a las herramientas Web 2.0 en relación al aprendizaje colaborativo y a futuras investigaciones relacionadas al tema.

La Web 2.0 es indispensable para profundizar conocimientos, estas herramientas predominan en el que hacer de las personas. Además, hoy en día es de suma ayuda para los docentes el uso de estas herramientas en sus sesiones de aprendizajes, es una de las estrategias modernas que puede usar un docente para impactar y generar un aprendizaje significativo en sus alumnados. Asimismo, la mayor parte de los estudiantes están inmersos o familiarizados al uso del internet y usar estas herramientas para ellos es agradable, amena y didáctico gracias al trabajo compartido, colaborativo e interactivo que van a desarrollar los estudiantes. (Alejo y Sánchez, 2020, pág. 25)

Con esta investigación se pretende describir la relevancia social que tiene hoy en día hablar de esta temática que es importante para estudiantes porque conocerán otros tipos de herramientas Web 2.0 y la importancia del aprendizaje colaborativo en las clases para lograr el desarrollo de conocimientos y que aprendan a través del diálogo, interacción y desarrollo de competencias, cooperación, opiniones críticas, aprendizaje autogestionado.

En esta investigación se tendrán elementos epistemológicos referidos al manejo adecuado del método, técnica e instrumentos que permitirán dar resultados que puedan aportar a la conciencia y análisis social sobre la temática

Para Vigotsky, el aprendizaje colaborativo se avala porque el ser humano es un ser social que vive en continua interacción con otros y con los grupos de expresión de los vínculos que surgen entre ellos; del mismo modo, el psiquismo humano se forma en la actividad de la comunicación, en la que destacan los beneficios cognitivos y afectivos que conllevan el aprendizaje grupal como elemento que establece un vínculo dialéctico entre el proceso educativo y el de convivencia en la sociedad donde se generó. (Estrada, A., 2010, pág. 1)

La relevancia pedagógica de este documento está centrada en tratar un tema de un enfoque colaborativo según la teoría de Vigotsky, porque las herramientas web 2.0 en parte desarrollan el aprendizaje colaborativo entre estudiantes basándose en pequeños trabajos grupales para mejorar su entendimiento sobre un tema.

El estudio sobre las herramientas Web 2.0 y su relación con el aprendizaje colaborativo constituye un valioso aporte para los educadores porque conduce a un mejor manejo activa de herramientas web 2,0 y también a mejorar la calidad de la educación impartida y tener como resultados personas que posean pensamientos críticos, creativos, interactivos. En tal sentido, se conocerá los tipos de herramientas Web 2.0 utilizadas y

no utilizadas relacionadas al aprendizaje colaborativo por los/as estudiantes en la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Describir y relacionar el uso de las herramientas web 2.0 con el aprendizaje colaborativo en los/las estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti de la ciudad de La Paz, gestión 2022

1.3.2. Objetivos específicos

- Conocer los tipos de herramientas Web 2.0 que manejan los/las estudiantes relacionado al aprendizaje colaborativo.
- Identificar los problemas en el uso de las herramientas web 2.0 relacionado al aprendizaje colaborativo en los/as estudiantes.
- Proponer el uso de las herramientas web 2.0 para el aprendizaje colaborativo.

1.4. Hipótesis

1.4.1. Hipótesis de investigación

Éstas podrían definirse como "proposiciones tentativas acerca de las posibles relaciones entre dos o más variables y que cumplen con los cinco requisitos mencionados". Se les suele simbolizar como H₁ o H₂, H₃, H₄, etc. (si son varias) y también se les denomina hipótesis de trabajo. (Hernández Sampieri, 2006, pág. 72)

Por lo tanto, el presente estudio es de hipótesis de investigación porque es una suposición que tiene dos variables y es el siguiente:

Las herramientas web 2.0 tienen una relación relevante en el aprendizaje colaborativo en los/las estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti de la ciudad de La Paz, gestión 2022.

1.4.2. Hipótesis Nula

“Las hipótesis nulas son, en cierto modo, el reverso de las hipótesis de investigación. También constituyen proposiciones acerca de la relación entre variables; sólo que sirven para refutar o negar lo que afirma la hipótesis de investigación” (Hernández Sampieri, 2006, pág. 16). La presente investigación refuta lo que afirma la hipótesis de investigación y es la siguiente:

Las herramientas web 2.0 no tienen una relación en el aprendizaje colaborativo en los/las estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti de la ciudad de La Paz, gestión 2022.

1.5. Delimitación

1.5.1. Temática

La presente investigación: Herramientas web 2.0 y su relación en el aprendizaje colaborativo de los/las estudiantes de sexto de secundaria (Caso: Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti de la ciudad de La Paz, gestión 2022) pretende hacer conocer a los docentes y a los/las estudiantes los tipos de herramientas Web 2.0 didácticas y como se relacionan con el aprendizaje colaborativo para que los docentes puedan implementar estas herramientas web 2.0 y los/las estudiantes manejen estas herramientas en un trabajo grupal y adquirir nuevos conocimientos.

La investigación se implementó en la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti de la ciudad de La Paz, que se encuentra ubicada en la calle 14 N°8, Sector Said, Zona Pampahasi. Se desarrolló con estudiantes de 6to de secundaria que son 18 estudiantes de género femenino y 16 estudiantes de género masculino con un total de 34 estudiantes que tienen todos 17 años de edad.

1.5.2. Temporal

La presente investigación inició en el mes de Mayo hasta el mes de Julio de la gestión 2022, recabando información y solicitando permisos en la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti., para llevar la investigación: Herramientas web 2.0 y su relación en el aprendizaje colaborativo de los/las estudiantes de sexto de secundaria (Caso: Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti de la ciudad de La Paz, gestión 2022)

1.5.3. Espacial

La Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti se encuentra ubicada en el país de Bolivia en el departamento de La Paz en la calle 14 Nro. 8 del Sector Said de la zona de Pampahasi Sector Said.

El ambiente en los que se trabaja está ubicado en el segundo piso de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti. El 6to, es un ambiente de una dimensión mediana en el cual solo tiene 2 ventanas, 1 puerta, 17 mesas compartidas entre dos estudiantes con 34 sillas, 1 pizarra blanca, 3 marcadores, 2 focos, 1 estante, 1 basurero.

CAPÍTULO II
REFERENTE
INSTITUCIONAL

CAPÍTULO II

REFERENTE INSTITUCIONAL

2.1. Datos Referenciales

La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti de la ciudad de La Paz, se encuentra ubicada en la calle 14 N°.8, Sector Said, Zona Pampahasi.

La Unidad Educativa cuenta con un director general Lic. Max Yucra Q, una directora pedagógica Lic. Lourdes Maura Catalina Torrez Alvarez, una secretaria Sra. Patricia Vargas P., una asistente administrativa Sra. C. Yola Mancilla M., una auxiliar Sra. Karina Garcia H, mantenimiento Miguel B. Tapia y 22 docentes donde 9 son de primaria que pasan es por la tarde y 13 docentes son de secundaria que pasan por la mañana, solo hay un paralelo tanto en primaria y secundaria.

La Unidad Educativa cuenta con alrededor de 420 estudiantes tanto primaria y secundaria, en el turno de la mañana estudian los de secundaria con alrededor de 210 estudiantes y en el turno de la tarde estudian los de primaria con alrededor de 210 estudiantes.

2.2. Características generales de la institución

2.2.1. Historia de la Unidad Educativa

La Comunidad Educativa “HNO. PACIFICO FELETTI” fue creada el 31 de enero de 1995 durante la presidencia del Sr. Gonzalo Sánchez de Lozada, con Resolución Nro. 345/96 se inició con los niveles: Inicial, Básico y Medio cuenta con Código SIE 80730257, Código de Infraestructura 80730082. Se encuentra ubicada en la calle 14 Nro. 8 del Sector Said de la zona de Pampahasi Sector Said. (C.E. Hno. Pacífico Feletti, 2018, pág. 1)

En la década de los años noventa hubo muchos paros y huelgas por parte del magisterio que exigieron aumento de salarios y la derogación de la ley de Reforma Educativa, la Ley 1565. Por lo cual los padres de familia preocupados por la educación de sus hijos e hijas buscan colegios donde no se realizaban paros y de manera continua pasaban clases normales. En la zona de Pampahasi, en aquel tiempo, el único establecimiento de Convenio era el Colegio “Don Bosco” tenía una demanda exagerada para las inscripciones de estudiantes en sus tres niveles. (C.E. Hno. Pacífico Feletti, 2018, pág. 1)

Padres de familia que no pudieron ingresar al colegio Don Bosco se organizaron y solicitaron una reunión con el Hno. Pacífico Feletti que era “Director Nacional de Escuelas Populares Don Bosco”. En dicha reunión solicitaron fundar otro colegio de convenio, cuyo resultado, en principio, fue la fundación de la Unidad Educativa “Beato Felipe Rinaldi”, que en la actualidad es la UNIDAD EDUCATIVA Hno. PACIFICO FELETTI” (C.E. Hno. Pacífico Feletti, 2018, pág. 1)

2.2.2. Misión y Visión de la Unidad Educativa

- **Misión:** Que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes menos favorecidos económica y socialmente, puedan tener mayores oportunidades de acceso a la educación y a un trabajo digno. (C.E. Hno. Pacífico Feletti, 2018, pág. 1)
- **Visión:** Formamos un sistema de educación para vivir bien, adecuado a las necesidades reales y cambiantes de los bolivianos, según las normas vigentes del país y en el espíritu de don Bosco, que garantice el acceso a educación y trabajo para los menos favorecidos. (C.E. Hno. Pacífico Feletti, 2018, pág. 1)

2.2.3. Perfil de la Unidad Educativa y del estudiante

- **Perfil de la comunidad educativa:** Se caracteriza por construir un ambiente de familiaridad en el que se acoge con amor y confianza a los niños, niñas, adolescentes, jóvenes y padres de familia. Brinda una educación para vivir bien hacia una excelente visionaria, innovadora adecuada y flexible a los cambios que demanda la sociedad boliviana. (C.E.F. "Hno. Pacífico Feletti", 2022, pág. 12)

- **Perfil del estudiante:** Con mucha voluntad de superación en su formación de su persona y en la adquisición de los conocimientos y habilidades; que conozcan la vida, con conciencia integral, crítica, creativa, ecológica, moral y trascendente; que respeten la identidad y mejoramiento de las personas, pueblos y culturas, dando lugar a la unidad nacional, en la diversidad de sus componentes; que luchen por la defensa y promoción de los derechos de todas las personas; que trabajen por aportar y producir los bienes necesarios para la vida; que compartan lo que tienen con los demás. (C.E.F. "Hno. Pacífico Feletti", 2022, pág. 13)

2.2.4. Ámbito social

La Unidad Educativa es Fiscal Convenio afiliada a las Escuelas Populares Don Bosco de Bolivia del área urbana, distrito 16, el sector se identifica como clase social media, con trabajos no fijos y en su minoría profesional.

2.2.5. Ámbito jurídico

El Ministerio de Educación indica que la Unidad Educativa “Hno. Pacífico Feletti” funciona con la Resolución Nro. 345/96 se inició con los niveles: Inicial, primaria y secundaria cuenta con Código SIE 80730257, Código de Infraestructura 80730082. El Reglamento interno de la Unidad Educativa tiene como base las siguientes disposiciones legales y normativas. (C.E. Hno. Pacífico Feletti, 2018, pág. 1)

- Constitución política del Estado
- Ley de la Educación 070 Avelino Siñani y Elizardo Pérez
- Ley 548, código Niño, Niña, Adolescente
- Ley N° 045 Contra el Racismo y toda forma de discriminación de 8 de octubre de 2010
- Ley integral para garantizar a las Mujeres una vida Libre de violencia N° 348.
- E.M. N° 162/01 RAFUE (Reglamento de Administración y funcionamiento para Unidades Educativas)
- Resolución Ministerial 001/2020

- R.S. 212414 reglamento de faltas y sanciones de la Carrera Docente y Administrativa.

2.2.6. **Ámbito económico**

La Unidad Educativa recibe un ingreso por parte de la asociación privada EPDB (Escuelas Populares Don Bosco), generan ingresos al cobro de cierto % de la mensualidad estudiantil, inicial 60bs, primaria y secundaria 65bs y cuentan con servicios básicos agua y luz.

2.3. **Características de la unidad de análisis**

La presente investigación se desarrolló con estudiantes de 6to de secundaria que son 18 estudiantes de género femenino y 16 estudiantes de género masculino con un total de 34 estudiantes que tienen todos 17 años de edad.

2.4. **Organigrama**

Tabla N° 1: Organigrama

Panel Administrativo	Director General: Lic. Max Yucra Q. Directora pedagógica: Lic. Lourdes Maura Catalina Torrez Alvarez
Apoyo Administrativo	Secretaria: Sra. Patricia Vargas.P. Asistente ADM: Sra. C. Yola Mancilla M. Auxiliar: Sra. Karina Garcia H. Mantenimiento: Miguel B.Tapia.B.
Panel Docentes	22 docentes

Fuente: Elaboración propia basado de la agenda (C.E.F. "Hno. Pcícífico Feletti", 2022, pág. 65)

CAPÍTULO III

SUSTENTO TEÓRICO

CAPÍTULO III

SUSTENTO TEÓRICO

3.1. La Web.

El creador de la Web fue el físico Tim Berners-Lee en el año de 1989 considerando que es una herramienta útil para los científicos y con la ayuda de Belga Robert Cailliau. Web (World Wide Web, o www), es un conjunto de documentos (webs) interconectados por enlaces de hipertexto, disponibles en Internet que se pueden comunicar a través de la tecnología digital. Se entiende por “hipertexto” la mezcla de textos, gráficos y archivos de todo tipo, en un mismo documento. (Latorre, 2018, pág. 1)

La Web fue creado por Tim Berners-Lee en 1999, donde menciona que la web es un conjunto de documentos que están conectadas por enlaces de hipertextos y se encuentran en el internet para que las personas logremos comunicarnos mediante la tecnología. Además menciona que hipertexto es un conjunto de textos, gráficos y archivos,

Web no son sinónimo de Internet; Internet es la red de redes donde reside toda la información, siendo un entorno de aprendizaje abierto, más allá de las instituciones educativas formales. La web es un subconjunto de Internet que contiene información a la que se puede acceder usando un navegador. Tanto el correo electrónico, como facebook, twiter, wikis, blogs, juegos, etc. son parte de Internet, pero no la web. (Latorre, 2018, pág. 1)

La web no es internet, porque la web es el subconjunto del internet donde se logra obtener información en un navegador, por lo cual, el correo electrónico, redes sociales

como Facebook y en blogs, wikis y otros juegos son del internet pero aclarando que no son de la web, entonces el internet es un subconjunto de la web y de igual manera es un sistema de gestión de información para la transmisión de datos enlazado con el internet.

3.1.2. Evolución de la Web

La evolución de web comenzó con la web 1.0, continuo con la web 2.0, después con la web 3.0 y actualmente evoluciona a la web 4.0.

“La web 1.0, fue la primera (apareció hacia 1990) y en ella solo se podía consumir contenido. Se trataba de información a la que se podía acceder, pero sin posibilidad de interactuar; era unidireccional” (Latorre, 2018, pág. 1). La web 1.0 es básica y es la primera que apareció, donde solo se podía obtener información sin la posibilidad de interactuar, colaborar con un aporte, solo se podía consumir contenido, no se podía aportar con nuevas ideas con la primera web.

“La web 2.0, (apareció en 2004) y contiene los foros, los blogs, los comentarios y después las redes sociales. La web 2.0 permite compartir información. Y aquí estamos, de momento la mayor parte de los consumidores” (Latorre, 2018, pág. 2). La evolución de la web continuo con la aparición de la Web 2.0 en 2004 donde ya no es estática la información, más bien es una web social, colaborativa e interactiva, donde se puede compartir información y trabajar de manera colaborativa.

“La web 3.0 (fue operativa en el 2010) y se asocia a la web semántica, un concepto que se refiere al uso de un lenguaje en la red. Por ejemplo, la búsqueda de contenidos utilizando palabras clave” (Latorre, 2018, pág. 2). Después de la Web 2.0 apareció la web semántica que sería la web 3.0 donde todos los datos están conectados, es una red informática que interactúa con un lenguaje natural y que accede a información de manera rápida y accesible.

La web 4.0 empezó en el 2016 y se centra en ofrecer un comportamiento más inteligente y más predictivo, de modo que podamos, con sólo realizar una afirmación

o una llamada, poner en marcha un conjunto de acciones que tendrán como resultando aquello que pedimos, deseamos o decimos. (Latorre, 2018, pág. 2)

Después de la Web 3.0, actualmente apareció la web 4.0 en 2016 que se conoce como el más inteligente y las personas se conectan con personas, son aplicaciones web de forma ubicua, también esta web es predictivo, se puede obtener información fácilmente, de manera sencilla, accesible y es más actualizado.

3.2. Tipos de la Web

3.2.1. Web 1.0

La web 1.0 es la forma más básica que existe de navegadores de solo texto. Apareció hacia 1990 y es muy primitiva para lo que hoy ofrece la web. La web 1.0 la utilizan personas conectadas a la web utilizando Internet y es de solo lectura y el usuario es, básicamente, un sujeto pasivo que recibe la información o la pública, sin que existan posibilidades para que se genere la interacción con el contenido de la página; está totalmente limitada a lo que el webmaster –el experto que administra los contenidos- sube a la página web. Esta web primitiva es estática, centralizada, secuencial, de solo lectura, y es no interactiva. Sirve para utilizar el correo electrónico, navegadores, motores de búsqueda, etc. (Latorre, 2018, pág. 2)

La web 1.0 es la primera web que apareció, es estática porque el usuario solo se limita a leer el contenido que está en la web, sin realizar ningún aporte y sin ninguna interacción, las personas se conectan a la web con internet pero es limitada la información porque no se puede agregar comentarios y criterios propios para poder interactuar con otras personas y solo es para buscar información, por lo tanto solo es para lectura.

3.2.2. Web 2.0

3.2.2.1. Historia de la Web 2.0

En 2004 Tim O'Reilly, a quien generalmente se le atribuye la paternidad del término 'Web 2.0', declaró que una de las diferencias fundamentales entre la época del pc y la era del Web 2.0 era el hecho de que Internet se había transformado en plataforma. En lugar de simplemente añadir una función, las nuevas aplicaciones magnifican (hacen explosión de) los efectos de la red. Cuantas más personas los utilizan, más éstos mejoran. En el ámbito de las humanidades digitales, este nuevo paso en la interacción entre la práctica y la epistemología de la historia e Internet reclama una reflexión. La arquitectura hipertextual, que había caracterizado la Web tal como las ciencias humanas y sociales acostumbraban usarla —la Web como colección dinámica de textos y documentos—, da paso a nuevas arquitecturas, que hacen hincapié en la interacción y el intercambio de saberes, potenciando la mutación y hasta la deliberada confusión de roles entre quien escribe los contenidos y quien los lee. El cambio responde a la demanda de participación de un amplio público, que aspira no sólo a consultar, sino también a contribuir a la creación de contenidos colectivos en red. A dicha delegación de producción de contenido a personas o comunidades se le llama crowdsourcing, un neologismo revelador del viraje en la concepción tradicional de la autoridad en la producción de saberes, y sin duda la novedad más relevante de la Web 2.0. (Gallini y Noiret, 2011, pág. 24)

El creador de la web 2.0 es Tim O'Reilly en el año 2004, comenzó primeramente realizando una diferencia de los tiempos del pc y de la web, mencionando que el internet se convirtió en una plataforma. Cuando las personas se conectan más, es mejor para la web, contribuyendo a la sociedad con una web social donde se puede intercambiar información y más productiva debido a la demanda del público que no solo quería leer información sino el usuario, además quería contribuir con otros contenidos y aportar con su punto de vista.

3.2.2.2. Concepto de la Web 2.0

El término web 2.0 fue acuñado por O'Reilly en 2004 para referirse a una segunda generación de tecnología web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis, el chat, foros, álbumes de fotografía, presentaciones en red, etc., que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios de una comunidad o red social. La web 2 posibilita la conexión de personas con personas –redes sociales, wikis, colaboración, con posibilidad de compartir. (Latorre, 2018, pág. 3)

La web 2.0 también conocida como una web social, colaborativa e interactiva fue creada por O'Reilly en 2004, en esta web se puede intercambiar información, facilitan la transmisión de información, en lugar de limitarse a ofrecer al usuario la posibilidad de solamente leer sus contenidos, le invita a contribuir donde hay conexión de dos o más usuarios y se puede realizar en las redes sociales, blogs, wiki, drive, etc.

3.2.3. Web 3.0

Web 3.0, son aplicaciones web conectadas a aplicaciones web, a fin de enriquecer la experiencia de las personas; a esto agrega conocimiento del 5

contexto en la web geoespacial, la autonomía respecto del navegador y la construcción de la web semántica. La web 3.0 es conocida como la “web semántica” porque utiliza de forma más eficiente de los datos: “data web”. Es inter-operativa y el usuario tiene el control para hacer los cambios que desee modificando directamente las bases de datos. La web semántica incluye metadatos semánticos u ontológicos (que describen los contenidos y las relaciones entre los datos) para que puedan ser rastreados por sistemas de procesamiento. (Latorre, 2018, pág. 4)

La web 3.0 también conocida como web semántica, porque es más rápido y eficiente en base a los datos, la información es al instante con la ventaja de no navegar mucho, es una red informática en la que los datos están conectados , como ejemplo: el usuario puede obtener información relevante de su ubicación, datos del clima, etc. Además es de software más inteligente donde es más manejado en el móvil y se usa el reconocimiento de la voz.

3.2.4. Web 4.0

En el 2016 empezó la web 4.0, que es el próximo gran avance y se centrará en ofrecer un comportamiento más inteligente, más predictivo, de modo que podamos, con sólo realizar una afirmación o petición, poner en marcha un conjunto de acciones que tendrán como resultando aquello que pedimos o decimos. Tenemos los avances que los asistentes de voz están logrando. Siri, Google Now o Cortana entienden cada vez de forma más precisa y correcta lo que les decimos o solicitamos. Es más, ya hay smartphones que siempre están

“escuchando” para activarse en el preciso momento que oigan “Oye, Siri” u
 “Hola, Google Now”, etc. para contestar de inmediato. (Latorre, 2018, pág. 6)

Actualmente apareció la web 4.0 que fue creada en 2016, ofrece un comportamiento más inteligente, ofrece un lenguaje más natural, además la experiencia del usuario es fundamental al diseñar o crear plataformas, productos y servicios, tiene nuevos modelos de conexión, como ejemplo: Siri, Google Now y otros para obtener fácil y rápida la información.

3.3. Diferencias de la Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0 y Web 4.0

Tabla N° 2: Diferencias de la Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0 y Web 4.0

Web	Características	Herramientas
Web 1.0	<ul style="list-style-type: none"> - Web estática - Básica - Solo lectura - Sujeto solo recibe información 	<ul style="list-style-type: none"> - Correo electrónico - HTML básico - Doubleclick - Ofoto - Microsoft Office
Web 2.0	<ul style="list-style-type: none"> - Web social - Colaboración - Sujeto intercambia rápido información - Colectiva - Publicación de contenidos 	<ul style="list-style-type: none"> - Redes sociales - Wikis - Blogs - Educaplay - Presentaciones (Prezi y Canva) - Aplicaciones de Google (Drive, documentos y presentaciones) - YouTube
Web 3.0	<ul style="list-style-type: none"> - Web semántica 	<ul style="list-style-type: none"> - Redes sociales (Sapien,

	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones Web conectándose a aplicaciones Web - Evita información no relevante. 	<ul style="list-style-type: none"> - Steemit y sola) - Almacenamiento de la web (SIA) - Navegador (Brave y Beaker browser)
Web 4.0	<ul style="list-style-type: none"> - Red móvil - Web de comportamiento más inteligente - Personas conectándose con Personas y aplicaciones Web de forma ubicua. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bots - Hablar al texto - Siri - Google Now - Tunes

Fuente: Elaboración propia

3.4. Tipos de herramientas de la Web 2.0

En la presente investigación se tomó en cuenta las herramientas web 2.0 como: Redes sociales (Facebook, Instagram), Aplicaciones de Google (Drive, documentos, presentaciones), Blog (Blogger), Sitios de alojamiento de videos (YouTube), Presentaciones en la web (Canva y Prezi), Wiki y Educaplay.

3.4.1. Redes sociales

“Las redes sociales son aplicaciones web de comunicación y de interacción entre usuarios, donde se forman grupos compuestos por personas más o menos conocidas, en función de intereses, edad o entornos, entre muchas otras variables” (Noval, Lara, Ugarte y Sábada , 2010, pág. 158). Las redes sociales son plataformas digitales formado por comunidades de individuos con interés en común, además es un web de comunicación interactivo entre dos o varios usuarios donde pueden conversar, visualizar y compartir sobre información de su interés.

Las redes sociales actúan como puntos de encuentro donde es posible acceder a información, compartir impresiones, consultar archivos y recursos disponibles a tiempo real, como es el caso de Facebook, Hi5, Twitter, My Space, etc. Pero aún más útil que tan solo el intercambio de fotos, videos o mensajes, es la creación de otra clase de redes sociales, aquellas que tienen como fin el apoyo y la difusión de diversos temas. (Ledo, 2011, pág. 1)

En las redes sociales se pueden acceder y compartir información en tiempo real, a través de las redes sociales se crean relaciones entre individuos o empresas de forma rápida, sin jerarquía o límites físicos, con las redes sociales se puede tener contacto con una persona de diferente país, es interactivo, permite crear contenido, compartirlo y difundirlo, además, se puede consultar archivos y recursos, compartir videos e imágenes en Facebook, Instagram, WhatsApp y otros.

3.4.2. Aplicaciones de Google (Drive, documentos, presentaciones)

“Son un conjunto de herramientas diseñadas con el objetivo de facilitar la comunicación y la colaboración entre los usuarios” (Nielfa, 2021, pág. 1). Las aplicaciones de Google como drive, documentos y presentaciones, son parte de la web que facilitan la comunicación, son colaborativas y pueden interactuar entre usuarios.

Nos referimos a un conjunto de módulos que incorporan servicios de mensajería, de colaboración y de computación en la nube, entre otros. Además, las aplicaciones se pueden integrar en un solo dominio y permiten que los usuarios podamos compartir ideas y hacer nuestras tareas de forma efectiva. (Nielfa, 2021, pág. 1)

En el presente estudio se tomó en cuenta las aplicaciones de Google como drive, documento y presentaciones porque son herramientas que permiten al usuario compartir ideas de forma simultánea y son:

- Drive: es un servicio de alojamiento de archivos y carpetas donde al mismo tiempo también se puede editar.
- Documento Google: es similar al Word donde permite crear, almacenar y compartir información y a la vez poder editar en varios usuarios.
- Presentaciones Google: es similar a Power Point donde permite crear, almacenar y compartir información y a la vez poder editar en varios usuarios.

3.4.3. Blog (Blogger)

Un blog es una página web o sitio web donde publicar contenidos en una página especial (la página del blog) que sirve para escribir periódicamente con el fin de lograr determinados objetivos. Estos contenidos publicados regularmente se llaman “artículos” o “posts”. (Romero, 2018, pág. 1)

Un blog es parte de la herramienta 2.0 donde se puede escribir y publicar información desde su propio punto de vista en una página, además en un blog se puede diseñar desde un propio criterio y creatividad.

- **Blogger:** permite crear y publicar contenido desde un punto de vista personal, brindando información importante.

3.4.4. Sitio de alojamiento de videos (YouTube)

YouTube es un portal de Internet que permite a sus usuarios subir y visualizar videos. Fue creado en febrero de 2005 por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim, quienes se conocieron trabajando en PayPal. Un año más tarde,

YouTube fue adquirido por Google en 1.650 millones de dólares. (Julián Pérez y María Merino, 2010, pág. 1)

El sitio de alojamiento de videos como YouTube es una herramienta web que permite al usuario visualizar, subir videos propios, crear contenido, encontrar todo tipo de contenido como educativo, juegos, música, películas, documentales y tutoriales, además opinar mediante los comentarios y compartir documentos en la parte de descripción del video.

3.4.5. Presentaciones en la web (Canva y Prezi)

- Canva

Canva es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación fundada en 2012, y que ofrece herramientas online para crear tus propios diseños, tanto si son para ocio como si son profesionales. Su método es el de ofrecer un servicio freemium, que puedes utilizar de forma gratuita, pero con la alternativa de pagar para obtener opciones avanzadas. (Fernández, 2020, pág. 1)

Canva es parte de la web donde se puede hacer presentaciones creativas, realizar propios diseños y a la vez editar entre varios, ofrece varios diseños e imágenes, entonces, canva es colaborativa, interactiva y es una web creadora de contenidos. Canva ofrece algunos diseños gratuitos pero también de pago.

- Prezi

Prezi es una aplicación de presentaciones en línea y una herramienta narrativa que usa un solo lienzo en vez de diapositivas tradicionales y separadas. Los textos,

imágenes, videos u otros objetos de presentación son puestos en unos lienzos infinitos y presentados ordenadamente en marco presentables. El lienzo permite a los usuarios crear una presentación no lineal, donde pueden usar zoom en un mapa visual. (Nuñez, 2018, pág. 2)

Prezi es parte de la web donde se puede realizar presentaciones en línea que no son tradicionales, con prezi se puede crear diseños con imágenes, textos, videos, son más creativas, ordenadas y son interactivas porque los usuarios pueden comentar en la presentación.

3.4.6. Wiki

Un Wiki es un sitio web cuyas páginas pueden ser visualizadas y editadas, esto es esencial, por múltiples voluntarios a través de un navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. El video, sin ningún género de dudas uno de los formatos que mayor impacto y repercusión ha tenido en el desarrollo de sitios 2.0. Y entre los servidores de video, destaca. (Raúl Campión y Sonia Santoveña, 2012, pág. 4)

Las wikis es un sitio web donde se puede visualizar y editar contenido, por lo mismo, el usuario puede escribir su punto de vista y a la vez los miembros de su equipo poder editar opinando respecto a la opinión de los demás. En las wikis se pueden añadir textos, imágenes y videos para que sea creativo el documento que se diseña, es interactivo y colaborativo.

3.4.7. Educaplay

Educaplay es una plataforma web que ofrece todo tipo de actividades creativas como crucigramas, adivinanzas, sopa de letras y otros. Es una plataforma muy didáctica y útil

para el docente donde podrá enseñar de forma divertida y llamar la atención del estudiante.

3.5. Ventajas y desventajas de las herramientas Web 2.0

3.5.1. Ventajas de las herramientas Web 2.0

- Las herramientas son accesibles
- Desarrollan trabajo colaborativo
- Mejoran las habilidades tecnológicas
- Interactivo
- Constante actualización
- Se relaciona con la educación

3.5.2. Desventajas de las herramientas Web 2.0

- No hay contacto físico
- Información no verídica
- Copias de seguridad
- Vulneración de datos de autor.

3.6. Proceso de enseñanza aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje incluye lo educativo. Esta faceta se logra con la formación de valores, sentimientos que identifican al hombre como ser social, además lo educativo, comprende el desarrollo de convicciones, la voluntad y otros elementos de la esfera volitiva y afectiva, que junto con la cognitiva permiten hablar de un proceso de enseñanza-aprendizaje que tiene como finalidad la formación multilateral de la personalidad del hombre. (Garcia, 2004, pág. 159)

Entonces el proceso de enseñanza y aprendizaje es la interacción entre docente y estudiante, donde el docente planifica la clase y el estudiante es participativo, colaborativo, entonces, es el desarrollo de conocimientos, habilidades, valores y sentimientos que se pueden encontrar en una persona con el objetivo de desarrollarse cognitivamente.

3.6.1. Enseñanza

Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha. Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna a sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica. En este campo sobresale la teoría psicológica: la base fundamental de todo proceso de enseñanza aprendizaje se halla representada por un reflejo condicionado, es decir, por la relación asociada que existe entre la respuesta y el estímulo que la provoca. (Navarro, 2004, pág. 3)

Entonces, la enseñanza es la transmisión de conocimientos, técnicas, normas y habilidades por diferentes medios didácticos, materiales y métodos con la finalidad de desarrollar aprendizajes, por lo cual, el docente es un facilitador del conocimiento que actúa como nexo entre docente y el estudiante por medio de un proceso de interacción transmite conocimientos y experiencias tanto teóricos y prácticos hacia el estudiante.

3.6.2. Aprendizaje

El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. (Navarro, 2004, pág. 4)

Entonces el aprendizaje es la adquisición de conocimientos de algún tema, además es la adquisición de habilidades, experiencias y valores por parte del estudiante. El aprendizaje es el resultado de atención, experiencia, observación donde uno de acuerdo a lo aprendido puede interactuar y participar.

3.7. Teorías de aprendizaje

En el presente estudio se menciona solo algunas teorías de aprendizaje como el colaborativo, constructivista y significativo.

3.7.1. Aprendizaje colaborativo

“El aprendizaje despierta una variedad de procesos de desarrollo que son capaces de operar sólo cuando el niño interactúa con otras personas y en colaboración con sus compañeros” (VYGOTSKY, 1995, pág. 167). Entonces según el autor el aprendizaje colaborativo se desarrolla mejor si se trabaja en grupos, porque se puede intercambiar opiniones e ideas y además es importante colaborar porque se construye mejor una idea.

Colaborar es trabajar con otra u otras personas. En la práctica, el aprendizaje colaborativo ha llegado a significar que los estudiantes trabajen por parejas o en pequeños grupos para lograr unos objetivos de aprendizaje comunes. Es aprender mediante el trabajo en grupo, en vez de hacerlo trabajando solo. (Barkley, Cross y Howell, 2012, pág. 17)

El aprendizaje colaborativo significa trabajar en grupos donde el estudiante pueda aportar ideas y debatir con sus demás compañeros para reforzar el aprendizaje. Es importante el aprendizaje colaborativo porque uno aprende a escuchar diferentes opiniones y al final tener una conclusión.

Los métodos de aprendizaje colaborativo comparten la idea de que los estudiantes trabajan juntos para aprender y son responsables del aprendizaje de sus compañeros tanto como del suyo propio. Todo esto trae consigo una renovación en los roles asociados a profesores y alumnos, tema de este trabajo. Esta renovación también afecta a los desarrolladores de programas educativos. Las herramientas colaborativas deben enfatizar aspectos como el razonamiento y el autoaprendizaje y el aprendizaje colaborativo. (Collazos, Guerrero y Vargara, 2001, pág. 3)

Entonces, el método de aprendizaje colaborativo es cuando el estudiante trabaja con un grupo sobre un tema, donde desarrollan el compañerismo, respeta la opinión de los demás, el usuario contribuye y forma nuevos conceptos de forma grupal con la participación de todo el grupo.

3.7.1.1. Diferencia de aprendizaje colaborativo y cooperativo

Tabla 3: Diferencia de aprendizaje colaborativo y cooperativo

Diferencia de aprendizaje colaborativo y cooperativo	
Aprendizaje colaborativo	Aprendizaje cooperativo
<ul style="list-style-type: none">- Centrado más en el estudiante y solo como apoyo para el docente- El docente puede estar presente como también no puede estar presente en una elaboración de un trabajo.- Tienen habilidades sociales necesarias- El estudiante crea nuevos conocimientos.- Trabajo en grupo donde respetan las nuevas ideas y puntos de vista.	<ul style="list-style-type: none">- Centrado tanto en el docente y en estudiante- El docente debe estar presente para guiarles al estudiante para realizar un trabajo.- Capacitar para fortalecer habilidades sociales- El docente y estudiante descubres nuevas habilidades- En el trabajo grupal todos son tratados por igual.

Fuente: Elaboración propia

3.7.1.2. Rol del docente

- Un guía para el grupo
- Habilidad para intervenir y aportar al grupo
- Responde dudas y consultas
- Proporciona libros, revistas u otros recursos
- Alienta a sus estudiantes
- Reflexiona críticamente
- Realizar retroalimentación

- Evalúa el trabajo en grupo

3.7.1.3. Rol del estudiante

- Responsables de realizar parte de su trabajo
- Comunicativos
- Organizativos
- Dar punto de vista
- Reflexionar sobre el tema
- Ser líder
- Respetar las opiniones de los demás.
- Colaborativo
- Creativo
- Dinámico

3.7.4. Aprendizaje colaborativo en clases

- Plantear el objetivo del trabajo a realizar
- Organización por grupos
- Incentivar a la comunicación entre los miembros del grupo
- El docente debe guiar y responder a las dudas del estudiante
- Utilizar herramientas educativas para realizar el trabajo
- Debatir y dialogar
- Autoevaluación y evaluación

3.7.2. Aprendizaje constructivista

El constructivismo prioritario en las obras de Piaget y Bourdieu es un concepto importante para la Pedagogía Ciudadana puesto que las relaciones del ciudadano son construcciones sociales cuyos constructores son los agentes de una sociedad. Con estas relaciones se establecen las reglas del juego en la

práctica sobre un espacio físico y social. Por ello, la Pedagogía social es dinámica y se construye o se deconstruye dependiendo del juego de intereses de un campo social. (Moreno y Peña, 2011, pág. 1)

El constructivismo es una teoría del aprendizaje que se refiere a la idea que el usuario construye ideas y aprendizajes activamente, además significa que se aprendes de manera dinámica y construye el aprendizaje a través del juego, donde los estudiantes pueden aportar conocimientos y aportar con conceptos nuevos y se desarrolla el pensamiento crítico.

3.7.3. Aprendizaje significativo

La esencia del proceso del aprendizaje significativo es que nuevas ideas expresadas de forma simbólica (la tarea de aprendizaje) se relacionan de manera no arbitraria y no literal con aquello que ya sabe el estudiante (su estructura cognitiva en relación con un campo particular) y que el producto de esta interacción activa e integradora es la aparición de un nuevo significado que refleja la naturaleza sustancial y denotativa de este proceso interactivo. (Ausubel, 2002, pág. 122)

Entonces, el aprendizaje significativo desarrolla en los estudiantes nuevos conceptos, nuevos aprendizajes de forma simbólica y una educación más interactiva. El aprendizaje significativo es cuando un estudiante asocia la información nueva con la que ya posee y después reajustando y reconstruyendo las informaciones en este proceso.

3.8. La Web 2.0 y aprendizaje colaborativo

El presente tema de investigación identificará la relación de las herramientas Web 2.0 para el aprendizaje participativo de los/as estudiantes de sexto de secundaria en la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti de la ciudad de La Paz, gestión 2022.

“La Web 2.0 o Web “colaborativa” se considera como una Web social y participativa que permite crear, colaborar y compartir contenidos intelectuales entre todos los usuarios de Internet, y en la que cualquiera puede editar la información presentada” (Vaquerizo, Belén, Renedo Eduardo y Valero Miguel, 2009, pág. 2). Las herramientas Web 2.0 son tecnología en línea que facilita la conexión dinámica entre docente y estudiante, por lo cual, es importante conocer los tipos de herramientas Web 2.0 como las redes Sociales almacenamiento en la nube Google drive), blog (Blogger), sitios de alojamiento de videos (You tube), presentaciones en la web (Canva y Prezi), Wiki y Educaplay, para que el docente pueda implementar en sus clases y fomentar el trabajo en equipo de los estudiantes.

Además, es importante que los estudiantes puedan identificar y puedan utilizar las herramientas web 2.0 colaborativas para trabajar en equipo, interactuar y tener un buen desarrollo comunicativo que permitirá desarrollar la creatividad, pensamiento crítico, responsabilidad entre todos los/las estudiantes.

El uso de facebook, wikis y blogs para el aprendizaje colaborativo actual significa permitir que los estudiantes interactúen de forma segura con sus compañeros. Con los wikis, los estudiantes pueden relacionarse con las comunidades de aprendizaje. La red social de Facebook se utiliza para compartir información personal, actividades o elementos de afinidad. Es necesario asignar una gran cantidad de tiempo para la interacción y la aplicación de esta aplicación porque, aunque se puede usar a través de una computadora, tiene una mayor

accesibilidad y portabilidad a través del uso de teléfonos celulares, promoviendo así el uso de esta red social, pero con fines académicos, aprovechando el uso habitual y el tiempo asignado al uso de esta red social a diario. En la revisión de los artículos considerados para este trabajo, hay varios estudios que muestran que los blogs y las redes sociales son las herramientas web 2.0 más apropiadas para aplicar en el aprendizaje colaborativo porque permiten la colaboración y los procesos sociales, afectivos y cognitivos. (Valencia y Rodríguez, 2018, pág. 513)

Entonces las herramientas web 2.0 es una web social y colaborativa donde el usuario puede compartir información, comentar información, interactuar entre usuarios donde se puede relacionar con el aprendizaje colaborativo por que los estudiantes pueden trabajar en grupo interactuando mediante las herramientas como las wikis, blogs, redes sociales, etc.

Con los wikis, los estudiantes pueden relacionarse con las comunidades de aprendizaje. La red social de Facebook se utiliza para compartir información personal, actividades o elementos de afinidad. Es necesario asignar una gran cantidad de tiempo para la interacción y la aplicación de esta aplicación porque, aunque se puede usar a través de una computadora, tiene una mayor accesibilidad y portabilidad a través del uso de teléfonos celulares, promoviendo así el uso de esta red social, pero con fines académicos, aprovechando el uso habitual y el tiempo asignado al uso de esta red social a diario. (Valencia y Rodríguez, 2018, pág. 513)

Las wikis son herramientas que se relacionan con el aprendizaje colaborativo porque se puede realizar un trabajo en equipo mediante esta herramienta, además menciona que Facebook es una herramienta de interacción donde se puede transmitir actividades educativas y los usuarios podrán compartir información educativa.

De acuerdo a las definiciones de los autores se llega a conclusión que las herramientas web 2.0 si están relacionadas con el aprendizaje colaborativo, porque las herramientas como wiki, Facebook, Educaplay, canva, blogs y otros tienen la función de compartir información pero además de interactuar con otros, opinando sobre un tema, además con un link se puede trabajar en equipo y construir un solo documento.

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA DE

LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Enfoque de investigación

- **Enfoque cuantitativo**

El enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos y el análisis de los mismos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis formuladas previamente, además confía en la medición de variables e instrumentos de investigación, con el uso de la estadística descriptiva e inferencial, en tratamiento estadístico y la prueba de hipótesis; la formulación de hipótesis estadísticas, el diseño formalizado de los tipos de investigación; el muestro, etc. (Ñaupas, Mejía, Novoa y Vilagómez, 2014, pág. 97).

La presente investigación es de enfoque cuantitativo porque se recolecto datos y se realizó un análisis, se utilizó herramientas de análisis estadístico para describir y explicar los fenómenos mediante datos numéricos. Además es de enfoque cuantitativo para aprobar la hipótesis descriptiva planteada con el manejo de estadísticas descriptivas, por lo cual, el presente estudio es fiable, objetivo, obteniendo resultados estadísticos con su respectiva interpretación y discusión para un análisis.

4.2. Diseño de investigación

- **No experimental**

“Investigación no experimental Estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos” (Hernández, Fernández y Baptista , 2014, pág. 152). La presente

investigación es de diseño no experimental porque no se manipularon las variables y se observó los fenómenos de manera natural.

“Diseños transeccionales (transversales) Investigaciones que recopilan datos en un momento único” (Hernández, Fernández y Baptista , 2014, pág. 154). La presente investigación es de diseño transversal porque se recaudó datos en un solo momento.

4.3. Tipo de investigación

- Investigación Descriptiva

“La investigación descriptiva trabaja sobre realidades de hecho, y su característica fundamental es la de presentarnos una interpretación correcta” (Tamayo y Tamayo , 2004, pág. 46). La presente investigación es de tipo descriptivo porque analiza e interpreta las características sobre realidades del hecho de un fenómeno.

Además la presente investigación es propositivo y analítico:

- Investigación Analítica

La investigación analítica incluye tanto el análisis como la síntesis. Analizar, desde las definiciones que se han manejado convencionalmente, significa "desintegrar o descomponer una totalidad en sus partes", para estudiar en forma intensiva cada uno de sus elementos y las relaciones de estos elementos entre sí y con la totalidad, a fin de comprender la naturaleza del evento. (Hurtado, 2000, pág. 269)

La presente investigación además de ser una investigación descriptiva es también una investigación analítica porque incluye un análisis sobre los documentos e investigaciones anteriores relacionados al tema, además un análisis sobre los resultados estadísticas para estudiar cada elemento de la investigación.

- Investigación Propositiva

“La investigación propositiva ocupa de cómo debería ser las cosas para alcanzar unos fines y funcionar adecuadamente” (Hernández, Fernández y Baptista , 2014, pág. 394). La presente investigación es propositiva porque se elaboró una propuesta de plan estratégica para fortalecer el manejo de las herramientas Web 2.0 en el aprendizaje colaborativo.

4.4. Método de investigación

El método deductivo consiste en la totalidad de reglas y procesos, con cuya ayuda es posible deducir conclusiones finales a partir de enunciados supuestos llamados premisas si de una hipótesis se sigue una consecuencia y esa hipótesis se da, entonces, necesariamente, se da la consecuencia. (Gomez, M, 2006, pág. 46)

La investigación se realizó con el método deductivo porque se inició de datos generales para luego deducir una suposición que parte de verdades para luego aplicarlos en un caso particular. Entonces, en la presente investigación se realizó un análisis general de los documentos relacionados al tema, después se planteó una hipótesis y finalmente se recabo datos sobre el uso de las herramientas web 2.0 relacionado con el aprendizaje colaborativo para analizar y concluir de manera específica.

4.5. Técnicas e instrumentos de investigación

4.5.1. Técnicas de investigación

En el presente estudio se utilizará la técnica de encuesta para recaudar datos e interpretarlos.

- **Encuesta**

“La encuesta es aquella que permite dar respuestas a problemas en términos descriptivos como de relación de variables, tras la recogida sistemática de información según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información obtenida” (Tamayo y Tamayo , 2004, pág. 24). La encuesta como una técnica pretende obtener información mediante una serie de preguntas para recolectar y analizar datos de una muestra del que se pretende describir.

Esta técnica se utilizó en los estudiantes de sexto de secundaria para identificar la relación de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje colaborativo. La encuesta se aplicó a los/las 34 estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti, que contiene 15 preguntas de las cuales son preguntas cerradas y de selección múltiple.

4.5.2. Instrumentos de investigación

- **Ficha de cuestionario**

El cuestionario es un instrumento básico de la observación en la encuesta y en la entrevista. En el cuestionario se formulan una serie de preguntas que permiten medir una o más variables. El cuestionario posibilita observar los hechos a través de la valoración que se hace de los mismos el encuestado o entrevistado extendiéndose la investigación a las vacaciones subjetivas de éste. (Chuquimia, R., 2005, pág. 150)

El cuestionario es un instrumento de investigación que consiste en una serie de preguntas con el propósito de brindar información. Este instrumento se utilizó en los estudiantes para identificar la relación de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti de la ciudad de La Paz, gestión 2022

En la presente investigación se aplicó el instrumento ficha de cuestionario a 34 estudiantes, esta ficha de cuestionario contiene 15 preguntas de las cuales son preguntas cerradas de selección múltiple.

4.6. Población y muestra

4.6.1. Población

El presente estudio se realizó en la Unidad Educativa Hno. Pacífico Feletti que se encuentra ubicada en la calle 14 N°.8, Sector Said, Zona Pampahasi de la ciudad de La Paz.

Tabla 4: Población Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti

Nivel	Turno	Curso	Nº de estudiantes
Inicial	Mañana	Pre-Kinder	25
		Kinder	26
Primaria	Tarde	Primero de primaria	30
		Segundo de primaria	32
		Tercero de primaria	30
		Cuarto de primaria	35
		Quinto de primaria	33
		Sexto de primaria	30
Secundaria	Mañana	Primero de secundaria	32
		Segundo de secundaria	30
		Tercero de secundaria	32
		Cuarto de secundaria	30
		Quinto de secundaria	32
		Sexto de secundaria	34

Fuente: Elaboración propia basada en la agenda (C.E.F. "Hno. Pacífico Feletti", 2022, pág. 65)

4.6.2. Muestra-No probabilístico

Son los procedimientos que no utilizan la ley del azar ni el cálculo de probabilidades y por tanto las muestras que se obtienen son sesgadas y no se puede saber cuál es el nivel de confiabilidad, de los resultados de la investigación. (Ñaupas, Mejía, Novoa y Vilagómez, 2014, pág. 253)

“Muestreo casual o accidental: es un procedimiento que permite elegir arbitrariamente los elementos sin un juicio o criterio preestablecido” (Arias, 2012, pág. 85) El estudio se realizó con una muestra de tipo no probabilístico de tipo causal porque se seleccionó sin ningún cálculo probabilístico y arbitrariamente a 18 estudiantes de género femenino y 16 de género masculino, con un total 34 estudiantes de 6to de secundaria de la Unidad Educativa Hno. Pacífico Feletti.

CAPÍTULO V
ANÁLISIS Y
DISCUSIÓN DE
RESULTADOS

CAPÍTULO V

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. Análisis de resultados

La presente investigación se desarrolló con 34 estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti y sus respectivas respuestas son las siguientes:

5.1.1. Datos personales

- **Edad**

TablaN°5: Edad

Edad	Nº Personas	Porcentaje
17 años	34	100%
Total	34	100%

Fuente: Elaboración propia

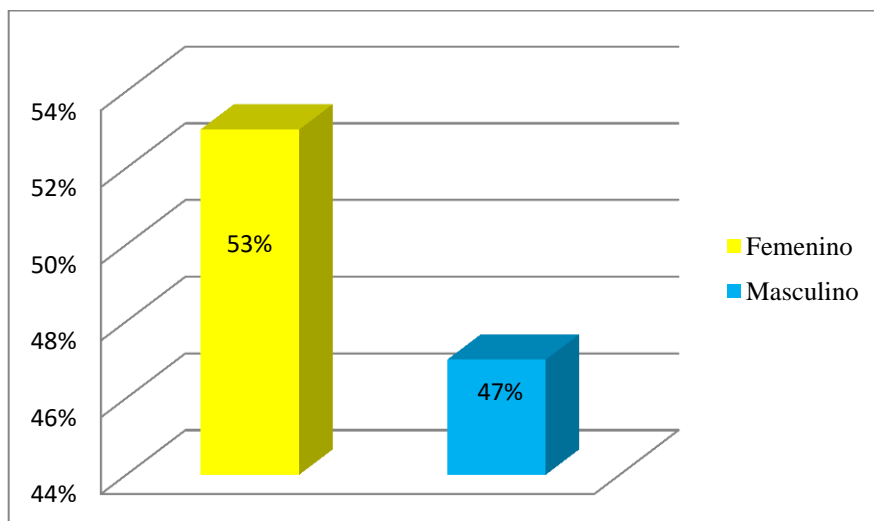
La presente investigación se desarrolló con 34 estudiantes y de acuerdo a los resultados de la técnica encuesta y con el instrumento ficha de cuestionario, los/las 34 estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti se encuentran en la edad de 17 años.

Tabla N° 6: Género

Género	N° Personas	Porcentaje
Femenino	18	53%
Masculino	16	47%
Total	34	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 1: Género



Los estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti son 18 de género femenino y 16 de género masculino con un total de 34 estudiantes.

5.1.2. Datos académicos

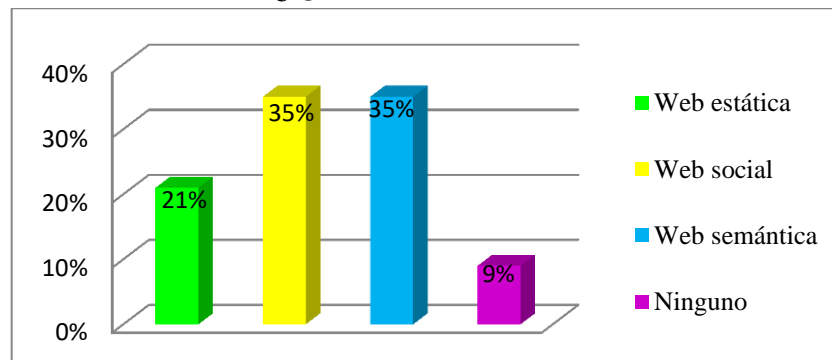
- Pregunta N°1

Tabla N° 7: ¿Qué son las herramientas Web 2.0?

¿Qué son las herramientas Web 2.0?	N° Personas	Porcentaje
Web estática	7	21%
Web social	12	35%
Web semántica	12	35%
Ninguno	3	9%
Total	34	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 2: ¿Qué son las herramientas Web 2.0?



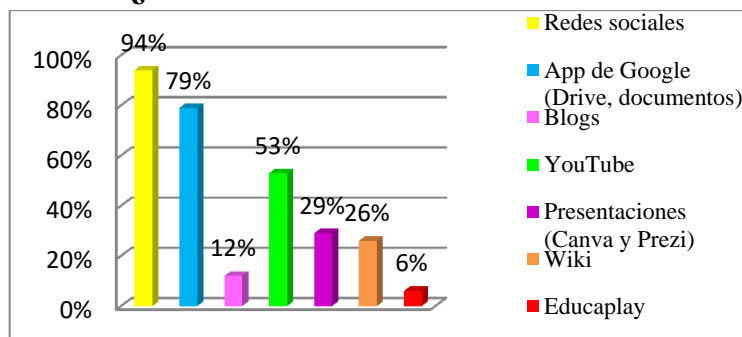
Interpretación: De acuerdo al gráfico N° 2 se puede observar que 12 de 34 estudiantes con el 35% respondieron que la web 2.0 es social, cual indica que si conocen el concepto de la web 2.0, sin embargo, 12 de 34 estudiantes con el 35% consideran que la web 2.0 es semántica confundiendo con la web 3.0, además 7 estudiantes con el 21 % consideran que la web 2.0 es estática confundiendo con la Web 1.0 que es la básica y 3 estudiantes con el 9 % no conocen que es una web 2.0. En conclusión, la mayor parte no tiene un concepto claro sobre las herramientas web 2.0 porque se confunden con la web 1.0 que es estática y también se confunden con la web 3.0 que es la web semántica y más inteligente, sin embargo, la web 2.0 es social y colaborativa.

Pregunta N°2: Tabla N° 8: ¿Cuál de las herramientas Web 2.0 sabe manejar?

¿Cuál de las herramientas Web 2.0 sabe manejar?	N° Personas	Porcentaje
Redes sociales	32	94%
App de Google (Drive, documentos)	27	79%
Blogs	4	12%
YouTube	18	53%
Presentaciones (Canva y Prezi)	10	29%
Wiki	9	26%
Educaplay	2	6%
Total de estudiantes	34	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N°3: ¿Cuál de las herramientas Web 2.0 sabe manejar?



Interpretación: De acuerdo al gráfico N° 3 se puede observar que 32 de 34 estudiantes con el 94% si saben manejar las redes sociales, 27 de 34 estudiantes con el 79% si manejan aplicaciones de Google como drive, documentos y presentaciones, 18 de 34 estudiantes con el 53% si saben manejar pero los 16 estudiantes restantes no manejan, 10 de 34 estudiantes con el 29% si saben manejar canva y prezi pero los 24 estudiantes restantes no saben manejar, 9 de 34 estudiantes con el 26% si saben manejar wiki pero 25 estudiantes restantes no saben manejar, 4 de 34 estudiantes con el 12% si saben manejar blogs pero los 30 estudiantes restantes no saben manejar, 2 de 34 estudiantes con el 6% si saben manejar educaplay pero 32 estudiantes no saben manejar. En conclusión, la mayor parte de los estudiantes si saben manejar las redes sociales, aplicaciones de Google (Drive, documentos y presentaciones) y YouTube, pero no saben manejar blogs, wiki, canva, prezi y educaplay.

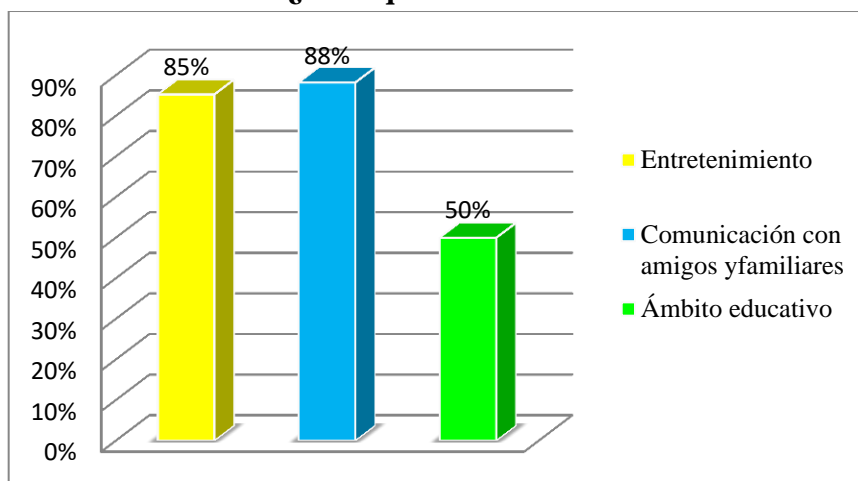
- **Pregunta N° 3:**

Tabla N° 9: ¿Para qué utilizas las redes sociales?

¿Para qué utilizas las redes sociales?	N° Personas	Porcentaje
Entretenimiento	29	85%
Comunicación con amigos y familiares	30	88%
Ámbito educativo	17	50%
Total de estudiantes	34	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 4: ¿Para qué utilizas las redes sociales?



Interpretación: Según el gráfico N° 4 se puede observar que 30 de 34 con un 88% estudiantes utiliza las redes sociales para comunicarse con amigos y familiares, 29 de 34 estudiantes con un 85% utiliza para entreteniendo, sin embargo, 17 de 34 estudiantes con un 50% utiliza para el ámbito educativo pero los 17 estudiantes restantes no utilizan las redes sociales para el ámbito educativo.

En conclusión, la mayor parte de los estudiantes utiliza las redes sociales para entretenimiento y comunicación, pero pocos utilizan para el ámbito educativo.

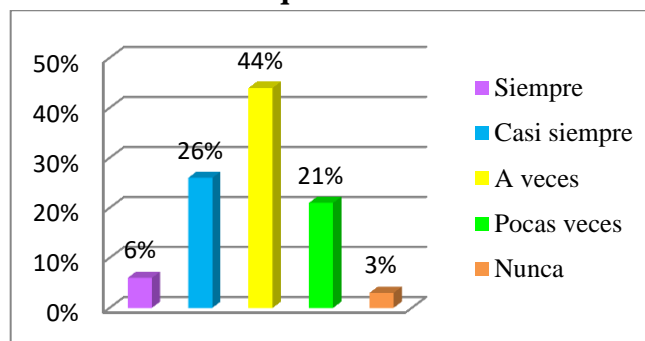
- **Pregunta N° 4:**

Tabla 10: ¿Utilizas las redes sociales para plantear, organizar o interactuar sobre un tema que se avanza en clases?

¿Utilizas las redes sociales para plantear, organizar o interactuar sobre un tema que se avanza en clases?	N° Personas	Porcentaje
Siempre	2	6%
Casi siempre	9	26%
A veces	15	44%
Pocas veces	7	21%
Nunca	1	3%
Total	34	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 5: ¿Utilizas las redes sociales para plantear, organizar o interactuar sobre un tema que se avanza en clases?



Interpretación: De acuerdo al gráfico N° 5 se puede observar que 15 de 34 estudiantes con un 44% a veces utilizan las redes sociales para plantear, organizar o interactuar sobre un tema que se avanza en clases, 9 de 34 estudiantes casi siempre utilizan las redes sociales para lo académico con 26 %, 7 de 34 estudiantes pocas veces con un 21%, 2 de 34 estudiantes siempre con un 6 % lo utilizan y 1 de 34 nunca maneja las redes sociales para temas académicos. En conclusión, la mayoría de los estudiantes a veces utilizan las redes sociales para plantear, organizar o interactuar sobre un tema que se avanza en clases.

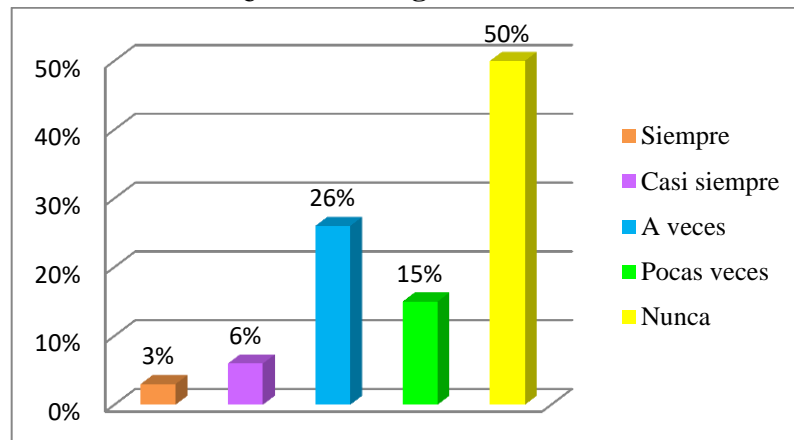
- **Pregunta N° 5**

Tabla N° 11: ¿Utilizas blogs en el ámbito educativo?

¿Utilizas blogs en el ámbito educativo?	N° Personas	Porcentaje
Siempre	1	3%
Casi siempre	2	6%
A veces	9	26%
Pocas veces	5	15%
Nunca	17	50%
Total	34	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 6: ¿Utilizas blogs en el ámbito educativo?



Interpretación

Mediante el gráfico N°6 se puede observar que 17 de 34 estudiantes con un 50% nunca manejaron blogs para el ámbito educativo, 9 de 34 estudiantes con un 26% a veces manejan blogs y 5 de 34 estudiantes con un 15% pocas veces manejaron blogs, 2 de 34 estudiantes con un 6% casi siempre manejan y 1 de 34 estudiantes con un 3 % siempre manejan blogs en el ámbito educativo. En conclusión, la mitad de los estudiantes nunca manejaron blogs para su aprendizaje, entonces no realizan documentos académicos propios.

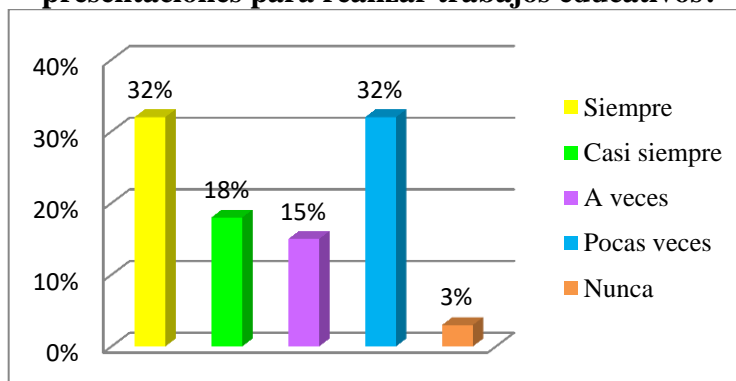
- **Pregunta N° 6:**

Tabla 12: ¿Utilizas las aplicaciones de Google como drive, documentos, presentaciones para realizar trabajos educativos?

¿Utilizas las aplicaciones de Google como drive, documentos, presentaciones para realizar trabajos educativos?	N° Personas	Porcentaje
Siempre	11	32%
Casi siempre	6	18%
A veces	5	15%
Pocas veces	11	32%
Nunca	1	3%
Total	34	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 7: ¿Utilizas las aplicaciones de Google como drive, documentos, presentaciones para realizar trabajos educativos?



Interpretación: De acuerdo al gráfico N°7 se puede observar que 11 de 34 estudiantes con un 32% siempre manejan aplicaciones de Google, 11 de 34 estudiantes con un 32% pocas veces maneja aplicaciones de Google, 6 de 34 estudiantes con un 18% casi siempre manejan, 5 de 34 estudiantes con un 15% a veces manejan y 1 de 34 estudiantes con un 3% nunca manejo drive, documentos y presentaciones de Google para el ámbito educativo. En conclusión, la mayoría si sabe manejar aplicaciones de Google como drive, documentos y presentaciones.

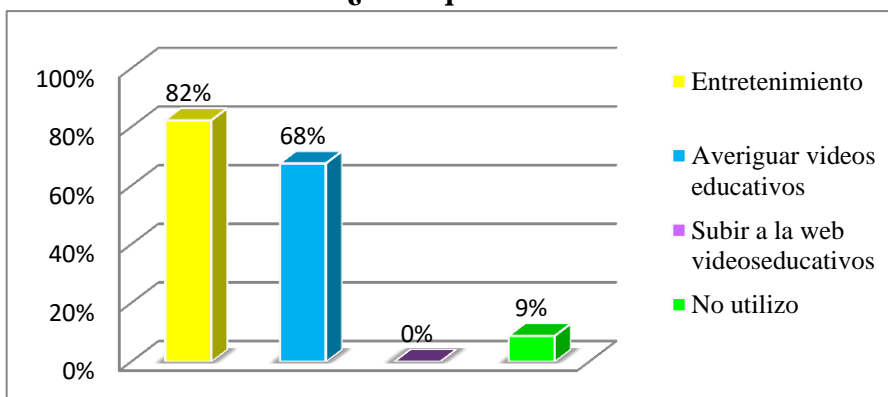
- **Pregunta N° 7:**

Tabla N° 13: ¿Para qué utilizas YouTube?

¿Para qué utilizas YouTube?	N° Personas	Porcentaje
Entretenimiento	28	82%
Averiguar videos educativos	23	68%
Subir a la web videos educativos	0	0%
No utilizo	3	9%
Total de estudiantes	34	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 8 ¿Para qué utilizas YouTube?



Interpretación

Según el gráfico N° 8 se puede observar que 28 de 34 estudiantes con un 82% utiliza YouTube para entretenimiento, 23 de 34 estudiantes con un 68% utiliza YouTube para averiguar videos educativos, 3 de 34 estudiantes no utiliza YouTube y nadie sube a la web videos educativos.

En conclusión, la mayoría utiliza YouTube para entretenimiento y visualiza videos educativos, pero ninguno crea videos educativos para compartir información educativa.

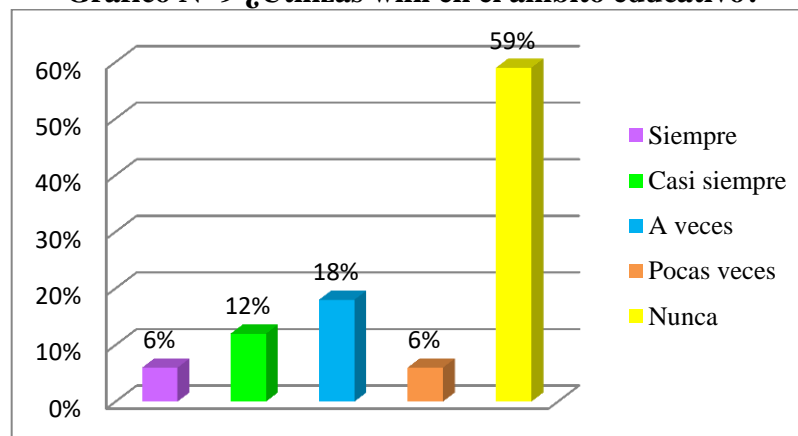
- **Pregunta N° 8:**

Tabla 14: ¿Utilizas wiki en el ámbito educativo?

¿Utilizas wiki en el ámbito educativo?	N° Personas	Porcentaje
Siempre	2	6%
Casi siempre	4	12%
A veces	6	18%
Pocas veces	2	6%
Nunca	20	59%
Total	34	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 9 ¿Utilizas wiki en el ámbito educativo?



Interpretación

Según el gráfico N° 9 se puede observar que 20 de 34 estudiantes con un 59% utilizan wiki en el ámbito educativo, 6 de 34 estudiantes con un 18% a veces usan wiki, 4 de 34 estudiantes con un 12% casi siempre usan wiki, 2 de 34 estudiantes con el 6% siempre usan wiki y 2 de 34 estudiantes con un 6% pocas veces usan wiki. En conclusión, la mayor parte de los estudiantes no utilizan wiki en el ámbito educativo.

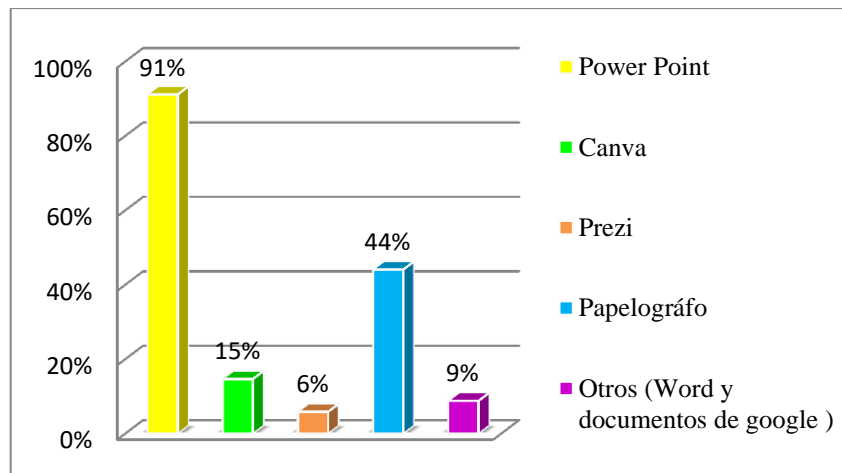
- **Pregunta N°9**

Tabla N°15: ¿Qué herramientas utilizas para realizar tus presentaciones en clases?

¿Qué herramientas utilizas para realizar tus presentaciones en clases?	N° Personas	Porcentaje
Power Point	31	91%
Canva	5	15%
Prezi	2	6%
Papelógrafo	15	44%
Otros (Word y documentos de Google)	3	9%
Total de estudiantes	34	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 10 ¿Qué herramientas utilizas para realizar tus presentaciones en clases?



Interpretación: De acuerdo al gráfico N° 10 se puede observar que 31 de 34 estudiantes con un 91% utilizan Power Point, 15 de 34 estudiantes con un 44% siguen usando papelógrafo para exponer, 5 de 34 estudiantes con un 15% saben manejar canva, 3 de 34 estudiantes añadieron que igual manejan Word y documento en Google y 2 de 34 estudiantes con un 6% saben usar Prezi.

En conclusión la mayoría de los estudiantes maneja Power Point para sus presentaciones y muy pocos manejan canva y prezi.

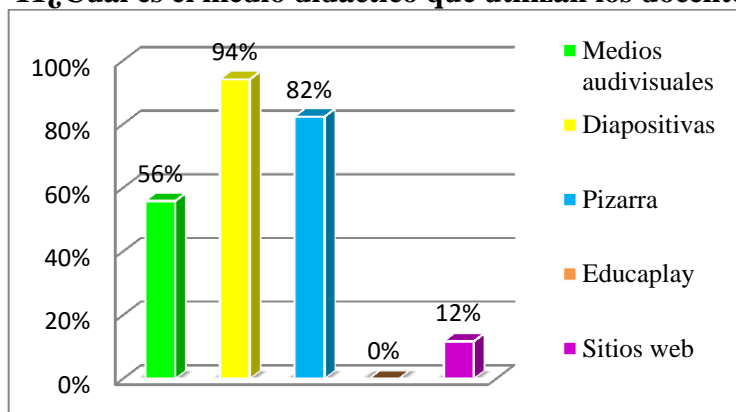
- **Pregunta N° 10**

Tabla N°16: ¿Cuál es el medio didáctico que utilizan los docentes en clases?

¿Cuál es el medio didáctico que utilizan los docentes en clases?	N° Personas	Porcentaje
Medios audiovisuales	19	56%
Diapositivas	32	94%
Pizarra	28	82%
Educaplay	0	0%
Sitios web	4	12%
Total de estudiantes	34	

Fuente: Elaboración propia.

Gráfico N° 11: ¿Cuál es el medio didáctico que utilizan los docentes en clases?



Interpretación: Según el gráfico N°11 se puede observar que 32 de 34 estudiantes con un 94% mencionan que los docentes utilizan diapositivas como medio didáctico, 28 de 34 estudiantes con un 82 % mencionan que los docentes continúan usando papelógrafo como medio didáctico, 19 de 34 estudiantes con un 56% mencionan que también los docentes usan medios audiovisuales, 4 de 34 estudiantes además mencionan que en ocasiones los docentes usan sitios web y ningún docente usa educaplay como herramienta didáctica. En conclusión, los docentes utilizan en su mayor parte Power Point y papelógrafo que son herramientas básicas en utilizar y no utilizan las nuevas herramientas didácticas que están en la web como educaplay.

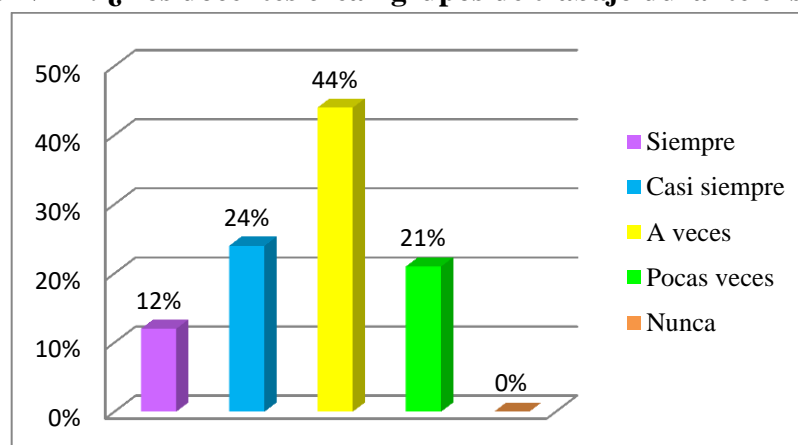
- **Pregunta N° 11**

Tablas N° 17: ¿Los docentes crean grupos de trabajo durante el semestre?

¿Los docentes crean grupos de trabajo durante el semestre?	N° Personas	Porcentaje
Siempre	4	12%
Casi siempre	8	24%
A veces	15	44%
Pocas veces	7	21%
Nunca	0	0%
Total	34	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 12: ¿Los docentes crean grupos de trabajo durante el semestre?



Interpretación: De acuerdo al gráfico N° 12 se puede observar 15 de 34 estudiantes con un 44% indican que los docentes crean de trabajo, 8 de 34 estudiantes con un 23% indican que casi siempre los docentes crean grupos, 7 de 34 estudiantes con un 21% consideran que pocas veces los docentes crean grupos de trabajo y 4 de 34 de estudiantes con un 12% consideran que siempre realizan trabajo en grupo.

En conclusión, los docentes en su mayor crea grupos de trabajo en clases en el semestre lo cual indica que trabajan en ocasiones en grupos para realizar un trabajo o exposición

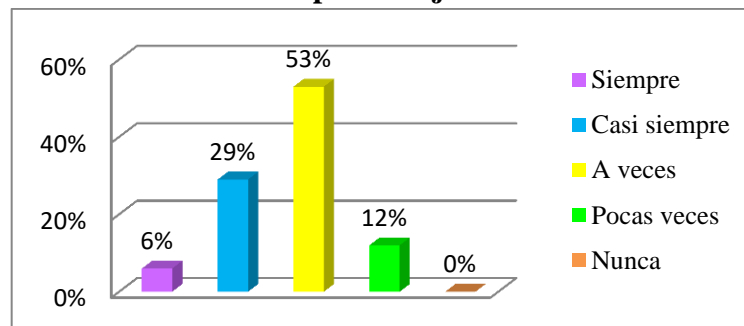
- **Pregunta N° 12**

Tabla 18: ¿Considera que el trabajo en equipo es una buena técnica de aprendizaje?

¿Considera que el trabajo en equipo es una buena técnica de aprendizaje?	N° Personas	Porcentaje
Siempre	2	6%
Casi siempre	10	29%
A veces	18	53%
Pocas veces	4	12%
Nunca	0	0%
Total	34	100%

Fuente: Elaboración propia.

Gráfico N° 13: ¿Considera que el trabajo en equipo es una buena técnica de aprendizaje?



Interpretación: Según el gráfico N° 13 se puede observar que 18 de 34 estudiantes con un 53% considera a veces si es una buena técnica trabajar en grupos, 10 de 34 estudiantes con un 29% consideran que casi siempre es necesario trabajar en grupo, 4 de 34 estudiantes con un 12% consideran pocas veces se debería trabajar en equipo y 2 de 34 estudiantes con un 6% consideran que siempre se debería optar por la técnica de trabajo en grupo. En conclusión, una gran parte de los estudiantes que es una buena técnica trabaja por grupos.

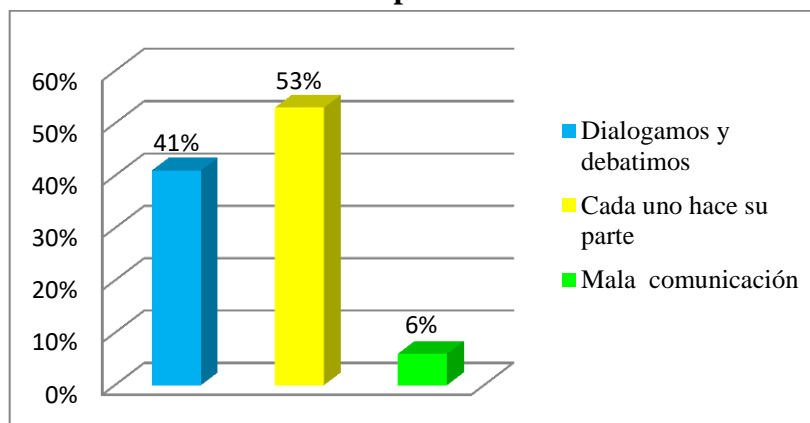
- **Pregunta N° 13**

Tabla 19: ¿Cuándo trabaja en grupo cómo interactúa con los demás compañeros?

¿Cuándo trabaja en grupo cómo interactúa con los demás compañeros?	N° Personas	Porcentaje
Dialogamos y debatimos	14	41%
Cada uno hace su parte	18	53%
Mala comunicación	2	6%
Total	34	100%

Fuente: Elaboración propia.

Gráfico N° 14: ¿Cuándo trabaja en grupo cómo interactúa con los demás compañeros



Interpretación

De acuerdo al gráfico N° 14 se puede observar que 18 de 34 estudiantes con un 53% realiza trabajos grupales cada uno por su lado, 14 de 34 estudiantes con un 41% dialogan y debaten al realizar un trabajo en grupos para entender el tema y 2 de 34 estudiantes con un 6% consideran que al trabajar en grupos no hay una buena comunicación.

En conclusión, la mayoría de los estudiantes cuando realiza trabajo en grupo cada uno realiza su parte sin debatir sobre el tema, sin embargo, menos de la mitad si dialoga y debate en un trabajo grupal.

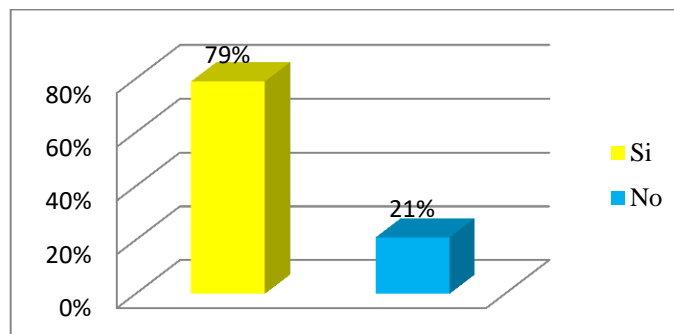
- **Pregunta N° 14**

Tabla N°20: ¿Considera que los docentes deberían implementar las Redes Sociales, Blogs, Aplicaciones de Google, YouTube, Canva, Prezi, Wiki y Educaplay en clases para desarrollar el aprendizaje colaborativo?

¿Considera que los docentes deberían implementar las Redes Sociales, Blogs, Aplicaciones de Google, YouTube, Canva, Prezi, Wiki y Educaplay en clases para desarrollar el aprendizaje colaborativo?	N° Personas	Porcentaje
Si	27	79%
No	7	21%
Total	34	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 15: ¿Considera que los docentes deberían implementar las Redes Sociales, Blogs, Aplicaciones de Google, YouTube, Canva, Prezi, Wiki y Educaplay en clases para desarrollar el aprendizaje colaborativo?



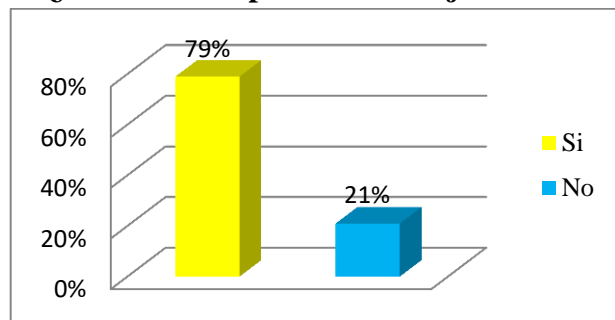
Interpretación: De acuerdo al gráfico N° 15 se puede observar que 27 de 34 estudiantes consideran que los docentes deberían implementar las Redes Sociales, Blogs, Aplicaciones de Google, YouTube, Canva, Prezi, Wiki y Educaplay en clases para desarrollar el aprendizaje colaborativo y 7 de 34 no consideran necesario. En conclusión, la mayoría de los estudiantes están interesados en aprender a manejar las herramientas Web 2.0 para desarrollar el aprendizaje colaborativo.

- **Pregunta N° 15:** Tabla N° 21: ¿Considera importante manejar las herramientas Web 2.0 en las clases?

¿Considera importante manejar las herramientas Web 2.0 en las clases?	N° Personas	Porcentaje
Si	27	79%
No	7	21%
Total	34	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 16: ¿Considera importante manejar Web 2.0 en las clases?



Interpretación: De acuerdo con el gráfico N° 16 se puede observar que 27 de 34 estudiantes con un 79% consideran importante manejar las herramientas web 2.0 y 7 de 34 estudiantes con un 21% no consideran importante. En conclusión, la mayoría de los estudiantes están interesados en aprender a manejar las herramientas Web 2.0 para desarrollar el aprendizaje colaborativo, pero de igual manera 7 estudiantes no toman interés hacia el manejo de las herramientas 2.0. Los estudiantes indican que es importante manejar las herramientas web 2.0 porque es más didáctico, sirve para comunicarnos, porque conforme va aumentando la tecnología se puede encontrar más información y siempre va ser necesario saber más a sólo quedarse con lo que siempre se avanza, además consideran que, a través de medios audiovisuales, se puede aprender y comprender más rápido. Sin embargo, algunos estudiantes no consideran necesario manejar las web 2.0 porque no todos los docentes saben manejar y se les haría bastante complicado y habría retrasos con los temas que deberían avanzar, además mencionan que combinar lo virtual con lo presencial puede ser muy tedioso si no se tiene control sobre la tecnología.

5.2. Discusión

A través del análisis de los resultados obtenidos, se logró identificar el problema en los estudiantes sobre el desconocimiento del concepto claro sobre las herramientas web 2.0 como se puede observar en el gráfico N°2 por que los estudiantes confunden el concepto de la web 2.0 con la web 1.0 que es una web estática y con la web 3.0 que es semántica, entonces la mayoría de los estudiantes no conocen que es una herramienta web 2.0, sin embargo, se identificó que la mayor parte de los estudiantes si saben manejar las redes sociales, aplicaciones de Google (Drive, documentos y presentaciones) y YouTube como se puede observar en el gráfico N°3, pero no saben manejar blogs, wiki, canva, prezi y educaplay que son herramientas web colaborativas.

De acuerdo a los resultados, los estudiantes en su mayoría utilizan las redes sociales, primeramente para su entretenimiento y comunicación como se puede observar en el gráfico N° 4, pero además lo utilizan las redes sociales para plantear, organizar o interactuar sobre un tema que se avanza en clases, confirmando que las herramientas web 2.0 desarrollan el trabajo de forma colaborativa,

Sin embargo, la mayoría de los estudiantes no manejan los blogs, a causa de que no saben manejar esta herramienta, por lo cual no publican informaciones educativas en la web, además no manejan la herramienta wiki por lo cual no crean contenidos nuevos, tampoco no saben manejar canva y prezi, por lo cual, no realizan presentaciones creativas y dinámicas y finalmente no manejan educaplay, por lo cual, no realizan actividades como crucigramas, sopa de letras y demás, ocasionando que las clases no son en su totalidad dinámicas.

En la parte de la enseñanza, los estudiantes indican que los docentes en su mayoría solo utilizan la herramienta PowerPoint y siguen utilizando el papelógrafo, sin embargo, igual mencionan que para pasar clases virtuales utilizan la plataforma Meet y Classroom para enviar tareas, pero no utilizan canva, prezi o educaplay para que la clase sea más dinámica, interactiva y colaborativa. Es importante resaltar que los docentes saben

manejar herramientas web 2.0 básicas y no actuales, pero los docentes antiguos no indagan o no utilizan otras herramientas actuales como canva, prezi, wiki, blogs y educaplay que desarrollan el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo.

Además, los estudiantes mencionan que los docentes a veces piden realizar los trabajos en grupo en el semestre, pero los estudiantes en su mayor parte se organizan individualmente, cada uno realiza su parte por un lado, sin dialogar sobre el tema y sin dar aportaciones, causando desinterés en la organización de trabajo en equipo, pero algunos estudiantes mencionan que se organizan debatiendo y dando su punto de vista, por lo cual, en algunos estudiantes se debe fortalecer el aprendizaje colaborativo para trabajar bien en grupo.

Acerca de la importancia de las herramientas web 2.0, la mayoría de los estudiantes consideran que los docentes deberían implementar la wiki, blogs, canva, prezi y educaplay en las clases virtuales y presenciales porque son herramientas colaborativas, dinámicas e interactivas. Algunos estudiantes tienen el interés y otro desinterés de aprender sobre las herramientas web 2.0, sin embargo, deben de tener en cuentas que el aprendizaje colaborativo desarrolla los pensamientos críticos, responsabilidad, liderazgo, etc.

Sin embargo, algunos estudiantes consideran que no es necesario implementar las herramientas web 2.0 porque los docentes deberían capacitarse para que puedan enseñar a los estudiantes, pero consideran que es pérdida de tiempo, además mencionan que se podría aprovechar avanzar sobre un tema, sin considerar que estas herramientas promueven al aprendizaje colaborativo, así también se puede notar el desinterés de conocer y manejar nuevas herramientas, pero es una minoría de estudiantes, causando desinterés por aprender nuevas herramientas.

Los estudiantes conocen algunas herramientas de la web 2.0 como YouTube y redes sociales y drive pero no saben cómo manejar de manera colaborativa y realizar documentos de forma grupal.

Entonces, se logró identificar los problemas al manejar las herramientas web 2.0 como el desinterés sobre el tema, el desconocimiento sobre que es una web 2.0, que los docentes no saben manejar. Sin embargo algunos estudiantes consideran importante aprender a manejar la web 2.0 para el aprendizaje colaborativo.

Por todo lo mencionado anteriormente es importante que los estudiantes consideren aprender a manejar las herramientas web 2.0 porque desarrolla el aprendizaje colaborativo, además cada año que pasa más se actualiza la tecnología y es esencial que cada uno de los estudiantes se actualicen las web 2.0 para no tener dificultades posteriormente a un futuro.

CAPÍTULO VI
PROPUESTA
EDUCATIVA

CAPÍTULO VI

PROPUESTA EDUCATIVA

6.1. Descripción de la propuesta

En base a los resultados analizados, se comprueba que los estudiantes no conocen y no manejan en su totalidad las herramientas web 2.0 relacionado en el aprendizaje colaborativo, por lo tanto, la presente investigación propone realizar una capacitación sobre el manejo de aplicaciones de Google , blogs, wiki, canva, prezi y educaplay relacionados con el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico de la ciudad de La Paz, gestión 2022.

La propuesta está enfocada en realizarse en dos meses dividiendo las herramientas en dos partes donde en el primer mes se capacitará en el manejo de redes sociales, blogs, wiki y en el segundo mes sobre el manejo de canva, prezi y educaplay relacionado en el aprendizaje colaborativo.

6.2. Objetivos

6.2.1. Objetivo general

Capacitar sobre el manejo de herramientas Web 2.0 relacionado con el aprendizaje colaborativo en los/las estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti de la ciudad de La Paz, gestión 2022.

6.2.2. Objetivos específicos

- Fortalecer el manejo de las herramientas web 2.0 como aplicaciones de Google, blogs y wiki desarrollando el aprendizaje colaborativo.
- Mejorar el manejo de las herramientas web 2.0 como canva, prezi, educaplay desarrollando estrategias y dinámicas para trabajar en grupo
- Analizar el nivel de aprendizaje sobre el manejo de las herramientas web 2.0 relacionado con aprendizaje colaborativo.

6.3. Contenidos temáticos

- ¿Qué son las herramientas Web 2.0?
- Tipos de herramientas Web 2.0
- Manejo de aplicaciones de google en el ámbito educativo
- Manejo de Blogs en el ámbito educativo
- Manejo de Wiki en el ámbito educativo
- Manejo de Canva en el ámbito educativo
- Manejo de Prezi en el ámbito educativo
- Manejo de Educaplay en el ámbito educativo
- Estrategias y dinámicas para trabajar en grupo

6.3. Planificación educativa

La presente planificación educativa es una propuesta de 2 meses donde cada mes tiene un objetivo que son:

- Fortalecer el manejo de las herramientas web 2.0 como aplicaciones de google, blogs y wiki desarrollando el aprendizaje colaborativo.
- Mejorar el manejo de las herramientas web 2.0 como canva, prezi, educaplay desarrollando estrategias y dinámicas para trabajar en grupo

Cada actividad tiene el fin de capacitar a los/las estudiantes sobre el uso de las herramientas web 2.0 relacionado al aprendizaje colaborativo y se puede observar en las siguientes tablas:

Tabla N° 22: Planificación educativa

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA – Primer Mes/Marzo					
Objetivo: Fortalecer el manejo de las herramientas web 2.0 como aplicaciones de google, blogs y wiki desarrollando el aprendizaje colaborativo.					
N°	Actividades	Método	Materiales	Tiempo	Responsables
1	- ¿Qué son las herramientas Web 2.0? - Tipos de herramientas Web 2.0	Dinámico interactivo Participativo	- Cuaderno de apuntes - Bolígrafo - Marcadores - Hojas de colores	Viernes Horario 10//03/22 14:00 a 15:00 pm	Directora de la Unidad Educativa Estudiante de la Carrera Ciencias de la Educación
2	Manejo de aplicaciones de Google en el ámbito educativo	Dinámico interactivo Participativo	- Cuaderno de apuntes - Bolígrafo - Laptop	Viernes Horario 17//03/22 14:00 a 15:00 pm	Estudiante de la Carrera Ciencias de la Educación
3	Manejo de Blogs en el ámbito educativo	Dinámico interactivo Participativo Colaborativo	- Cuaderno de apuntes - Bolígrafo - Laptop	Viernes Horario 24//03/22 14:00 a 15:00 pm	Estudiante de la Carrera Ciencias de la Educación
4	Manejo de Wiki en el ámbito educativo	Dinámico interactivo Participativo Colaborativo	- Cuaderno de apuntes - Bolígrafo - Laptop	Viernes Horario 31//03/22 14:00 a 15:00 pm	Estudiante de la Carrera Ciencias de la Educación

Fuente: Elaboración propia.

Tabla N° 23: Planificación educativa

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA – Segundo Mes/Abril					
Objetivo: Mejorar el manejo de las herramientas web 2.0 como canva, prezi, educaplay desarrollando estrategias y dinámicas para trabajar en grupo					
N°	Actividades	Método	Materiales	Tiempo	Responsables
1	Manejo de Canva en el ámbito educativo	Dinámico interactivo Participativo Colaborativo	- Cuaderno de apuntes - Bolígrafo - Laptop	Viernes Horario 03//04/22 14:00 a 15:00 pm	Directora de la Unidad Educativa Estudiante de la Carrera Ciencias de la Educación
2	Manejo de Prezi en el ámbito educativo	Dinámico interactivo Participativo Colaborativo	- Cuaderno de apuntes - Bolígrafo - Laptop	Viernes Horario 14//04/22 14:00 a 15:00 pm	Estudiante de la Carrera Ciencias de la Educación
3	Manejo de Educaplay en el ámbito educativo	Dinámico interactivo Participativo Colaborativo	- Cuaderno de apuntes - Bolígrafo - Laptop	Viernes Horario 21//04/22 14:00 a 15:00 pm	Estudiante de la Carrera Ciencias de la Educación
4	Estrategias y dinámicas para trabajar en grupo	Lluvia de ideas	- Cuaderno de apuntes - Bolígrafo - Laptop	Viernes 28//04/22 Horario 14:00 a 15:00 pm	Directora de la Unidad Educativa Estudiante de la Carrera Ciencias de la Educación

Fuente: Elaboración propia

6.4. Cronograma

CRONOGRAMA									
Nº	Contenidos	Octubre				Noviembre			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Presentación ¿Qué son las herramientas Web 2.0? Tipos de herramientas Web 2.0								
2	Manejo de aplicaciones de Google en el ámbito educativo								
3	Manejo de Blogs en el ámbito educativo								
4	Manejo de Wiki en el ámbito educativo								
5	Manejo de Canva en el ámbito educativo								
6	Manejo de Prezi en el ámbito educativo								
7	Manejo de Educaplay en el ámbito educativo								
8	Estrategias y dinámicas para trabajar en grupo Conclusión de contenidos								

Tabla N° 24 Elaboración propia de cronograma de la propuesta

6.5. Presupuesto

Tabla N° 25 Presupuesto de la propuesta

PRESUPUESTO DE LA PROPUESTA					
N°	Detalles	Unidad	Cantidad	Precio unitario	Precio total (Bs.)
A RECURSOS HUMANOS					
	Educador/a con formación en Educación Virtual	Profesional	2 meses	3.000 bs	6.000 Bs.
Subtotal					6.000 Bs.
B RECURSOS TÉCNOLÓGICOS					
1	Laptop (Cada participante debe contar con uno)	Equipo	35	3.500 bs	S/c
2	Celular	Equipo	35	1.500 bs.	S/c
3	Data Show	Equipo	1	4.200 bs.	S/c
4	Cable extensor	Equipo	4	50 bs.	200 Bs
5	Parlante	Equipo	1	800 bs.	S/c
6	Micrófono	Equipo	1	300 bs.	S/c
Subtotal					200 Bs.
C MATERIAL DE ESCRITORIO					
1	Cuaderno de apuntes	Piezas	35	7 bs.	245 Bs.
2	Bolígrafos	Piezas	35	2 bs.	70 Bs.
Subtotal					315 Bs.
D RECURSOS DE INFRAESTRUCTURA					
1	Mesas	Piezas	18	200 bs	S/c
2	Sillas	Piezas	35	50 bs.	S/c
3	Pizarra Acrílica	Piezas	1	1.000 bs.	S/c
D GASTOS OPERATIVOS					
1	Internet	Red	2	400 bs	400 Bs
2	Kit de capacitación	Piezas	35	20 bs	700 Bs.
3	Refrigerio	Alimento	35	5 bs	1.400 Bs
Subtotal					2.500 Bs.
TOTAL					9.015 Bs.

CAPÍTULO VII
CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1. Conclusiones

La presente investigación, tiene relación las herramientas web 2.0 con el aprendizaje colaborativo, cuya conclusión están basadas en los resultados relevantes y con los aportes del sustento teórico. Las conclusiones provienen de la ficha de cuestionario que se emplearon para sustentar la relación de las herramientas web 2.0 con el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti, gestión 2022

Se ha realizado el logro del objetivo general: “Describir y relacionar el uso de las herramientas web 2.0 con el aprendizaje colaborativo en los/las estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti de la ciudad de La Paz, gestión 2022”. Al respecto, se puede definir mediante el sustento teórico que las herramientas web 2.0 son colaborativas porque el estudiante puede intercambiar ideas, proponer, debatir e interactuar con un grupo de trabajo y es mediante las herramientas ya mencionadas como las redes sociales, aplicaciones de Google, YouTube, canva, prezi, blogs, wiki y educaplay que desarrollan un aprendizaje colaborativo.

Con respecto al primer objetivo específico: “Conocer los tipos de herramientas Web 2.0 que manejan los/las estudiantes relacionado al aprendizaje colaborativo”. Se concluye mediante los resultados de la ficha de cuestionario que los estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico conocen las herramientas como: las redes sociales, YouTube, Aplicaciones de Google, sin embargo en su mayoría no lo utiliza con fines educativos, sin embargo, no conocen las herramientas como: canva, prezi, blogs, wiki y educaplay que se mencionan en la presente investigación.

Se puede concluir con el segundo objetivo específico: “Identificar los problemas en el uso de las herramientas web 2.0 relacionado al aprendizaje colaborativo en los/as

estudiantes”. Mediante los resultados relevantes de la ficha de cuestionario, los estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico tienen problemas en el manejo de las herramientas canva, prezi, blogs, wiki y educaplay porque no tienen conocimiento de las mismas, se logró identificar que los estudiantes no reconocen el concepto de la web 2.0, otro problema que se identificó es por parte de los docentes que utilizan herramientas antiguas como PowerPoint e imparten clases sin didáctica, además se identificó que los estudiantes no trabajan de manera colaborativa, no comparten ideas entre grupo, no todos trabajan en equipo, son más individualistas.

Posteriormente se concluye con el tercer objetivo específico: “Proponer el uso de las herramientas web 2.0 para el aprendizaje colaborativo” Mediante los resultados relevantes se propone un taller de capacitación en el manejo de herramientas web 2.0 para el aprendizaje colaborativo, con su respectiva planificación sobre los contenidos que se impartirá, cuenta con un cronograma y un presupuesto para que los estudiantes fortalezcan el manejo de las herramientas Web 2.0 y desarrollen el aprendizaje colaborativo.

Y respondiendo a la pregunta de investigación ¿Cuál es la relación de las herramientas web 2.0 y el aprendizaje colaborativo? Las herramientas web 2.0 como las redes sociales pueden compartir información educativa e interactuar sobre temas educativos, aplicaciones de Google como drive que se puede realizar trabajos con el aporte de cada uno de los integrantes del grupo de manera simultánea, con YouTube se puede subir a la web videos educativos compartiendo conocimientos para los demás usuarios, con canva se puede realizar presentaciones de manera simultánea, con prezi de igual manera se realiza presentaciones creativas, con los blogs se pueden realizar ensayos, artículos o documentos educativos y comentarios pueden realizar aportaciones o críticas, con la Wiki se puede trabajar en grupo aportando cada uno sus ideas y con Educaplay se puede interactuar dinámicamente con las actividades en grupo. Entonces se concluye que las herramientas web 2.0 tienen relación con el aprendizaje colaborativo.

Con respecto a la hipótesis: “Las herramientas web 2.0 tienen una relación relevante en el aprendizaje colaborativo en los/las estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti de la ciudad de La Paz, gestión 2022” Se comprueba la hipótesis mediante las definiciones del sustento teórico que mencionan que las herramientas web 2.0 son colaborativas e interactivas ue van de la mano con el aprendizaje colaborativo, además se comprueba con los resultados relevantes de la ficha de cuestionario donde mencionan que los estudiantes utilizan las redes sociales para organizarse en un trabajo en equipo, los estudiantes utilizan las redes sociales para compartir e intercambiar información sobre algún tema avanzado en clases, también interactuar con sus compañeros sobre un tema educativo, pero no conocen las demás herramientas como canva, prezi, blogs, wiki y educaplay.

Por otro lado, en las clases los docentes crean grupos para que realicen sus tareas o expongan, pero los estudiantes en su mayoría no debaten, no interactúan entre ellos previamente, solo se organizan dividiéndose por partes el tema y realizan su exposición cada uno por su lado sin dialogar anteriormente sobre el tema con su grupo, por lo cual es importante que conozcan y manejen las herramientas web 2.0 para poder interactuar sobre un tema de forma grupal y compartir ideas.

Así mismo, los estudiantes en su mayoría consideran importante aprender a manejar estas herramientas web 2.0 porque cada vez se va actualizando la tecnología y no conocer o manejar las web 2.0 es preocupante, sin embargo, con la propuesta planteada: capacitar sobre el manejo de herramientas Web 2.0 relacionado con el aprendizaje colaborativo en los/las estudiantes, se logrará que los estudiantes mejoren su organización en un trabajo grupal y desarrollen nuevos conocimientos para la universidad. En conclusión, es importante que los estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti tengan conocimiento sobre las herramientas web 2.0 y puedan manejar las herramientas como blogs, wiki, canva, prezi y educaplay para que puedan desarrollar el aprendizaje colaborativo, así también, desarrollar un pensamiento crítico, formar líderes, ser más responsables y respetar la opinión de los demás.

7.2. Recomendaciones

De acuerdo a los resultados encontrados en la aplicación de la ficha de cuestionario, los resultados relevantes sugieren las siguientes recomendaciones:

- Los estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico, manifiestan un desconocimiento sobre la definición de las herramientas web 2.0 y del aprendizaje colaborativo, por lo cual se sugiere implementar programas con contenidos sobre el tema para lograr un conocimiento más amplio, debido que siempre está avanzando la tecnología.
- Debido a los problemas identificados como: problemas en el manejo de las herramientas canva, prezi, blogs, wiki y educaplay porque no tienen conocimiento de las mismas, se recomienda realizar la capacitación para el manejo de las herramientas web 2.0 y desarrollar el aprendizaje colaborativo.
- Otro problema que se identificó es por parte de los docentes que utilizan herramientas antiguas como PowerPoint e imparten clases sin didáctica, por lo cual, se sugiere que los docentes de igual manera tengan capacitación sobre el manejo de las herramientas web 2.0 y desarrollar el aprendizaje colaborativo en sus estudiantes.
- Además se identificó que los estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa no trabajan de manera colaborativa, no comparten ideas entre grupo, no todos trabajan en equipo, son más individualistas, por lo cual, es necesario que las Unidades Educativas deberían desarrollar nuevas estrategias de enseñanza relacionadas con las herramientas Web 2.0 para que los estudiantes puedan compartir, dialogar, debatir e interactuar nuevos conocimientos.

- En la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti y en otras Unidades Educativas, se debería implementar un plan de estudio de capacitación sobre el manejo de las herramientas web 2.0 para desarrollar el aprendizaje colaborativo
- Los estudiantes tienen dificultades para participar e organizarse de manera grupal y no desarrollar el pensamiento crítico, por lo cual, se recomienda incluir los blogs y wiki para que los estudiantes realicen ensayos, artículos o documentos académicos para desarrollar pensamiento crítico y trabajar en grupo, así también prepararlos para la universidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Alejo y Sánchez. (2020). *HERRAMIENTAS WEB 2.0 EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE*. Lima : Universidad San Ignacio de Loyola.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación* . Caracas: EPISTEME,C.A.
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Barcelona : Paidós.
- Barkley, Cross y Howell. (2012). *Técnicas de aprendizaje colaborativo*. Madrid: MORATA.
- Baxter, G. J., Connolly, T. M., Stansfield, M. H., Gould, C., & Tsvetkova, N. (2011). *Understanding the pedagogy Web 2.0 supports: The presentation of a Web 2.0 pedagogical model*. . Salamanca.: 7th International Conference on Next Generation Web Services Practices.
- C.E. Hno. Pacífico Feletti. (2018). *RESEÑA HISTÓRICA*. Recuperado el 01 de 07 de 2022, de <https://www.pacificofeletti.org/inicio/historia>
- C.E.F. "Hno. Pacífico Feletti". (2022). *Agenda*. La Paz: GM Soluciones Gráficas.
- Cabaillas, M. (2021). *El uso de herramientas web 2.0 y el aprendizaje cooperativo en estudiantes de la facultad de derecho y ciencias políticas de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, 2021*. Huacho: UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN.
- Campión Raul y Santoveña Sonia. (2012). La utilización de la web 2.0 por los estudiantes de «Sociedad del Conocimiento» en Educación Social y Pedagogía de la UNED. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 133.
- Chuquimia, R. (2005). *Diseño del proyecto y desarrollo de la actividad investigativa científica*. La Paz : Grafica JiVas.
- Collazos, Guerrero y Vargara. (2001). *Aprendizaje colaborativo: un cambio en el rol del profesor* . Chile : Depto de Ciencias de la Computación.Universidad de Chile.
- Estrada, A. (2010). . *El trabajo colaborativo como herramienta para elevar el nivel de aprovechamiento escolar*. Instituto Michoacano de Ciencias de la Educación “José María Morelos. Departamento de Pedagogía. Recuperado el 26 de Abril de 2012, de Www.Imced.Edu.Mx/Index.Php?Option=Com_Docman...56

- Fernández, Y. (2020). *Qué es Canva, cómo funciona y cómo usarlo para crear un diseño*. Recuperado el 02 de 07 de 2022, de <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>
- Gallini y Noiret. (2011). *La historia digital en la era de la Web 2.0. Introducción al dossier Historia digital*. Bogotá: Historia Crítica .
- García, G. (2004). *Formación Pedagógica* . La Habana : Pueblo y educación .
- Gómez, M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Argentina : Las Brujas .
- Gutiérrez, H. (14 de 07 de 2021). Los Entornos Virtuales y el Aprendizaje Colaborativo en la Educación. *La Patria*, pág. 1.
- Hernández Sampieri. (2006). *Formulación de hipótesis en Metodología de la investigación* . México : McGraw-Hill.
- Hernández, Fernández y Baptista . (2014). *Metodología de la Investigación* . México : McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Julián Pérez y María Merino. (2010). Recuperado el 01 de 07 de 2022, de <https://definicion.de/youtube/>
- Latorre, M. (2018). HISTORIA DE LAS WEB, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0 . *Universidad Marcelino Champagnat*, 9.
- Ledo, I. N. (2011). Las redes sociales. *SciELO*, 1.
- Moreno y Peña. (2011). Piaget y Bourdieu: elementos teóricos para una pedagogía ciudadana. *SciELO*, 1.
- Navarro, R. (2004). El concepto de enseñanza-aprendizaje. *REDcientífica*, 6.
- Negre, F. . (2003). TIC y discapacidad: implicaciones del proceso de tecnificación en la práctica educativa, en la formación docente y en la sociedad. *Revista de medios y educación*, 8.
- Nielfa, J. S. (2021). *Aplicaciones de Google: Listado completo de Apps [Actualizado 2021]*. Recuperado el 01 de 07 de 2022, de <https://scoreapps.com/blog/es/aplicaciones-de-google/>

- Noval, Lara, Ugarte y Sábada . (2010). *Educación para la comunicación y la cooperación social*. España : Consejo audiovisual Navarra.
- Núñez, I. (2018). *¿QUE ES PREZI? ¿PARA QUE SIRVE? ¿CUALES SON SUS VENTAJAS/DESVANTAJAS? - SU ENTORNO*. Recuperado el 02 de 07 de 2022, de <https://prezi.com/p/ywcaw163y3pa/que-es-prezi-para-que-sirve-cuales-son-sus-ventajasdesventajas-su-entorno/>
- Ñaupás, Mejía, Novoa y Vilagómez. (2014). *Metodología de la investigación Cuantitativa Cualitativa y Redacción de Tesis*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Obregón Á. y González N. (2020). *Wikipedia en las facultades de educación españolas. La visión de los estudiantes universitarios*. Recuperado el 26 de 05 de 2022, de http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S1390-86422020000200218&script=sci_arttext#ref18
- Raúl Campión y Sonia Santoveña. (2012). La utilización de la web 2.0 por los estudiantes de «Sociedad del Conocimiento» en Educación Social y Pedagogía de la UNED. *RELATEC* , 14.
- Romero, B. (27 de 03 de 2018). *¿Qué es un blog y para qué sirve?* Recuperado el 01 de 07 de 2022, de https://mailrelay.com/es/blog/2018/03/27/que-es-un-blog/#Que_es_un_blog
- Tamayo y Tamayo . (2004). *El proceso de la investigación científica*. México: Limusa.
- Valencia y Rodríguez. (2018). Una revisión bibliográfica de estudios empíricos de herramientas de la Web 2.0 para el aprendizaje colaborativo: wikis, blogs, redes sociales y repositorios multimedia. *Risti*, 21.
- Vaquerizo, Belén, Renedo Eduardo y Valero Miguel. (2009). Aprendizaje colaborativo en grupo: Herramientas Web 2.0. *XV JENUI*, 2.
- VYGOTSKY. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Argentina: Ateneo.
- Zapata, M. (2021). *USO DE LAS HERRAMIENTAS WEB 2.0 Y EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LIMA, 2021*. Lima: Universidad Norbert Wiener.

ANEXOS

ANEXOS

Anexo N° 1: Instrumento ficha de cuestionario



UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
TÉCNICO SUPERIOR-EDUCACIÓN VIRTUAL
TÍTULO: HERRAMIENTAS WEB 2.0 Y SU RELACIÓN EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS/LAS
ESTUDIANTES DE SEXTO DE SECUNDARIA.
CASO: UNIDAD EDUCATIVA HERMANO PACÍFICO FELETTI DE LA CIUDAD DE LA PAZ. GESTIÓN 2022

FICHA DE CUESTIONARIO

Estimado estudiante de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti, el cuestionario correspondiente es para recabar información necesaria en cuestión a los conocimientos y prácticas abarcados sobre las Herramientas Web 2.0 relacionados al Aprendizaje Colaborativo.

Por lo mismo, por favor llenar con honestidad los siguientes datos y de antemano agradezco su tiempo e interés.

A. DATOS PERSONALES

1. Edad.....
2. Género: Femenino - Masculino
3. Curso:.....
4. Fecha:.....

B. DATOS ACADÉMICOS

1. ¿Qué son las herramientas Web 2.0? Marque solo un inciso.

- a. Es una web estática que solamente se puede buscar y leer el contenido, además los usuarios no tienen la posibilidad de agregar el contenido.
- b. Es una web social que facilita el compartir información, facilita el trabajo colaborativo y los usuarios pueden interactuar proactivamente para mejorar o transformar situaciones que les afectan.
- c. Es una web semántica, los usuarios y los equipos pueden interactuar con la red mediante un lenguaje natural, gracias al uso de la inteligencia artificial y la tecnología de aprendizaje autónomo.

- d. Ninguno
- e. Otro.....

2. ¿Cuál de las herramientas Web 2.0 sabe manejar? Marque uno o varios incisos.

- a. Redes Sociales
- b. Aplicaciones de Google (Drive, documentos, presentaciones),
- c. Blogs
- d. Sitios de alojamiento de videos (YouTube)
- e. Presentaciones en la web (Canva y Prezi)
- f. Wiki
- g. Educaplay
- h. Ninguno
- i. Otros.....

3. ¿Para qué utilizas las redes sociales? Marque uno o varios incisos.

- a. Entretenimiento
- b. Comunicarnos con amigos y familiares
- c. Ámbito educativo
- d. Otro.....

4. ¿Utilizas las redes sociales para plantear, organizar o interactuar sobre un tema que se avanza en clases? Marque solo un inciso.

- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. A veces
- d. Pocas veces
- e. Nunca

5. ¿Utilizas blogs en el ámbito educativo? Marque solo un inciso.

- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. A veces

- d. Pocas veces
- e. Nunca

6. ¿Utilizas las aplicaciones de Google como drive, documentos, presentaciones para realizar trabajos educativos? Marque solo un inciso.

- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. A veces
- d. Pocas veces
- e. Nunca

7. ¿Para qué utilizas YouTube? Seleccione uno o varios incisos.

- a. Entretenimiento
- b. Averiguar videos educativos
- c. Subir a la web videos educativos
- d. No utilizo
- e. Otro.....

8. ¿Utilizas wiki en el ámbito educativo? Marque solo un inciso.

- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. A veces
- d. Pocas veces
- e. Nunca

9. ¿Qué herramientas utilizas para realizar tus presentaciones en clases?

Marque uno o varios incisos.

- a. PowerPoint
- b. Canva
- c. Prezi
- d. Papelógrafo
- e. Otro.....

10. ¿Cuál es el medio didáctico que utilizan los docentes en clases? Marque uno o varios incisos.

- a. Medios audiovisuales
- b. Diapositivas
- c. Pizarra
- d. Educaplay
- e. Sitios web
- f. Otro.....

11. ¿Los docentes crean grupos de trabajo durante el semestre? Marque solo un inciso.

- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. A veces
- d. Pocas veces
- e. Nunca

12. ¿Considera que el trabajo en equipo es una buena técnica de aprendizaje?

Marque solo un inciso.

- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. A veces
- d. Pocas veces
- e. Nunca

13. ¿Cuándo trabajas en grupo cómo interactúa con los demás compañeros?

Marque solo un inciso.

- a. Dialogamos y debatimos entre todos para desarrollar el tema, respetando las ideas de cada uno de los integrantes.
- b. Cada uno realiza su parte del tema, sin debatir sobre el tema
- c. Es mala la comunicación entre los miembros del grupo y no nos organizamos muy bien para desarrollar el tema.

14. ¿Considera que los docentes deberían implementar las Redes Sociales, Blogs, Aplicaciones de Google, YouTube, Canva, Prezi, Wiki y Educaplay en clases para desarrollar el aprendizaje colaborativo? Marque solo un inciso.

a. Si

b. No

15. ¿Considera importante manejar las herramientas Web 2.0 en las clases? Marque solo un inciso.

a. Si

b. No

¿Por qué? _____

En el anexo N°1 se encuentra la ficha de cuestionario, que se aplicó a los/las 34 estudiantes de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti, gestión 2022, para identificar qué tipos de herramientas web 2.0 conocen los/las estudiantes y los problemas que tienen en el manejo de estas mismas.

Anexo N° 2 Aprobación de implementar el instrumento en la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti

La Paz, 24 de junio de 2022

Señor:

Lic. Lourdez Maura Catalina Tórrez Alvarez

DIRECTORA

U.E. "HERMANO PACÍFICO FELETTI"

Presente. -


Lic. Lourdes Torrez Alvarez
DDELP - 3 DIRECTORA
U.E. "HERMANO PACÍFICO FELETTI"



**Ref. SOLICITUD PARA LA APLICACIÓN DE
INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

De mi consideración:

Por medio de la presente, solicito a usted autorizar el desarrollo y aplicación de instrumentos de investigación en su Unidad Educativa a la Universitaria: Magaly Helen Huanca Paredes, C.I.8364081, R.U.1750866, postulante al proceso de Titulación Intermedia del Técnico Superior en Educación Virtual de la Carrera Ciencias de la Educación Plan de estudios 2019 - 2025 de la Universidad Mayor de San Andrés.

Sin otro particular y esperando una respuesta positiva a la presente, me despido con las consideraciones más distinguidas.

Atentamente,


Mg.Sc. Iván Cuevas Paucara
Tutor de Tesina



En el anexo N° 2 se encuentra la carta dirigida a la Directora de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti, que autorizo la aplicación del instrumento de investigación con su respectiva firma y sello.

Anexo N° 3 Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti



En el anexo N° 3 se puede observar por fuera la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti

Anexo N° 4 Secretaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti



En el anexo N° 4 se puede observar la secretaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti, donde me informaron los horarios de las actividades que realizan.

Anexo N° 5 Patio de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti



En el anexo N°5 se puede observar el patio de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti donde los/las estudiante pasan su receso.

Anexo N° 6 Estudiantes de 6 de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti



En el anexo N° 6 se puede observar a los/las estudiantes de 6 de secundaria de la Unidad Educativa Hermano Pacífico Feletti, cuando estaban escuchando y atendiendo el instructivo para llenar la ficha de cuestionario