



Universidad  
Nacional  
de Córdoba



**FCA**  
Facultad de Ciencias  
Agropecuarias



Escuela  
para Graduados

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA  
Facultad de Ciencias Agropecuarias

*Especialización en Tecnologías Multimedia  
para Desarrollos Educativos*

# **Desarrollo de un sitio web para la enseñanza y el aprendizaje de la Antropología Social y Cultural en el Nivel Secundario**

Lic. Virna Yanina Carrasco

Directora: Dra. Andrea S. Uliana

Asesora: Mgter. María Soledad Roqué Ferrero

2021



## **TRIBUNAL EVALUADOR**

Esp. Paula A. Asís Ferri

Dra. Patricia Durando

Prof. Dra. Marcela Lucchese

## AGRADECIMIENTOS

A mi directora, Dra. Andrea Uliana, por su dedicación, guía y apoyo constante, por su calidez y motivación en cada una de las sugerencias realizadas. Sus observaciones y aportes fueron fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento de este trabajo final.

A mi asesora, Mgter. María Soledad Roqué Ferrero, por su generosidad al compartir conmigo su experiencia y transmitirme el potencial de los entornos virtuales con tanta pasión y profesionalismo. Una verdadera alegría que nuestros caminos se reunieran nuevamente en este recorrido.

Al equipo docente de la Especialización, por sus valiosas enseñanzas y conocimientos que hicieron de este trayecto una instancia verdaderamente significativa en mi formación profesional.

A mi gran compañero de vida, gracias por motivarme a salir de mi zona de confort asumiendo nuevos desafíos y proyectos que me llenan de satisfacción. A toda mi familia, gracias por el acompañamiento y apoyo permanente.

## RESUMEN

Las tecnologías digitales brindan entornos de aprendizaje diferentes que configuran un escenario en donde las interacciones y el conocimiento se conciben de forma distinta al modo tradicional. Los nuevos contextos exigen una reflexión e interpelación profunda sobre la función alfabetizadora de los centros de formación y los nuevos requerimientos que surgen con el avance de las TIC. El desarrollo de un nuevo paradigma educativo requiere también repensar y resignificar los roles de cada uno de los miembros de una comunidad de aprendizaje. Esto supone, un nuevo perfil docente en donde el profesor asume el papel de orientador y dinamizador del aprendizaje; y un estudiante activo y participativo, protagonista de su propio aprendizaje. En este marco el conocimiento se considera un bien en constante construcción la cual se realiza de forma cooperativa y colaborativa. El presente trabajo se propone desde una perspectiva constructivista, enriquecer los entornos de aprendizaje de los alumnos de 4to año del Nivel Secundario a través de un sitio web educativo que permita fortalecer los procesos de enseñanza y de aprendizaje de la asignatura Antropología Social y Cultural.

**Palabras claves:** TIC – Sitio web – Antropología – Aprendizaje - Constructivismo

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	7
OBJETIVOS .....	13
Objetivo General .....	13
Objetivos Específicos.....	13
DISEÑO METODOLÓGICO .....	14
Contexto .....	14
Encuesta diagnóstica del alumnado respecto a la utilización de las TIC en el proceso de aprendizaje.....	15
Estudio exploratorio de sitios web educativos con énfasis en los vinculados al área de Antropología. ....	16
Diseño del sitio web educativo de la asignatura Antropología Social y Cultural.....	16
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	18
Diagnóstico de los usos y competencias de los estudiantes vinculados a las TIC.....	18
Identificación y análisis de sitios web educativos con énfasis en los vinculados al área de Antropología. ....	26
Descripción y análisis del sitio web Educ.ar .....	26
Descripción y análisis del sitio web del Museo de Antropología de Córdoba.....	32
Reseña de sitios web identificados como educativos por los estudiantes. ....	36
Diseño del sitio web educativo de la asignatura Antropología Social y Cultural.....	39
Diseño pedagógico .....	39
Planificación didáctica .....	43
Diseño técnico .....	49
Navegación.....	51
Diseño gráfico y estético.....	56
Contenido .....	57
Evaluación de la propuesta educativa .....	58
CONCLUSIONES .....	60
BIBLIOGRAFÍA .....	61
ANEXO .....	65

## ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Figura 1. Frecuencia en el uso de Internet de los estudiantes secundarios de 4to año.....	18
Figura 2. Cantidad de horas por día que los estudiantes secundarios de 4to año permanecen conectados a Internet.....	19
Figura 3. Dispositivos utilizados con mayor frecuencia por los estudiantes secundarios de 4to año para conectarse a Internet. ....	19
Figura 4. Posibilidades de conexión sin una red de wifi de los estudiantes secundarios de 4to año.....	20
Figura 5. Finalidad con la que los estudiantes secundarios de 4to año utilizan Internet.....	21
Figura 6. Redes sociales usadas con mayor frecuencia por los estudiantes secundarios de 4to año.....	22
Figura 7. Frecuencia con que los estudiantes secundarios de 4to año utilizan Internet para la realización de trabajos escolares.....	23
Figura 8. Criterios que siguen los estudiantes secundarios de 4to año para la selección de páginas web con fines educativos.....	24
Figura 9. Frecuencia con que los estudiantes secundarios de 4to año comparan diferentes sitios web para trabajos escolares.....	24
Figura 10. Imagen de la barra superior de la página de inicio del portal Educ.ar..	28
Figura 11. Imagen de la página de inicio completa del portal Educ.ar. ....	29
Figura 12. Imagen de la sección completa del espacio “Recursos” del portal Educ.ar.....	30
Figura 13. Imagen de la barra superior de la página de inicio del sitio web del Museo de Antropología de Córdoba.....	33
Figura 14. Imagen de la página de inicio completa del sitio del Museo de Antropología de Córdoba.....	34
Figura 15. Imagen de sección “Educación” del sitio web del Museo de Antropología de Córdoba.....	35
Figura16. Imagen de la página de inicio completa del sitio web de Antropología Social y Cultural.....	52
Figura17. Imagen del menú desplegable de la sección “Contenidos” de la página del sitio web de Antropología Social y Cultural.....	53
Figura18. Imagen de la página completa de la sección “Noticias” del sitio web de Antropología Social y Cultural.....	54
Figura 19. Imagen de la página completa de la sección “Contacto” del sitio web de Antropología Social y Cultural. ....	55
Figura 20. Imagen del esquema del mapa de navegación del sitio web de Antropología Social y Cultural. ....	56
Tabla 1. Sitios web educativos seleccionados en el estudio exploratorio. ....	26
Tabla 2. Sitios web identificados por los estudiantes como educativos.....	37

## INTRODUCCIÓN

En los últimos años se produjeron transformaciones muy profundas en las distintas esferas de la vida social, económica, política, tecnológica y cultural que exigieron nuevas formas de pensar, sentir, actuar y convivir. El ámbito educativo no es o no debería estar ajeno a estos cambios. En este sentido, las tecnologías digitales brindan entornos de aprendizaje diferentes que configuran un escenario en donde las interacciones y el conocimiento se conciben de forma distinta al modo tradicional. Pasar de la transmisión de la información a la formación de capacidades y actitudes básicas orientadas hacia la creatividad, la resolución de problemas y la formación en valores es actualmente uno de los retos de la educación en general y de las instituciones en particular (Falco, 2017).

El nuevo contexto exige una reflexión e interpelación profunda sobre la función alfabetizadora de los centros de formación y los nuevos requerimientos que surgen con el avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Gutierrez Martín y Tyner (2012) advierten sobre el retraso tecnológico de la educación formal con respecto a la vida fuera de las aulas y la necesidad de que la escuela aborde lo que ellos denominan las “nuevas dimensiones de la alfabetización”, esto es brindar una alfabetización mediática, digital y multimodal que tenga además un carácter crítico y funcional.

Al respecto, Area Moreira y Ribeiro Pessoa (2012) apuntan que la alfabetización ante la tecnología digital es un proceso complejo que requiere de un modelo educativo integral, el cual abarca competencias instrumentales, cognitivo-intelectuales, sociocomunicacionales, axiológicas y emocionales; las que se desarrollan simultáneamente en el sujeto que aprende.

El Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba (Gobierno de Córdoba, 2018) señala que una incorporación significativa de las TIC en las prácticas de enseñanza requiere de una mirada de las tecnologías como elemento constitutivo e inescindible de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y no como algo accesorio sin lo cual éstos sucederían de la misma manera.

Para que los estudiantes logren más y mejores aprendizajes hay que pensar la tecnología como un aliado pedagógico que nos permite diseñar propuestas didácticas más potentes. Es decir, incorporarlas para lograr los objetivos propuestos que sin ellas no podríamos lograr; enriquecer el entorno de aprendizaje con diversidad de recursos que verdaderamente propongan caminos divergentes, pero conectados, para que los estudiantes desarrollen habilidades de pensamiento complejo como analizar, evaluar, resolver problemas, crear, innovar y hacer juicios de valor críticos y fundamentados. (p. 9)

En esta línea, Maggio (2012) establece la necesidad de superar lo que llama una *inclusión efectiva* donde las tecnologías se incorporan sin un verdadero reconocimiento de su valor para la enseñanza y respondiendo más a una exigencia de “demostrar” que se emplean; y pasar a una *inclusión genuina* la cual remite a las maneras en las que las propuestas didácticas incorporan tecnologías en vistas a emular el entramado de los desarrollos tecnológicos que permiten la producción de conocimiento en los diversos campos disciplinares a los que está referida dicha enseñanza.

El desarrollo de un nuevo paradigma educativo requiere también repensar y resignificar los roles de cada uno de los miembros de una comunidad de aprendizaje. Esto supone, un nuevo perfil docente (González Mariño, 2008) que contribuya y potencie el tránsito de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento. En este esquema, el profesor pasa de ser un experto en contenidos a un orientador y dinamizador del aprendizaje. El conocimiento deja de ser un elemento que se encuentra en potestad exclusiva del docente, quién lo trasmite de manera unidireccional, para configurarse en un bien en constante construcción a través de procesos cooperativos y colaborativos (De Fontcuberta, 2001).

Los nuevos escenarios conllevan también la reconfiguración del papel de los estudiantes, pasando de un alumno pasivo y uniformizado a uno activo y participativo. Rugeles et al. (2015) establecen que:

El estudiante virtual se convierte en sujeto activo de su propio aprendizaje cuyos roles, representados en autodisciplina, autoaprendizaje, análisis crítico y reflexivo, y trabajo colaborativo, permiten que su proceso educativo sea más humanizante, como un sujeto que piensa, actúa, crea y construye saberes personales y sociales. (p. 137)

Es primordial entonces que, al momento de elaborar una propuesta pedagógica que involucre TIC, se considere la forma en que los estudiantes adquieren el conocimiento. El desarrollo de materiales efectivos que faciliten el aprendizaje requiere la comprensión y apreciación de los principios que sustentan la forma en que se aprende (Chávez López, 2014).

En este sentido, los aportes recibidos por las corrientes teóricas del aprendizaje brindan lineamientos muy útiles para guiar las prácticas docentes. Guerrero y Flores (2009) establecen que todo diseño y elaboración de materiales con intenciones educativas, debe llevar, de manera explícita o implícita, una concepción teórica sobre los procesos de enseñanza y de aprendizaje que lo fundamentan.

Los métodos de enseñanza que promueven el aprendizaje activo, se enmarcan dentro de la teoría constructivista la cual considera que el conocimiento se construye a través de una participación activa del estudiante, que a su vez depende de los saberes previos y de la interpretación que éste haga de la información que recibe (Guerrero y Flores, 2009).

El constructivismo resalta también la importancia del entorno en el que se adquiere el aprendizaje, el cual permite potenciar en el estudiante el pensamiento efectivo, el razonamiento, la solución de problemas y el desarrollo de las habilidades aprendidas. Lev Vigotsky (citado en Tünnermann Bernheim, 2011) enfatiza esta idea de la doble formación al expresar que toda función cognitiva aparece primero en el plano interpersonal y posteriormente se reconstruye en el plano intrapersonal. Es decir, se aprende en interacción con los demás y se produce el desarrollo cuando internamente se controla el proceso, integrando las nuevas

competencias a la estructura cognitiva. Desde la concepción constructivista, las TIC sirven para potenciar el compromiso activo del alumno, su participación, la interacción, la retroalimentación y la conexión con el contexto real, de tal manera que son válidas para que el alumno pueda controlar y empoderar su propio proceso de aprendizaje (Cabero Almenara y Llorente Cejudo, 2015).

Dentro de la multiplicidad de entornos virtuales que posibilitan las TIC, las páginas web educativas son un recurso con un gran potencial didáctico y pedagógico. Area Moreira (2003) define a los sitios web educativos como espacios o páginas en la WWW (*World Wide Web*) que ofrecen información, recursos o materiales relacionados con el campo o ámbito de la educación. Esta definición abarcaría desde los sitios meramente informativos a otros específicamente didácticos. El autor propone clasificarlos en cuatro grandes tipos: webs institucionales, webs de recursos y bases de datos, webs de teleformación, y materiales didácticos en formato web. Son éstos últimos los que se crean específicamente para ser utilizados en procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para que un sitio web resulte en procesos educativos efectivos se requiere que desde su diseño sean pensados bajo la lógica constructivistas y desde un punto de vista pedagógico. Siguiendo diferentes perspectivas y aportes teóricos, Gómez Galán y Mateos Blanco (2003) delimitan tres parámetros básicos, esenciales, y mínimos que debe contener cualquier sitio web educativo: accesibilidad, pluralidad de fuentes y lenguajes -a partir del uso de hipertextos e hipervínculos- e interactividad. Una página web educativa tendrá una mayor valoración y calidad (Torres Barzabal, 2005) en la medida en que logre conjugar de forma efectiva aspectos técnicos y estéticos (diseño gráfico, imagen, texto, sonido, navegación, etc.), didácticos y pedagógicos (objetivos, contenidos, actividades y ejercicios, ayudas) y psicopedagógicos (motivación, interactividad, atención, creatividad).

Atendiendo a todo lo expuesto, se elaboró como propuesta de innovación educativa el desarrollo de un sitio web para potenciar la enseñanza y el aprendizaje en la Orientación de Ciencias Sociales y Humanidades de la asignatura Antropología Social y Cultural, en 4to año del Nivel Secundario. El espacio virtual diseñado se presentó como una forma de vincularse desde la educación formal con

otros entornos, promoviendo un ambiente educativo más ágil y fluido concebido bajo la óptica del aprendizaje ubicuo. Para Vázquez-Cano y Sevillano García (2016) la educación ubicua se centra en cómo sacar provecho de la enorme cantidad de información al alcance de todos y la posibilidad de disponer de la misma en cualquier momento y lugar. Además, el aprendizaje ubicuo (Burbules, 2012) crea la oportunidad de relacionar las metas de aprendizaje con contextos y propósitos más allá del salón de clases, al considerar a los eventos cotidianos como posibilidades para el aprendizaje.

En cuanto al diseño de los materiales didácticos del sitio web, éste fue concebido bajo la filosofía de la variedad y la flexibilidad, con un enfoque abierto, de manera que se enriquezcan a medida que los temas y las actividades se vayan desarrollando. En términos de García León (2002), podría decirse que el sitio proyectado tiene un carácter “vivo”, es decir que los contenidos van creciendo, desactualizándose y actualizándose en un espacio en permanente construcción, poroso y dinámico. Un entorno capaz de generar aprendizajes realmente significativos, entendidos como aquellos que permiten que el objeto de estudio adquiera un sentido y significado, particular en cada caso y siempre a partir de una asimilación activa pudiendo modificar ideas previas, ampliar la red de conocimientos e incluso establecer nuevas relaciones entre conocimientos (Duart y Sangrà, 2000).

Finalmente, cabe considerar que toda elaboración e implementación de propuestas de innovación educativa atravesadas por TIC requieren la toma de conciencia del impacto que esta intervención tendrá en la realidad educativa en la que se desarrollará. Al respecto Navarro Asencio et al. (2017) sostienen que:

La innovación educativa se dirige a la puesta en marcha de procesos, estrategias, ideas, etc. de forma planificada y sistematizada con el objeto de introducir cambios en las prácticas educativas vigentes. Su propósito es la transformación de la realidad educativa para su mejora, modificando actitudes o metodologías que intervienen en los procesos de enseñanza y aprendizaje. (p.27)

En este escenario cobra gran importancia la interpelación constante sobre la forma en que se desarrolla todo el proceso, así como el intercambio de prácticas con otros docentes y profesionales. La socialización de la reflexión y el reconocimiento de la complejidad del proyecto permiten el resguardo de posturas individualistas y simplificadas y posibilita superar la posible sobrevaloración del poder de la reflexión propia. Compartir las experiencias que se vayan generando en el aula habilita además la construcción colectiva y sobre todo el enriquecimiento a partir de la heterogeneidad de saberes y el trabajo colaborativo (Sanjurjo, 2012).

# OBJETIVOS

## Objetivo General

- Desarrollar un sitio web para fortalecer, mediante el uso pedagógico de TIC y la construcción colectiva, los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Antropología Social y Cultural de 4to año del Nivel Secundario.

## Objetivos Específicos

- Identificar las características del alumnado con respecto a la utilización de las TIC en el proceso de aprendizaje.
- Indagar sobre la disponibilidad y características de sitios web educativos con énfasis en los vinculados al área de Antropología.
- Diseñar una página web educativa para la gestión del conocimiento en la asignatura Antropología Social y Cultural.

# DISEÑO METODOLÓGICO

## Contexto

El centro educativo de aplicación es el Instituto Privado Nuestra Señora del Rosario del Milagro, de la ciudad de Jesús María, provincia de Córdoba. Éste es un colegio público de gestión privada y carácter confesional que cuenta con tres niveles educativos: inicial, primario y secundario. La mayoría de su alumnado proviene de la ciudad de Jesús María, aunque también concurren estudiantes de las localidades de Colonia Caroya, Sinsacate y, en menor medida, Totoral.

La materia Antropología Social y Cultural tiene una carga horaria de 3 horas semanales las cuales se desarrollan de manera presencial. El espacio curricular se presenta a los estudiantes como un campo de conocimiento que les permite acercarse al estudio integral del hombre, los procesos de producción cultural y las relaciones de alteridad entendidas desde una reflexividad sociocultural que permita la superación de enfoques etnocéntricos. En referencia a ello, Díaz de Rada (2015) expresa:

Un programa de formación inicial en Antropología debería aprovechar esa seducción inicial que proporciona el conocimiento de lo exótico solo con la intención de conducir al estudiante desde la contemplación de lo externo a la reflexión sobre lo propio; o, dicho de un modo más radical, a la comprensión de que el ser humano es unitario en una propiedad en la que lo propio goza exactamente del mismo estatus que lo ajeno: la construcción convencional de la vida social. (p.10)

La selección de aprendizajes propone un recorrido por los principales núcleos de la Antropología, tales como la relación entre naturaleza y cultura o los procesos de hominización y humanización del hombre. Se abordan también temas referidos a la identidad y su proceso de construcción, así como el reconocimiento de los valores y prejuicios que este proceso implica. Se pone especial interés en la desnaturalización de los prejuicios y acciones de discriminación presentes en la

sociedad y el fomento de la tolerancia y el respeto por la diversidad cultural. Se apunta desde el espacio curricular a la reflexión crítica de los alumnos con respecto a las características y problemáticas del hombre actual<sup>1</sup>.

En virtud de lo expuesto y para abordar los objetivos de la propuesta de innovación educativa se desarrollaron las siguientes acciones:

### Encuesta diagnóstica del alumnado respecto a la utilización de las TIC en el proceso de aprendizaje

Se realizó un diagnóstico de los estudiantes a fin de identificar sus características y usos con respecto a las tecnologías e internet. Esto permitió definir mejor los procesos que se llevaron adelante, superar suposiciones previas sobre el manejo de ciertas herramientas digitales por parte de los alumnos y fomentar el uso de plataformas o instrumentos conocidos por los adolescentes, pero empleados generalmente sin fines educativos.

A través de la aplicación Google Form se encuestó a los 75 alumnos regulares de las dos divisiones de 4to año del Instituto Privado Nuestra Señora del Rosario del Milagro del ciclo lectivo 2019. Los estudiantes contestaron un cuestionario que incluyó nueve preguntas cerradas de opción múltiple y dos preguntas abiertas. Los interrogantes apuntaron a conocer los dispositivos tecnológicos que emplean así como la frecuencia, acceso e intencionalidad en el uso de Internet y redes sociales. También se indagó sobre el conocimiento de páginas web educativas y la valoración que tienen sobre este tipo de sitios (ver Anexo A).

---

<sup>1</sup> El espacio curricular Antropología Social y Cultural selecciona sus contenidos en concordancia con los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba y las disposiciones legales vigentes.

## Estudio exploratorio de sitios web educativos con énfasis en los vinculados al área de Antropología

Se realizó una búsqueda por Internet para identificar y caracterizar, desde un punto de vista pedagógico, sitios web educativos con especial interés en aquellos vinculados al área de Antropología. Debido a la gran variedad de páginas que surgieron en la búsqueda, se seleccionó las que se consideraron más pertinentes para este trabajo, tanto por su carácter educativo, como por la especificidad en los contenidos vinculados al área de interés y por su grado de adecuación a las competencias de los estudiantes de 4to año del Nivel Secundario. También se consideró oportuno efectuar una reseña de los sitios que los estudiantes encuestados identificaron como educativos. Estos fueron: Wikipedia, Rincón del Vago y Yahoo! Respuestas.

## Diseño del sitio web educativo de la asignatura Antropología Social y Cultural

El sitio web diseñado ([yaninacarrasco30.wixsite.com/antropologia4to](http://yaninacarrasco30.wixsite.com/antropologia4to)) se sustentó en los principios del modelo constructivista del aprendizaje. En la planificación didáctica se definieron los objetivos de aprendizaje y la selección de contenidos considerando el desarrollo de conocimientos, capacidades y habilidades acordes con las características de los estudiantes de 4to año y el enfoque de la disciplina antropológica. Se definieron los materiales y planearon las actividades teniendo presente que el ingreso al sitio por parte de los estudiantes se desarrolla principalmente en las instancias no presenciales, dejando para el aula las actividades vinculadas al intercambio cara a cara como debates y puestas en común.

Con respecto a los materiales didácticos su incorporación se efectuó con un sentido heterogéneo y flexible. Se seleccionaron y diseñaron materiales didácticos multimedia acordes a los contenidos de la materia, a las potencialidades que brinda el espacio virtual y a los medios de conexión que emplean los estudiantes. Se

buscó, crear el máximo de conectividad e interactividad al incorporar y relacionar imagen, sonido, video, texto y elementos telemáticos en formas de recursos para el aprendizaje (Duart y Sangrà, 2000).

Se diseñaron también encuestas destinadas a los estudiantes con el objetivo de que evalúen el funcionamiento del sitio web, la utilidad de los materiales didácticos presentados y los procesos de enseñanza y aprendizaje que se llevaron adelante. Esta instancia permite realizar una valoración del proceso de innovación para efectuar los ajustes que sean necesarios y así generar el enriquecimiento de las prácticas educativas.

En cuanto al diseño del sitio, la investigación exploratoria y el análisis de diferentes editores digitales permitieron seleccionar la plataforma [Wix](#) para tal fin. Entre las principales ventajas que ésta posee se encuentra su carácter gratuito, amplio rango de recursos interactivos e interfaz simple con respecto a las herramientas de diseño, lo que permite crear sitios muy atractivos sin ser expertos en programación. Además, la plataforma *Wix* brinda la opción de adaptar el diseño web a una versión especial para dispositivos móviles lo que resulta muy beneficioso teniendo en cuenta que la mayoría de los estudiantes secundarios encuestados acceden a Internet a través de sus celulares.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### Diagnóstico de los usos y competencias de los estudiantes vinculados a las TIC

Los estudiantes del Nivel Secundario pertenecen a la llamada generación *Millennials*, la cual se refiere a aquellos nacidos en la última década del siglo XX y los primeros años del siglo XXI. Representan lo que Prensky (2010) denominó como *Nativos digitales*, los cuáles se caracterizan por su fuerte vínculo con las tecnologías privilegiando la recepción de información de forma ágil e inmediata, el trabajo en red, las multitareas y procesos paralelos y el aprendizaje de forma lúdica a través del descubrimiento y el empleo de hipervínculos. Para esta generación *Millennials* el uso de la tecnología, Internet, móviles y videojuegos constituye un referente irrenunciable para su vida cotidiana, ya que sin tecnología queda aislada de sus círculos de amistad y sin la posibilidad de desarrollar las actividades de ocio o comunicación interpersonal (Area Moreira et al., 2015).

Los datos relevados en la encuesta realizada a los estudiantes confirman el alto grado de conectividad a Internet que tienen los adolescentes. El 98% de los alumnos respondió que utiliza Internet diariamente y el 2% restante que lo hace de 2 a 3 veces por semana (Figura 1).

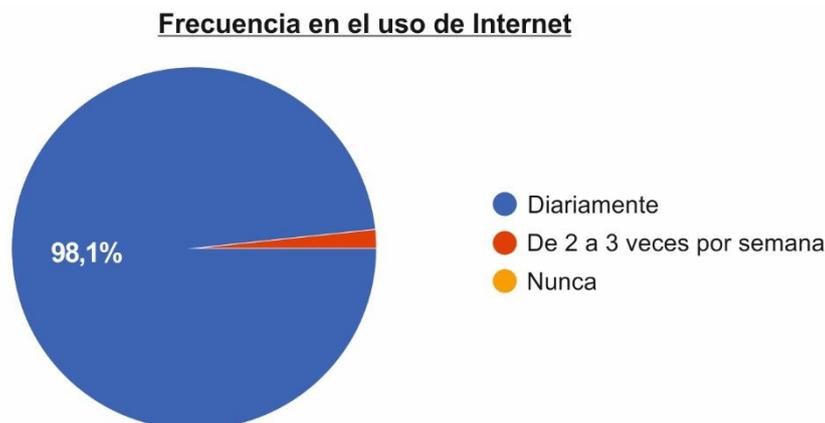


Figura 1. Frecuencia en el uso de Internet de los estudiantes secundarios de 4to año (expresada en porcentajes).

A la frecuencia en el uso de Internet se suma un alto grado de permanencia, el 47,2% de los estudiantes reconoce pasar entre 4 y 7 horas conectado, un 28,3% entre 1 y 3 horas y un 22,6% indicó que pasa más de 8 horas al día en línea (Figura 2).

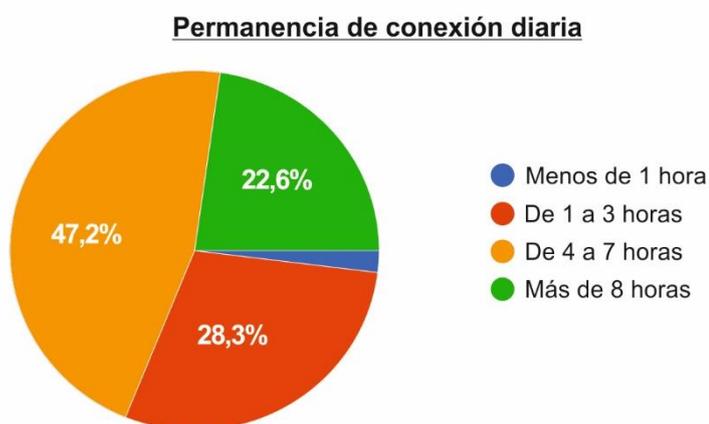


Figura 2. Cantidad de horas por día que los estudiantes secundarios de 4to año permanecen conectados a Internet (expresadas en porcentajes).

En cuanto a los dispositivos de conexión más usados, el teléfono móvil predomina ampliamente entre los adolescentes, ya que el 96,2% respondió emplearlo como medio de acceso a Internet. Un porcentaje muy reducido utiliza la computadora personal (1,9%) y la consola de videojuegos (1,9%) (Figura 3).

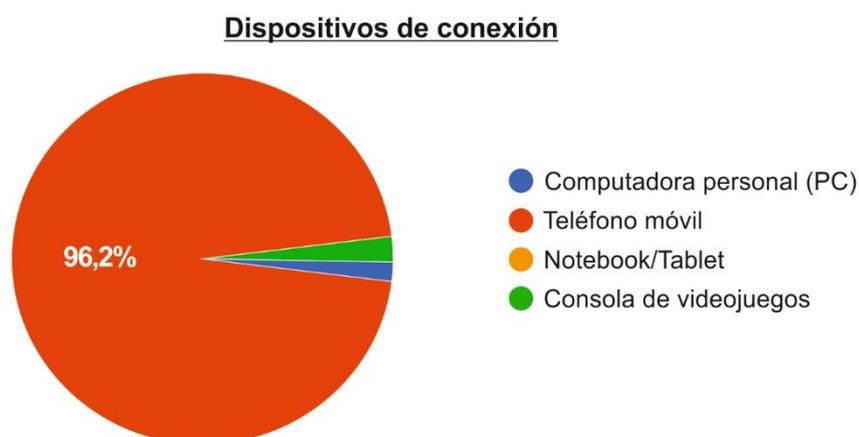


Figura 3. Dispositivos utilizados con mayor frecuencia por los estudiantes secundarios de 4to año para conectarse a Internet (expresados en porcentajes).

Pese a la enorme incidencia que la telefonía móvil tiene en la realidad cotidiana de los adolescentes (evidenciada en los resultados de la encuesta), los ámbitos educativos se han mostrado, en general, reticentes a su incorporación. Brazuelo Grund y Cacheiro González (2010) identifican diversos factores que inciden en esta situación:

Creemos que tres son las grandes barreras para esta integración educativa: en primer lugar, las administraciones educativas, en todos los niveles, han dictado directrices para la restricción o total prohibición de los móviles en los centros educativos. En segundo lugar, el alumnado no tiene conciencia de que el móvil pueda ser utilizado con fines educativos, lo consideran solo como un medio lúdico. En tercer lugar, el profesorado, en general, desconoce la potencialidad educativa de estos dispositivos que contemplan como un elemento disruptivo o de intromisión en el aula. (p. 2)

Con respecto al uso de teléfonos móviles y la capacidad de conectividad de los estudiantes, los datos obtenidos permitieron determinar que solo un 26,9% de los alumnos posee un paquete de datos que le permite trabajar sin conexión a una red de wifi; un 50% indicó que tiene posibilidades de hacerlo pero de forma limitada y un 21,2% expresó no contar con la posibilidad de acceder a Internet sin una red de wifi (Figura 4).



Figura 4. Posibilidades de conexión sin una red de wifi de los estudiantes secundarios de 4to (expresado en porcentajes).

Es importante tener en cuenta que, la introducción de las computadoras y de los nuevos medios digitales en la escuela requiere considerar simultáneamente el aspecto más técnico y “duro” del equipamiento y la conectividad y al mismo tiempo el más “blando” de las capacidades, competencias y formas de uso que se hacen de esos nuevos aparatos (Dussel y Quevedo, 2010). En consecuencia y atendiendo a lo expuesto es que, en el proyecto desarrollado se consideró el dispositivo de conexión de los estudiantes y sus posibilidades de acceso a Internet como aspectos sustanciales a la hora de elegir, diseñar e incorporar los materiales didácticos del sitio web educativo.

En cuanto a la finalidad con que los estudiantes usan Internet, la gran mayoría indicó a las redes sociales y el entretenimiento (música, películas y series) como los principales objetivos: 92,5% y 90,6% respectivamente. La búsqueda de información también es una de las razones habituales por las cuales los alumnos emplean Internet, un 86,8% indicó que lo hace con ese fin y el 49,1% señaló el juego en línea. En menor medida indicaron la compra/venta de productos (17%), el uso de correo electrónico (17%), la participación en foros (9,4%) y el chat (1,9%) (Figura 5).

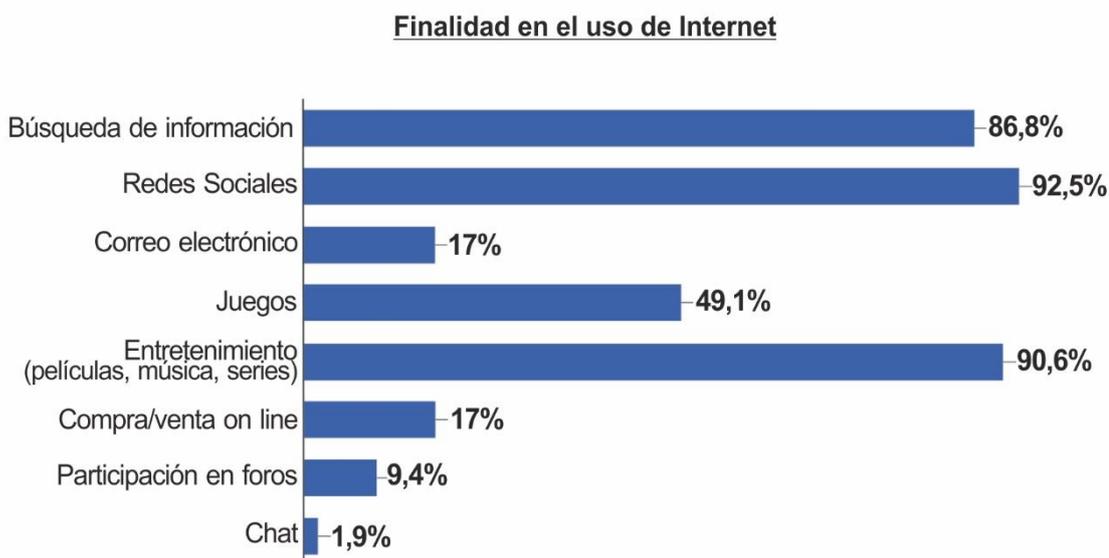


Figura 5. Finalidad con la que los estudiantes secundarios de 4to año utilizan Internet (expresada en porcentajes).

Teniendo en cuenta la importancia de las redes sociales virtuales y su enorme uso por parte de los adolescentes se indagó de manera más puntual sobre la preferencia en el uso de las mismas. Se consultó específicamente sobre 7 redes sociales: Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp, YouTube, Snapchat y Pinterest. Los datos revelaron que Instagram y WhatsApp son las redes empleadas con mayor frecuencia por los adolescentes, seguidas por YouTube y en menor medida Twitter y Pinterest. Como dato a considerar, Facebook –una de las redes sociales con mayor cantidad de usuarios a nivel mundial- no es empleada con frecuencia por los estudiantes secundarios de 4to año del colegio (Figura 6).

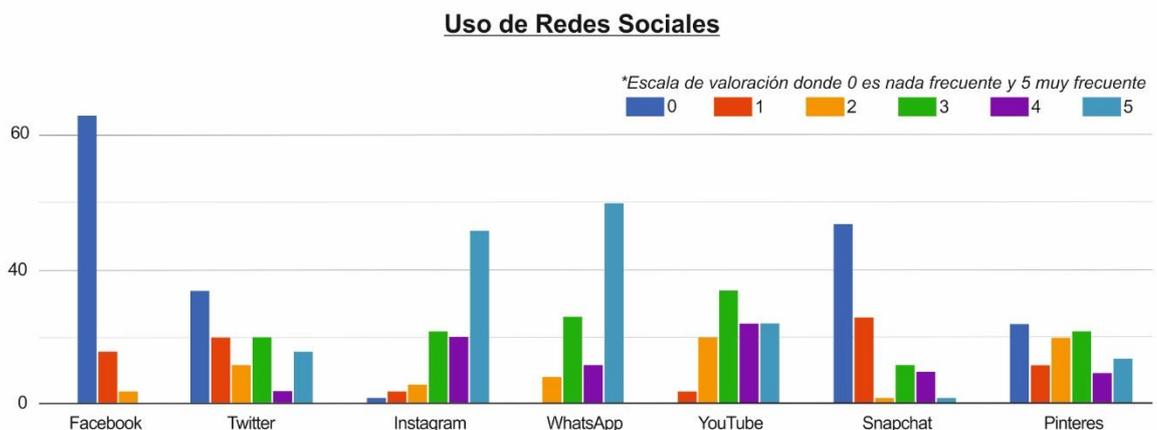


Figura 6. Redes sociales usadas con mayor frecuencia por los estudiantes secundarios de 4to año.

Considerar la incorporación de las redes sociales que emplean los adolescentes al ámbito educativo puede resultar muy útil como forma de fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, Fernández Antelo (2012) señala que para un inserción eficaz de las redes sociales en el ámbito académico es fundamental formar a los estudiantes y a los profesores en el uso de éstas con fines educativos, sobre todo considerando que generalmente los jóvenes las relacionan con el esparcimiento y el intercambio social.

No caben dudas que la evolución de la web 1.0 a la web 2.0 generó una verdadera revolución en la forma de interactuar, acceder a la información y

gestionar el conocimiento. Es así como Internet se convirtió en una fuente muy importante de consulta para la realización de actividades y tareas escolares. Un 40,2% de los alumnos indicó emplear Internet de manera frecuente para la realización de trabajos escolares, un 28,2% consideró usarla muy frecuentemente y un 30,6% hacerlo de manera ocasional (Figura 7).

#### Uso de Internet para trabajos escolares

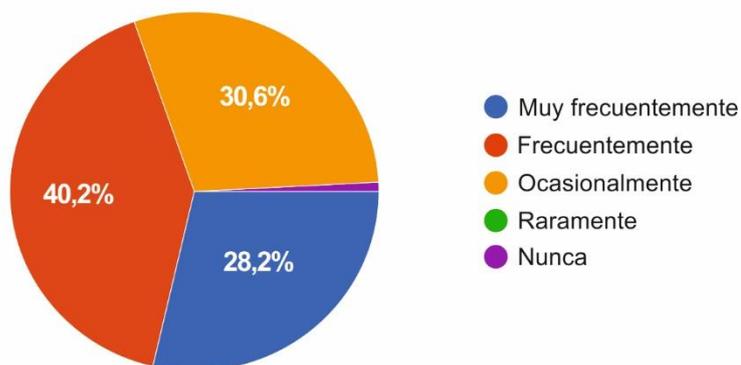


Figura 7. Frecuencia con que los estudiantes secundarios de 4to año utilizan Internet para la realización de trabajos escolares (expresada en porcentajes).

Sin embargo, tener acceso a la información no necesariamente se traduce en acceso a información de calidad y mucho menos en aprendizaje. Area Moreira (2017) señala que:

Actualmente el conocimiento o información disponible y accesible para los estudiantes se ha convertido en una masa informacional casi ilimitada donde aprender no es acceder y reproducir el contenido impreso en libros, sino saber encontrar los datos e informaciones adecuadas en la web y transformarlos en conocimiento significativo y útil para ciertos propósitos. (p.22)

Los datos relevados sugieren que un gran porcentaje de los estudiantes de 4to año no suelen realizar una tarea de selección y jerarquización de los sitios web a los que acceden para la realización de sus trabajos escolares; un 47,2% expresó guiarse por el primer sitio que aparece en el buscador, el 14,2% por la popularidad que tenga éste y otro 14,2% realiza la elección en virtud de aquél que contenga la información más sintética. Solamente un 15% de los estudiantes selecciona los

sitios en virtud de que la información provenga de organizaciones reconocidas y un 9,4% realiza una comparación de varios sitios y elige el que contenga la información más relevante (Figura 8).

**Criterios de selección de páginas web para trabajos escolares**



Figura 8. Criterios que siguen los estudiantes secundarios de 4to año para la selección de páginas web con fines educativos (expresados en porcentajes).

Cuando se indaga puntualmente si el estudiante compara páginas web para la realización de trabajos escolares y con qué regularidad lo hace surge cierta discrepancia con las respuestas expresadas anteriormente sobre los criterios de selección que utiliza. En tal sentido solo un 9,4% (dentro de la categoría otros) había declarado tener como criterio de selección la comparación de diferentes sitios web, en cambio cuando se pregunta por la frecuencia con que compara sitios web al momento de realizar sus trabajos, el 36,6% expresa hacerlo siempre, el 30,8% algunas veces y el 26,9% declara hacerlo muy pocas veces. Solamente un 7,7% reconoce no comparar nunca diferentes sitios web (Figura 9).

**Comparación de diferentes sitios web para trabajos escolares**

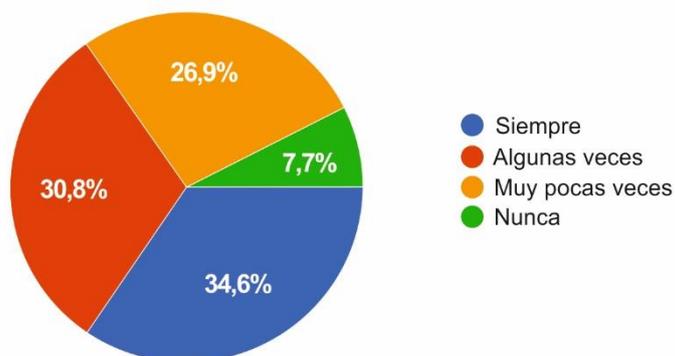


Figura 9. Frecuencia con que los estudiantes secundarios de 4to año comparan diferentes sitios web para trabajos escolares (expresada en porcentajes).

El análisis de esta información denota la necesidad de encabezar procesos de enseñanza atravesados por TIC que apunten al desarrollo de competencias relevantes en los estudiantes acordes con la sociedad compleja y digital en la que se encuentran inmersos. Competencias relativas a saber buscar y localizar información en la Red, desarrollar criterios de selección de la información disponible, producir y difundir contenidos, intercambiar, comunicar y colaborar con otros a través de entornos en línea, fomentar el pensamiento crítico, innovación y creatividad para la resolución de situaciones problemáticas, dominar los lenguajes y formas expresivas hipertextuales y multimedia, entre otras (Monereo, 2005).

Finalmente, la encuesta apuntó a saber si los alumnos conocían sitios web educativos y, en caso afirmativo, se pidió que nombraran cuáles. El 80% contestó de forma afirmativa y el 20% restante expresó no conocer ninguno. Los sitios identificados por los estudiantes como educativos fueron: Wikipedia (45 %), El Rincón del Vago (38 %), Yahoo Respuestas (14%), Educar (2%) y Educatina (1%). Por último, al indagar sobre las características que los estudiantes consideran que un sitio web educativo debe tener para que les resulte interesante destacaron:

- Información específica sobre el tema que se busca
- Información clara, sintética y verídica
- Contenido multimedia (fotos, imágenes, videos, audios, etc.)
- Interactividad (juegos y actividades divertidas)
- Atractivo visual

## Identificación y análisis de sitios web educativos con énfasis en los vinculados al área de Antropología

A continuación, se exponen los resultados del estudio exploratorio de sitios web educativos con énfasis en aquellos vinculados al área de Antropología. Se seleccionaron dos sitios para su descripción y análisis, en función de las propuestas educativas que sustentan, el grado de accesibilidad, idioma, destinatarios y contenidos. Los sitios seleccionados fueron:

Tabla 1. Sitios web educativos seleccionados en el estudio exploratorio.

Imagen visual y dirección web	Nombre y procedencia del sitio
 <a href="https://www.educ.ar">https://www.educ.ar</a>	<b>Educ.ar</b> Portal educativo del Ministerio de Educación de la Nación Argentina.
 <b>Museo de Antropología</b> Facultad de Filosofía y Humanidades UNC <a href="https://museoantropologia.unc.edu.ar">https://museoantropologia.unc.edu.ar</a>	<b>Museo de Antropología</b> Sitio web del Museo de Antropología de Córdoba perteneciente a la Facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad Nacional de Córdoba.

### Descripción y análisis del sitio web Educ.ar

Educ.ar es el portal educativo del Ministerio de Educación de la Nación de carácter libre y gratuito. Posee gran cantidad de recursos, herramientas y contenidos multimedia vinculados a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Es un sitio que aporta contenidos relacionados con las diversas áreas del conocimiento, con el propósito de promover la enseñanza y el aprendizaje de calidad. Su principal objetivo es acompañar a las políticas definidas por el Ministerio de Educación de la Nación tal como lo establece la Ley de Educación Nacional N° 26.206, en sus artículos 100 y 101. Así, el portal educ.ar apunta a utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para mejorar los modos de enseñar y de aprender de los docentes y los estudiantes de todos los niveles y modalidades, y proveer recursos digitales seleccionados y especializados para docentes, directivos, alumnos y familias. (Educ.ar, s.f.)

En el año 2020, en que la Pandemia generada por el COVID-19 implicó la suspensión de la educación presencial en todo el país, la página Educ.ar se convirtió en una herramienta de gran utilidad para la educación a distancia y el acompañamiento a las iniciativas llevadas adelante por docentes y escuelas.

Dentro del programa “Seguimos educando” y con el objetivo de promover el acceso a contenidos educativos y bienes culturales el portal incorporó, entre otros espacios, la sección “La clase del día” en donde se brindan diferentes propuestas para trabajar por día y por nivel en diálogo con la serie de cuadernos impresos distribuidos por el Ministerio de Educación de la Nación.

El sitio también se vincula con espacios de producción multimedia y audiovisual elaborados en forma conjunta por el Ministerio de Educación y la Secretaría de Medios de la Nación, como el canal Pakapaka, el canal Encuentro y los programas de Radio escuela que Radio Nacional emite diariamente. El portal incluye además el espacio “Bibliotecas digitales” que contiene colecciones de libros digitales y multimediales para leer en línea o descargar. Este espacio se vincula, a su vez, con el sitio de la Biblioteca Nacional de Maestros (BNM) del Ministerio de Educación de la Nación, una biblioteca pública especializada en ciencias de la educación y pedagogía.

En cuanto a la arquitectura del portal, Torres Barzabal (2005) sostiene que los sistemas de navegación y la forma de gestionar las interacciones con los usuarios determina en gran medida la facilidad de uso y amigabilidad de un sitio. En el caso de Educ.ar, el portal posee una estructura ordenada y en red que facilita la navegabilidad libre del usuario, todas las páginas tienen la posibilidad de volver al punto anterior, a la página de inicio o conectarse con cualquier sección del portal.

En la parte superior de la página de inicio del sitio se encuentra una barra que contiene cuatro solapas: Docentes y directivos, Estudiantes, Comunidad y Formación. Cada una de ellas direcciona a una página dentro del sitio que brinda acceso a diferentes contenidos de carácter educativo. En el área superior, también se encuentra un buscador que permite acceder al material según sus etiquetas y, al costado derecho de éste, se localiza el botón de “Ingresar” destinado a usuarios registrados. La opción de registrarse no es obligatoria, pero permite la utilización de algunos servicios y la descarga de ciertos materiales que solo pueden hacerse de esta manera (Figura 10).



Figura 10. Imagen de la barra superior de la página de inicio del portal Educ.ar (registrada el 12 de octubre de 2020)

Debajo de la barra superior y a lo largo de toda la página de inicio, se ubican diferentes módulos con imágenes y sus correspondientes títulos, que hacen referencia a distintas secciones del portal, información destacada o noticias de importancia para el ámbito educativo (Figura 11).

Al situarse sobre cada módulo se despliega una ventana con una breve explicación sobre el contenido al cual direccionan y, al seleccionarlo, se abre la página donde éste se encuentra.

Finalmente, en la parte inferior se ubican, de manera icónica, los vínculos a las redes sociales en la que Educ.ar tiene presencia: [Twitter](#), [Facebook](#), [YouTube](#) e [Instagram](#) y el [Mail](#) de contacto, los que direccionan a la página del sitio para enviar el mensaje. Debajo, se encuentra información referida a la propiedad del portal y el mapa del sitio cuyo contenido posee vínculos con cada sección a la que hace referencia. Esto facilita la usabilidad del portal al permitir acceder a los contenidos sin la necesidad de ascender a los módulos o a la barra superior.

Este segmento está presente en todas las páginas y secciones del portal Educar. El mapa del sitio está conformado por: **Recursos** (Inicial, Primaria, Secundaria, Especiales, Efemérides y Experiencias), **Novedades** (Institucionales, Educación y TIC, Formación, Convocatorias, Cultura Digital y Sociedad), **Institucional** (Accesibilidad, Acerca de Educ.ar y Condiciones de uso).

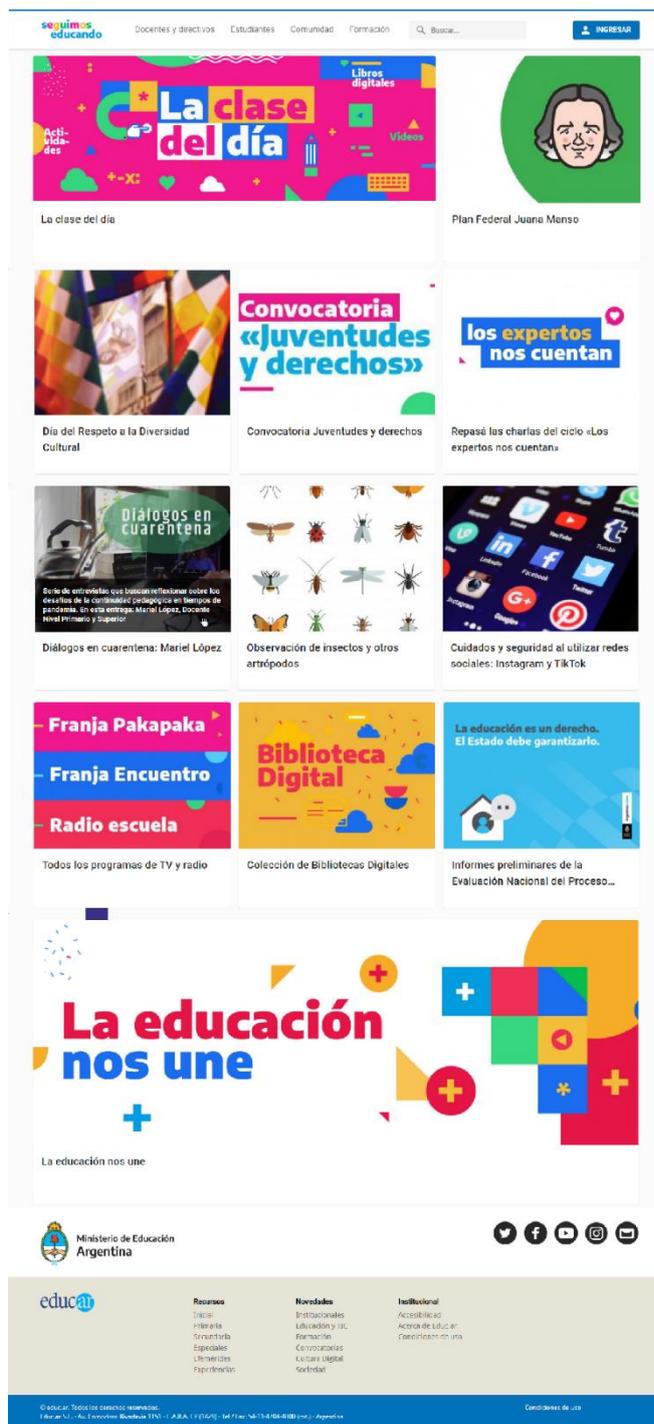


Figura 11. Imagen de la página de inicio completa del portal Educ.ar (registrada el 12 de octubre de 2020).

Todas las secciones del sitio poseen un gran encabezado, en su parte superior, que permite identificar claramente el lugar donde se está. Además, presentan el mismo diseño visual y organizativo que la página de inicio, es decir las temáticas se encuentran separadas por módulos de diferentes tamaños que, al seleccionarlos, direccionan a la página correspondiente donde se hallan los contenidos a los que se refiere cada uno (ver Anexo B).

Una alternativa interesante para la búsqueda de contenidos en el portal es a través de la opción “Recursos” (Figura 12). Esta sección permite la selección por nivel educativo o formato (video, audio o recursos interactivos). También incluye un espacio de “Recomendaciones especiales” con secuencias didácticas, guías, infografías, actividades, entrevistas y recursos interactivos de diversas temáticas y otra de “Recursos destacados”.

La sección posee, en su parte superior, un buscador que permite la selección del material a partir de un tema específico. Teniendo en cuenta el área de interés del proyecto de innovación educativa al que refiere este trabajo, se colocó en el buscador el término “Antropología” obteniendo 30 resultados al respecto. Entre ellos se puede mencionar la colección multicultural bilingüe con información para el abordaje de la diversidad cultural



Figura 12. Imagen de la sección completa del espacio “Recursos” del portal Educ.ar (registrada el 12 de octubre de 2020)

y lingüística de nuestro país, especialmente la de los pueblos originarios. Aparecen también notas referidas a entrevistas, ponencias o exposiciones de profesionales del área. Un aspecto a considerar es que el 90% de los materiales que figuran en el listado se presentan en el formato de textos -en ocasiones extensos-, los cuales puede ser útiles como marco teórico para el docente, pero pueden resultar poco atractivos para los estudiantes secundarios, más si se los compara con recursos interactivos o multimediales de otras áreas presentes en el portal como las versiones de cuentos en videos 360°.

El predominio de recursos y materiales didácticos presentes en el portal Educ.ar permiten conferirle a éste un carácter formativo, se identifican claramente las características que Area Moreira (2003) puntualiza como indicativas de ello:

- Elaborado con finalidad formativa, es decir que ha sido generado con la intencionalidad de producir ciertos aprendizajes en sujetos con determinadas demandas y necesidades educativas.
- Hipertextualidad, los elementos se encuentran interconectados de modo que la navegación entre las secciones y contenidos no tienen un orden prefijado.
- Materiales con formatos multimedia, los cuales al integrar texto, gráfico, imágenes, sonidos y videos resultan más atractivos y motivantes a los estudiantes.
- Acceso a una enorme y variada cantidad de información, el portal no solo contiene un gran caudal de contenido, sino que además brinda enlaces con otros sitios y páginas web presentes en la red.
- Materiales flexibles e interactivos para el usuario, capaces de brindar distintas y variadas alternativas de trabajo.
- Interface atractiva y fácil de usar, el diseño, uso de colores, distribución espacial, íconos y estructura organizativa del portal se encuentran al servicio de facilitar la experiencia de navegación del usuario.
- Materiales que combinen la información con la demanda de realización de actividades.

Por último y a modo de síntesis, resulta oportuno considerar la manera en que el portal Educ.ar muestra la potencialidad que un sitio web puede tener para promover procesos de enseñanza y aprendizaje. El uso de la multimedialidad, hipertextualidad e interactividad en los recursos didácticos que presenta merece ser explorada por los docentes a fin de que sean incorporadas en sus prácticas con el objetivo de mejorarlas y enriquecerlas. Sin embargo, como sostiene Maggio (2012) esta inclusión debe ser genuina, es decir que las propuestas didácticas deben ser acordes a la forma en que los estudiantes aprenden y construyen el conocimiento actualmente. Por otra parte, es destacable el entorno de socialización de contenidos y prácticas que el portal Educ.ar posibilita, lo que fomenta el trabajo en red y la formación de comunidades de conocimiento.

### Descripción y análisis del sitio web del Museo de Antropología de Córdoba

El Museo de Antropología de Córdoba de la Facultad de Filosofía y Humanidades (FFyH) de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC), es una institución de carácter técnico-científico, con objetivos educativos y culturales, tendientes a preservar y revalorizar el patrimonio cultural de la región. Define como su misión el reunir, conservar, investigar, transmitir y exhibir la cultura de las sociedades indígenas pasadas y contemporáneas dentro de un marco científico actualizado y crítico, como una manera de fomentar el respeto hacia otros modos de vida y crear actitudes de preservación del patrimonio cultural de la sociedad. Trabaja de manera conjunta con el Instituto de Antropología de Córdoba (IDACOR) y el Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas de Argentina (CONICET).

El sitio web del museo de Antropología posee una enorme relevancia al facilitar la visibilidad y accesibilidad al conocimiento científico, potenciando y enriqueciendo la función educativa y cultural de la institución a través de propuestas, actividades, materiales y recursos complementarios y paralelos a los servicios que ofrece en su sede física. En el contexto del año 2020 en donde la pandemia supuso el cierre provisorio del edificio, el portal web permitió la

continuidad de sus actividades de manera virtual generando nuevos espacios de encuentro y reflexión.

La interfaz del sitio web está organizada de una manera que facilita la navegabilidad del usuario. Todas las páginas permiten identificar con claridad el lugar del sitio en dónde se está a la vez que habilitan el retorno al punto anterior, a la página de inicio o el acceso a las secciones del sitio a través de la barra superior. A su vez, cada sección posee menús verticales en el área izquierda de la página, permitiendo una mejor organización y localización de la información.

En la parte superior del portal, en el extremo izquierdo, se distingue claramente la imagen visual del museo con su respectivo logotipo e isotipo; al lado se encuentra una barra de menú horizontal que contiene ocho solapas: Visita, Salas, Educación, Biblioteca, Investigación, Noticias, Prensa y FFyH. Ésta última se identifica con un color distinto al resto y direcciona a la página de la Facultad de Filosofía y Humanidades de la UNC. En el área superior, por encima del menú mencionado, se encuentran de forma icónica los vínculos a diferentes plataformas y redes sociales que posee el museo: [RSS](#), [Facebook](#), [Twitter](#), [Tripadvisor](#), [Youtube](#) e [Instagram](#). También se ubica un buscador que permite el acceso a los contenidos según sus etiquetas (Figura 13).



Figura 13. Imagen de la barra superior de la página de inicio del sitio web del Museo de Antropología de Córdoba (registrada el 31 de octubre de 2020).

Siguiendo con la página de inicio, debajo de la barra superior se encuentra una fotografía del interior del museo que abarca todo el ancho de la página y donde se ubica los títulos “Antropología desde casa” y “Entrá para leer las notas”, ambos direccionan a una página del sitio que -haciendo referencia a la pandemia- incluye propuestas y actividades para reflexionar impulsadas desde las diferentes áreas del museo y de la comunidad científica y universitaria. Debajo de la fotografía inicial, se encuentran tres círculos con imágenes que tienen como referencia “Reserva

patrimonial”, “Museo” y “Publicaciones y Divulgación”, los cuales brindan acceso a sus respectivos contenidos. En ellos se abordan aspectos relacionados con los programas y colecciones del museo, información sobre su ubicación geográfica y misión institucional y el acceso a la versión electrónica de la “Revista del Museo de Antropología”, un órgano de difusión de resultados de investigación, metodologías, propuestas teóricas y debates académicos desarrolladas en el museo (Figura 14).

La página de inicio continúa con la presentación de diferentes contenidos incluidos en las distintas secciones del portal. Se identifican noticias de actualidad vinculadas a problemáticas sociales, temas de interés general abordados desde una mirada antropológica, actividades virtuales desarrolladas por el museo, propuestas didácticas, entre otras. Todos los temas se presentan con el mismo diseño y tamaño: en espacios rectangulares con imágenes ilustrativas y un título informativo debajo que hace referencia al contenido que se desarrolla en cada espacio. Al situarse en cada recuadro, se despliega un texto con información ampliada del tema y al seleccionarla se accede a la página donde se encuentra el material (Figura 14).

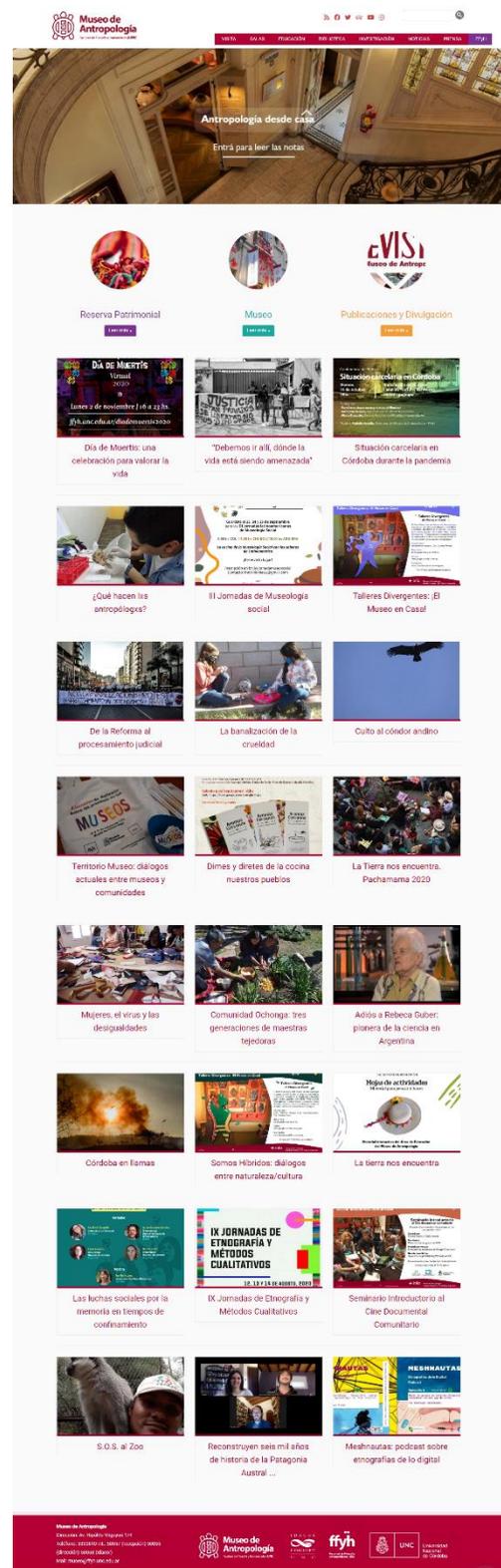


Figura 14. Imagen de la página de inicio completa del sitio del Museo de Antropología de Córdoba (registrada el 31 de octubre de 2020)

Por último, en la parte inferior y con un color destacado, se encuentra información de contacto del museo (dirección, teléfonos y mail) y los logotipos de éste, el INDACOR-CONICET y la FFyH-UNC que direccionan a sus respectivas páginas web institucionales, salvo el logotipo del museo que lleva al comienzo de la página de inicio. Este espacio se encuentra presente al final de todas las páginas que componen el sitio web del museo.

El museo posee un Área específica de Educación (Figura 15), la cual se encuentra presente en la barra del menú superior. Esta Área es la encargada de elaborar las propuestas y materiales educativos para todos los niveles y desarrollar proyectos específicos para escuelas y otras instituciones de la comunidad educativa. También, se encarga del diseño y producción de material didáctico de apoyo a las exhibiciones, de las visitas guiadas y otros programas para visitantes. En esta sección se encuentra toda la información referida a la “Propuesta educativa 2019-2020” con el material de “Nos (otros) Divergentes” que da continuidad al presentado en años anteriores. También se encuentran los contactos específicos del área que incluye el [Mail](#), [Facebook](#) y [Blog](#) (con sus respectivos enlaces) y el nombre de los profesionales que la integran.



Figura 15. Imagen de sección “Educación” del sitio web del Museo de Antropología de Córdoba (registrada el 31 de octubre de 2020).

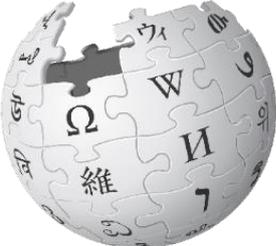
La sección “Biblioteca” del portal, es otro espacio a destacar para el ámbito educativo, se caracteriza por ser pública, universitaria y especializada en Antropología. En ella se brinda bibliografía en varios soportes para alumnos, docentes, investigadores y público en general sobre el área, tanto del fondo bibliográfico propio como a través de la búsqueda en otros repositorios, un enlace presente en la página da acceso al [Catálogo de la Biblioteca](#).

Como consideraciones finales, y teniendo presente que el proyecto de innovación educativa está orientado al espacio curricular de Antropología Social, la página web del museo constituye una fuente de recursos y materiales muy útil para la puesta en marcha de procesos de enseñanza y aprendizaje. Un importante número de temas del programa de 4to año de Nivel Medio están desarrollados en el portal y, si bien no todos se encuentran acompañados con actividades para que los estudiantes lleven a cabo, a partir de los contenidos incluidos en el sitio los docentes pueden generar propuestas desafiantes y motivadoras para los estudiantes de su clase que brinden procesos más significativos y contextualizados. Se trata, como apunta Burbules (2012), que las escuelas estén conectadas de manera consciente a una serie de otros entornos de aprendizaje; de manera que el aprendizaje de la escuela salga a estos otros lugares, y el aprendizaje de estos otros lugares regrese a la escuela.

### Reseña de sitios web identificados como educativos por los estudiantes

En virtud de los resultados obtenidos en la encuesta realizada a los alumnos de 4to año, se presenta una breve reseña de los sitios web que la mayoría de ellos (97 %) identificó como educativos.

Tabla 2. Sitios web identificados por los estudiantes como educativos

<u>Sitio web</u>	<u>Caracterización del sitio</u>
 <p data-bbox="371 757 695 853"><b>WIKIPEDIA</b> La enciclopedia libre</p> <p data-bbox="371 925 695 958"><a href="https://es.wikipedia.org">https://es.wikipedia.org</a></p>	<p data-bbox="802 353 1445 1104">Wikipedia es una enciclopedia web de contenido libre basado en un modelo de edición abierta conocido comúnmente como wiki<sup>2</sup>. Es de carácter multilingüe, existen trecientas Wikipedias en diferentes lenguas. La versión en español cuenta con más de un millón seiscientos mil artículos, los cuales son editados por miles de personas en todo el mundo de forma gratuita y voluntaria. Como política, sus contenidos deben incluir las referencias con respecto a las fuentes de donde proviene la información y son sometidos a un sistema de evaluación y revisión por pares.</p> <p data-bbox="802 1126 1445 1323">Wikipedia es administrada por la Fundación Wikimedia, una organización sin fines de lucro financiada fundamentalmente por donaciones.</p>
	<p data-bbox="802 1373 1445 1787">El Rincón del Vago es un sitio web donde se exponen trabajos basados en tareas escolares, monografías, apuntes académicos, ensayos y documentos de múltiples áreas puestos a disposición por sus usuarios. Una vez subido el material, la empresa propietaria del sitio se reserva de manera exclusiva los derechos de</p>

<sup>2</sup> Se denomina wiki a las páginas web con enlaces, texto, imágenes y todo tipo de contenido que puede ser visitada y editada por cualquier persona. Son una herramienta web que permite crear colectivamente (mediante un lenguaje de wikitexto editado con un navegador) documentos o artículos sin que el contenido tenga que ser aceptado antes de ser publicado en internet (Fundéu RAE, s. f.)

<p><a href="https://www.rincondelvago.com">https://www.rincondelvago.com</a></p>	<p>reproducción, comunicación y modificación sobre estos materiales. Los trabajos publicados no cuentan con un referato o sistema de revisión.</p> <p>En el sitio también pueden encontrarse actividades y test para completar, un blog con temas de interés general y una sección de “memes”<sup>3</sup>.</p> <p>El sitio se encuentra en español y su propietario es Orange Horizons Latina, S.A. de C.V.</p>
<p><b>yahoo!respuestas</b></p> <p><a href="https://es.answers.yahoo.com">https://es.answers.yahoo.com</a></p>	<p>Yahoo! Respuestas es un sitio web de preguntas y respuestas que permite formular preguntas y brindar respuestas a interrogantes de otros. Para hacerlo, el usuario debe tener una cuenta Yahoo! Se encuentra disponible en doce idiomas y las preguntas son ordenadas mediante categorías y subcategorías que agilizan el tiempo de respuesta por parte de los usuarios. El sitio no posee un sistema de revisión de expertos de los contenidos publicados.</p> <p>El sitio es propiedad de la empresa global de medios Yahoo!</p>

<sup>3</sup> Se denomina meme a una Imagen, video o texto, por lo general distorsionado con fines caricaturescos, que se difunde principalmente a través de internet (Definición | meme, s. f.)

## Diseño del sitio web educativo de la asignatura Antropología Social y Cultural

### Diseño pedagógico

Desarrollar un proyecto de innovación educativa mediada por TIC requirió la adopción de aproximaciones multidisciplinares sostenidas en la concepción de que los procesos educativos tienen un carácter dinámico y trascienden los ámbitos escolares formales. Dichos ámbitos se encuentran atravesados por múltiples trayectorias, actualizaciones y contextos que, considerados como oportunidad pedagógica y sostenidos en una inclusión genuina de las tecnologías, resultan en propuestas didácticas potentes que generan una enseñanza poderosa (Maggio, 2012).

El sitio web educativo de Antropología Social y Cultural se concibió desde una perspectiva constructivista de manera que su planificación y desarrollo estuvo guiada por los principios que este modelo brinda. El constructivismo plantea un marco explicativo psicopedagógico en el que confluyen distintas corrientes que aportan sus enfoques acerca de cómo se construye el aprendizaje, sin embargo todas comparten la idea general de que el conocimiento es un proceso de construcción genuina del sujeto y no un despliegue de conocimientos innatos ni una copia de conocimientos existentes en el mundo externo (Serrano y Pons, 2011).

Para Jean Piaget, el aprendizaje consiste en una reorganización de las estructuras cognitivas existentes en cada momento. A medida que se incorpora y asimila nueva información a las estructuras mentales existentes, las ideas aumentan en complejidad y solidez, y la comprensión del mundo se vuelve más rica y profunda (Bravo Cedeño et al., 2017).

La concepción constructivista sostiene el carácter activo del aprendizaje, considerándolo como fruto de una construcción personal donde intervienen las experiencias y conocimientos previos, pero también involucra a los “otros”

significativos y los agentes culturales los cuales son piezas imprescindibles para que esta construcción personal pueda desarrollarse (Coll et al., 2007). Lev Vygotsky, representante del denominado constructivismo social, enfatiza el papel fundamental del entorno social y cultural, estableciendo que el desarrollo de las personas puede ser explicado sólo en términos de la interacción social que posibilita la interiorización de elementos culturales como el lenguaje que nos transmite el grupo humano en el que nacemos (Agudelo Bedoya, 2012).

Bruner aporta al constructivismo la idea del aprendizaje por descubrimiento y propone el diseño del currículo en espiral para facilitar la comprensión de contenidos de aprendizaje. Guilar (2009), sintetiza la fase cognitiva del pensamiento pedagógico de Bruner en tres implicancias:

- a. Aprendizaje por descubrimiento. El instructor debe motivar a los estudiantes para que sean ellos mismos los que descubran relaciones entre conceptos y construyan conocimientos. La influencia de Piaget al respecto es evidente.
- b. La información o contenidos de aprendizaje se deben presentar de una forma adecuada a la estructura cognitiva (el modo de representación) del aprendiz.
- c. El currículo, en consecuencia, debe organizarse de forma espiral, es decir, se deben trabajar los mismos contenidos, ideas o conceptos, cada vez con mayor profundidad. Los niños y niñas irán modificando sus representaciones mentales a medida que se desarrolla su cognición o capacidad de categorizar, conceptualizar y representar el mundo. (p. 238)

En el sitio web de Antropología, el proyecto de enseñanza guio la selección y organización de los contenidos así como el diseño las actividades propuestas. Se consideró el grado de desarrollo cognitivo de los estudiantes de 4to año del Nivel secundario, sus conocimientos previos y el contexto en el que se desenvuelven. La estructuración de los ejes que integran el programa anual se conformó en espiral de manera que a medida que se avanza en el cursado presencial y virtual, aumenta

el grado de complejidad de los temas, problemáticas y actividades. De esta forma se busca que los alumnos, a partir de la relación e integración de los conocimientos adquiridos y de las construcciones y reconstrucciones que vayan configurando, tengan experiencias más enriquecedoras y generen, en términos de Ausubel, aprendizajes significativos.

Aprender significativamente no es un proceso que conduzca a la acumulación de nuevos conocimientos, sino a la integración, modificación, establecimiento de relaciones y coordinación entre esquemas de conocimientos que ya poseíamos, dotados de una cierta estructura y organización que varía, en nudos y en relaciones, a cada aprendizaje que realizamos. (Coll et al., 2007 p.16)

Un ejemplo de ello se presenta cuando se aborda, el tema referido a la Identidad en el eje 3. A partir de las preguntas “*¿Quién sos? ¿Qué te identifica?*” se impulsa a los alumnos a indagar sobre el significado de la identidad y sus implicancias, luego se profundiza en el proceso de construcción histórica de la identidad nacional y el análisis de los modelos sobre los que se sustentó. Se avanza después en la identificación de los prejuicios que subyacen a esos modelos y su reproducción cultural a través del tiempo. Posteriormente, se trabaja en el reconocimiento de problemáticas actuales vinculadas a esos prejuicios y los actos de discriminación que desencadenan, se promueve que el análisis y la reflexión del tema se traduzcan en actitudes proactivas de los estudiantes con el fin de generar intervenciones que intenten provocar cambios en el contexto cercano en el que se desenvuelven.

Otro aspecto a resaltar desde la visión del constructivismo social es la consideración colaborativa del aprendizaje, lo que constituye una enorme potencialidad educativa en un ambiente mediado por TIC. En estos entornos los alumnos trabajan en comunidades de aprendizaje y en la construcción del conocimiento de manera colectiva, aprovechando las habilidades del resto y aportando apoyo social (Valdez, 2012). En esta línea Rugeles et al. (2015) consideran que:

Para el estudiante virtual, el trabajo colaborativo es un factor potenciador del verdadero intercambio de conocimiento, enriquecido con las experiencias del otro, para fortalecer los aprendizajes individuales y el desarrollo de habilidades comunicativas, así como para el desarrollo de destrezas que le permiten ser más recursivo, autónomo y proactivos para la toma de decisiones. El estudiante percibe el trabajo colaborativo como aporte al desarrollo personal, respetando la diferencia y siendo tolerante, pero estableciendo lineamientos definidos con metas comunes. (p.136)

En el sitio web diseñado se promueven los procesos de carácter colaborativo en un entorno donde los alumnos trabajan juntos e interactúan unos con otros a través de diferentes actividades, instrumentos y recursos informáticos. Pueden mencionarse en este sentido las actividades incorporadas en el eje 2 referidas al hombre y la cultura. Estas actividades implican la conformación de grupos de trabajo donde se requiere la cooperación a través de la división de tareas, pero también se involucra el trabajo colaborativo a partir de la confección de afiches interactivos usando la plataforma [Genially](#). La misma permite la intervención de todos los integrantes del grupo, enriqueciendo el trabajo y fomentando el aprendizaje en el proceso de realización. Otro momento lo conforma la puesta en común de todos los trabajos, la que si bien se encuentra programada de forma presencial permite una nueva instancia de aprendizaje para el grupo-clase. Está pautado que, luego de su presentación en el aula, todos los trabajos sean subidos al sitio web de manera que los estudiantes puedan tener acceso a ellos en todo momento fomentando el aprendizaje ubicuo y asincrónico. Otro ejemplo de aprendizaje colaborativo se da cuando, en este mismo eje, se aborda el tema de los procesos vinculados a la cultura y, luego de una instancia individual de investigación sobre el significado y las diferencias entre Transculturación, Deculturación y Sincretismo Cultural, se abre un debate en el Foro (incluido en el sitio web) en torno a la pregunta “¿Qué proceso consideras que se desarrolló durante la conquista de América?”. A partir de las respuestas de los estudiantes, se da inicio a un proceso dialéctico y dialógico en el que los alumnos contrastan sus

puntos de vista con las opiniones y argumentaciones de los demás, dando lugar a una instancia de construcción e inteligencia colectiva. El uso de pizarras virtuales, a través de la plataforma [Padlet](#), es otro recurso presente en el sitio web que apunta al trabajo colaborativo y al desarrollo de habilidades en el manejo de herramientas tecnológicas con fines educativos.

Recursos en línea como los nombrados posibilitan la gestión de la información y se convierten en instrumentos muy útiles para la conformación de redes de aprendizaje y la generación de conocimientos basados en la reciprocidad y la cooperación. En este sentido, Cobo Romaní y Pardo Kuklinski (2007) resaltan el valor que ofrecen las herramientas de la Web 2.0 en materia de aprendizaje:

Uno de los principales beneficios de estas nuevas aplicaciones web – de uso libre y que simplifican tremendamente la cooperación entre pares– responde al principio de no requerir del usuario una alfabetización tecnológica avanzada. Estas herramientas estimulan la experimentación, reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos, favoreciendo la conformación de un ciberespacio de intercreatividad que contribuye a crear un entorno de aprendizaje colaborativo. (p.101)

### Planificación didáctica

En la planificación didáctica del sitio web se tuvo presente la finalidad del entorno virtual, el cual busca enriquecer el cursado presencial de la materia de Antropología Social y Cultural a partir del aprovechamiento de los recursos y posibilidades que poseen los ambientes mediados por TIC. El espacio curricular de Antropología se presenta como un ámbito a partir del cual se indaga, comprende y valora el tiempo que vivimos. Se busca que los estudiantes logren una mejor comprensión de los diferentes significados que cada cultura construye sobre las

complejas tramas sociales y a partir de ese análisis tener una intervención social más responsable y comprometida.

Los objetivos del espacio curricular, enmarcados en el proceso de enseñanza, apuntan a que los alumnos adquieran aprendizajes vinculados al “saber”, al “saber-hacer” y al “saber ser y estar”. Esto incluye conocimientos referidos al hombre y los procesos vinculados a él a partir de las aproximaciones teóricas propias de la disciplina antropológica y el desarrollo de capacidades y habilidades que les permitan aplicar los conocimientos en contextos reales. Es decir, que sean capaces de integrar distintos aprendizajes, relacionarlos entre sí y utilizarlos de manera práctica en el entorno social en el que se encuentran inmersos. Se puso especial atención en el desarrollo de la capacidad de “aprender a aprender” considerada como clave e imprescindible en el aprendizaje a lo largo de toda la vida. Para Reyes Carretero y Fuentes (2010), aprender a aprender implica disponer de habilidades para pautar el propio aprendizaje y ser capaz de aprender de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo con los propios objetivos y necesidades.

En virtud de estas consideraciones y a partir de la articulación del ámbito áulico con el espacio virtual diseñado se espera que los estudiantes logren:

- Describir el objeto de estudio de la Antropología General y sus diversas ramas de estudio.
- Indagar en las diferentes actividades del quehacer antropológico.
- Identificar las principales corrientes de pensamiento antropológico, diferenciando sus postulados y enfoques.
- Distinguir los procesos de hominización y humanización en la historia de la evolución del hombre.
- Caracterizar los diferentes componentes que forman parte de la cultura.
- Reflexionar sobre los procesos vinculados a la cultura como la transculturación, la deculturación y el sincretismo cultural y debatir sobre su vínculo con procesos históricos como la conquista de América.

- Interpretar los escenarios socioculturales contemporáneos sobre todo aquellos que tengan especial vínculo con el contexto cercano de los alumnos.
- Reconocer la importancia de la identidad y su relación con la cultura.
- Comprender la conformación histórica de la identidad nacional y reconocer los valores y modelos que la sustentaron.
- Reflexionar en torno a las problemáticas vinculadas a los prejuicios y la discriminación apuntando a la desnaturalización de prácticas cotidianas que los involucren.
- Valorar la importancia del respeto por las diferencias culturales, a partir de los aportes del conocimiento antropológico como manera de relacionarse con los otros.
- Desarrollar la visión crítica en relación a determinadas prácticas y características de las sociedades posmodernas.
- Emplear recursos multimedia para la resolución y presentación de actividades individuales y grupales.
- Participar activamente en los ámbitos grupales de aprendizaje.
- Experimentar los beneficios del intercambio y la construcción colectiva como forma de genera aprendizajes significativos.

Considerado los objetivos planteados, la selección de contenidos del programa se dividió en 4 ejes principales:

#### Eje N° 1: La Antropología como ciencia

Objeto de Estudio de la Antropología. Ramas de estudio. Antropología Física, Sociocultural y Aplicada. La etnografía y la etnología. Contexto de surgimiento de la Antropología como ciencia. Principales corrientes del pensamiento antropológico: Evolucionismo, Difusionismo, Particularismo Histórico, Funcionalismo y Estructuralismo.

### Eje N° 2: El hombre y la cultura

Naturaleza y cultura. Adaptación del hombre al medio y modificación cultural que éste provoca en el ambiente. Los procesos de hominización y humanización del hombre. La Cultura y sus componentes. Procesos vinculados a la cultura: deculturación, transculturación y sincretismo cultural.

### Eje N° 3: La identidad cultural

Introducción al tema de la identidad. Identidad y alteridad. Etnocentrismo y relativismo cultural. La identidad cultural de los argentinos y su proceso de construcción histórica. Configuraciones culturales de los pueblos originarios. Problemáticas actuales vinculadas a los prejuicios y la discriminación. Las Identidades regionales.

### Eje N° 4: El hombre posmoderno

Modernidad y Posmodernidad. El individuo posmoderno. El hombre y la sociedad red. Los medios masivos de comunicación y su influencia en la formación de identidades, modelos y opiniones en las sociedades actuales.

En cuanto a las instancias de evaluación, estas se encuadran dentro de los lineamientos marcados por el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba (2010) que expresan:

La evaluación está llamada a ponerse al servicio de sus protagonistas, basarse en el consenso/acuerdo de criterios y sentidos, ser un ejercicio transparente, formar parte de un continuum; a no atomizarse, ser procesual e integradora, conservar siempre su esencia formativa, motivadora, orientadora, preocuparse por aplicar técnicas de triangulación – esto es, no basarse en una única mirada- asumir y exigir la responsabilidad de cada una de las partes involucradas, orientarse a la comprensión y al aprendizaje y no al examen, centrarse en la forma en que el adolescente/joven aprende, sin descuidar la calidad de lo que se enseña. (p 20)

Estas instancias son entendidas como una etapa más del proceso de aprendizaje, en ellas se tiene la posibilidad de advertir lo que se aprendió y lo que no llegó a comprenderse. Es un espacio que permite formar actitudes y valores mediante consignas de reflexión y concientización. En la materia de Antropología los criterios de evaluación se encuentran en concordancia con los objetivos de la asignatura, como criterios generales se considerará que el alumno sea capaz de:

- Identificar las ideas principales del material teórico propuesto.
- Elaborar respuestas que reflejen claridad conceptual, coherencia y cohesión.
- Incorporar el vocabulario técnico propio de la disciplina antropológica.
- Analizar y reflexionar sobre las problemáticas abordadas de manera profunda y argumentada.
- Establecer relaciones pertinentes entre los diferentes contenidos de la materia.
- Evidenciar empeño y participación activa en tareas de carácter grupal.
- Contribuir a la generación de conocimiento de forma colaborativa con sus pares.
- Manifestar actitudes de respeto y tolerancia a las opiniones de los demás.
- Interpretar de manera adecuada las consignas solicitadas.
- Demostrar compromiso y responsabilidad en la presentación de las actividades propuestas.

La planificación de un entorno de enseñanza y aprendizaje virtual supuso el diseño e incorporación de materiales didácticos digitales presentados a través de recursos multimedia como videos, audios, pizarras virtuales, imágenes y textos digitalizados. También la generación de espacios de interactividad tanto a nivel de contenidos como aquellos vinculados a la comunicación interpersonal,

particularmente enriquecedora desde una perspectiva educativa. En el sitio web desarrollado se incluyeron:

- Videos explicativos tales como: el contexto del surgimiento de la Antropología en el eje 1, la evolución del hombre en el eje 2, el proceso de construcción de la identidad nacional en el eje 3 o la diferenciación entre modernidad y posmodernidad en el eje 4. También se emplearon videos con entrevistas y relatos de personas directamente vinculadas a los temas trabajados. Por ejemplo, el video del eje 1, donde los estudiantes de la carrera de Antropología de la Universidad Nacional de Córdoba explican el abordaje de la disciplina y los videos del eje 3, uno producido por el INADI (Instituto Nacional contra la Discriminación, la Xenofobia y el Racismo) donde adolescentes del país cuentan las situaciones de discriminación que atravesaron en ámbitos escolares y el otro video perteneciente a la Asociación Civil y Cultural “Relatos del viento” que revaloriza las identidades regionales del Norte de Córdoba.
- Afiches interactivos, como el incluido en el eje 3 para desarrollar el tema sobre los componentes que forman parte de la cultura.
- Pizarras virtuales, para favorecer el trabajo colaborativo y la construcción colectiva. Estos recursos se incluyeron: en el eje 3, para compartir y comentar las producciones multimedia realizadas en grupo por los estudiantes sobre el tema prejuicios y discriminación, en el eje 4, para reflexionar sobre las imágenes críticas del pintor Pawel Kuczynski sobre el hombre posmoderno y en del Trabajo integrador final sobre la mirada antropológica del Festival Nacional de Doma y Folcklore de Jesús María.
- Textos digitalizados en todos los ejes, los cuales permiten el abordaje teórico y la profundización de los temas presentados en otros formatos. Las categorías conceptuales presentes en los textos brindan herramientas para generar procesos complejos de análisis y reflexión. Además, contribuyen al fortalecimiento de una capacidad fundamental, como es la lectura y escritura.

- Espacios de comunicación e intercambio, como el correo electrónico, el espacio de consultas y el foro de debate los cuales permiten la retroalimentación en diferentes direcciones y momentos.
- Banco de imágenes, con fotografías e ilustraciones sobre temas vinculados a la disciplina, pero también como espacio de construcción colectiva para que los estudiantes contribuyan a enriquecerlo con imágenes propias.
- Hipervínculos que direccionan a otros espacios virtuales que permiten a los alumnos realizar trayectorias según sus intereses y motivaciones. Se presentan enlaces a los sitios web del Museo de Antropología de Córdoba, el Departamento de Antropología de la Universidad Nacional de Córdoba, el INADI, la Asociación Civil y Cultural “Relatos del viento” y el Festival Nacional de Doma y Flocklore de Jesús María.
- Encuestas a través de la plataforma Google Form al finalizar cada eje de la materia, con esta herramienta se busca que los estudiantes evalúen los procesos de enseñanza y aprendizaje que se llevaron adelante, la utilidad de los materiales didácticos presentados y el funcionamiento del sitio web educativo.

## Diseño técnico

En base a un estudio exploratorio de diferentes editores digitales se eligió para la elaboración del sitio web la plataforma *Wix*. Como se mencionó anteriormente, ésta es una aplicación que permite crear sitios en internet de forma gratuita, fácil e intuitiva y ofrece la posibilidad de editar e incorporar materiales multimedia como vídeos, animaciones, texto, audio e imagen sin necesidad de tener conocimientos previos de programación. Además, la plataforma *Wix* brinda la opción de adaptar el diseño a la versión móvil, un aspecto muy importante si se tiene en cuenta que el celular es uno de los principales medios de acceso a Internet de los estudiantes de 4to año.

En la elaboración de sitio web educativo denominado “Antropología Social y Cultural” se tuvieron en cuenta aspectos didácticos y pedagógicos, técnicos y estéticos, y psicopedagógicos (Torres Barzabal, 2005) de manera que la información, contenidos y materiales que se incluyeron respondieron al proyecto de enseñanza, los objetivos de aprendizaje y las características propias que los entornos virtuales poseen. Al respecto, García León (2002) considera que:

La estructuración adecuada de presentación es tan importante como los contenidos en sí mismos. La hipertextualidad es el recurso clave para el establecimiento de estas estructuras. No basta con que la información exista, debe tener una organización que facilite el acceso y la presente como un todo. La lectura en la web no es secuencial y se deben suministrar las formas adecuadas para que la navegación sea directa y provechosa. (p.6)

En este sentido se apuntó a que la arquitectura del sitio diseñado favoreciera la usabilidad, considerada ésta como un atributo cualitativo asociado a la facilidad de uso de una página web o cualquier otro sistema que permita al usuario acceder de forma rápida, eficaz, fácil y comprensible a los contenidos requeridos en el menor tiempo posible (Alvites, 2016). Turpo (2014) habla de *usabilidad pedagógica* cuando se trata de entornos educativos online y considera que:

En la enseñanza-aprendizaje en la web, la usabilidad se torna en un factor esencial, que no se limita a la estética de una interfaz, es decir, al diseño atractivo del software o la consideración de la ergonomía; sino que involucra la interacción de los usuarios con la plataforma virtual, respecto a la satisfacción con el servicio y/o producto formativo. (p.138)

Teniendo en cuenta los atributos más generalizados de la usabilidad, el autor considera tres dimensiones que serán tomadas en cuenta para el análisis y descripción del sitio creado en el proyecto. Estas son: navegación, diseño y contenido.

## Navegación

Se refiere a la facilidad con que el usuario puede moverse en todo el sitio. Acá la página de inicio actúa como punto de partida de la navegación. En el caso de la web de Antropología, la página de inicio presenta, en su parte superior, un encabezado que permite ubicar rápidamente la temática y los destinatarios del sitio. Debajo se ubica un menú horizontal, compuesto por 8 solapas, que contiene las principales secciones: Inicio, Contenidos, Foro, Noticias, Imágenes, Calendario, Consultas y Contacto. Tanto el encabezado como el menú principal se encuentran presentes en todas las páginas, lo mismo sucede con el mapa completo del sitio que se ubica en la parte inferior. Éste permite que, una vez que se llegó al final de la página, no sea necesario ascender para trasladarse a cualquier otro lugar del sitio lo que facilita y agiliza el desplazamiento entre las páginas, sobre todo en la versión para dispositivos móviles (ver Anexo C).

Debajo del menú superior se presenta una imagen de gran colorido que busca dar apoyo visual a la pregunta que aparece destacada sobre ella y que dice *¿Qué estudia la Antropología?* Cuando se pulsa el texto, se enlaza el primer eje de la materia que aborda precisamente el objeto de estudio de la disciplina. Debajo de la imagen descrita anteriormente se ubican cuatro columnas diferenciadas por colores que enlazan a páginas del sitio que brindan información sobre aspectos vinculados al cursado de la materia: Programa anual, Objetivos, Evaluación y Modalidad. Por último, se ubican tres módulos que promueven publicaciones, noticias y espacios vinculados a la Antropología, como la página web del Museo de Antropología de Córdoba. Está pensado que el contenido de estos espacios vaya actualizándose a medida que se avance en el cursado (Figura 16).

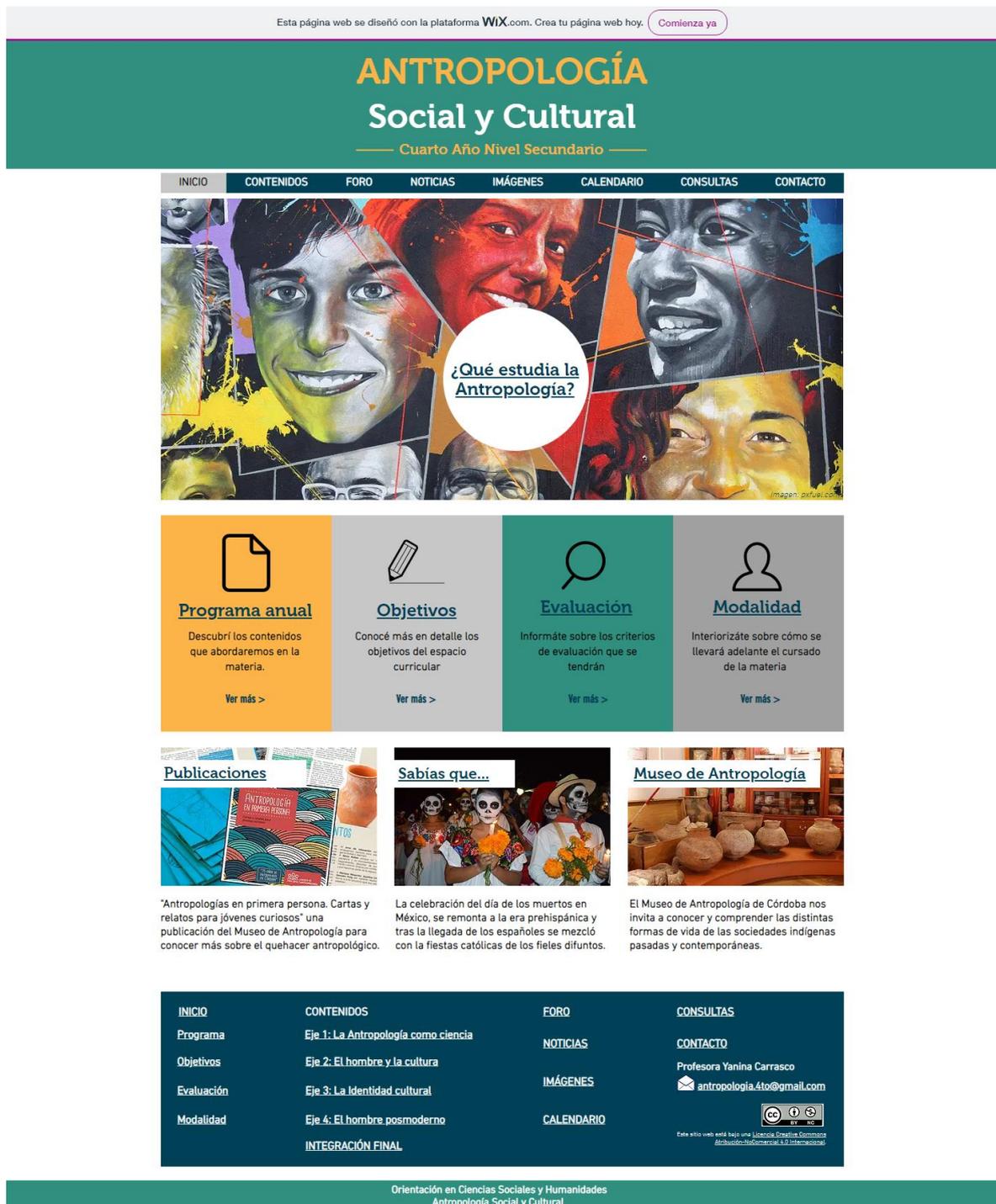


Figura16. Imagen de la página de inicio completa del sitio web de Antropología Social y Cultural.

La sección “Contenidos” del menú superior presenta un menú desplegable (Figura 17) que abarca los 4 ejes en que está dividido el programa anual: La Antropología como ciencia, El hombre y la cultura, Identidad cultural y El hombre posmoderno. A estos ejes se suma un espacio referido al trabajo integrador final de la asignatura (Ver Anexo D).

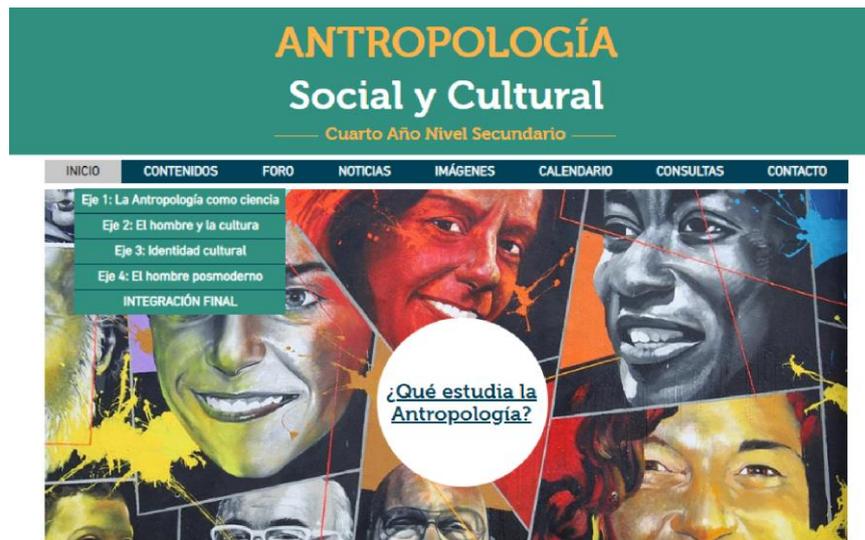


Figura17. Imagen del menú desplegable de la sección “Contenidos” de la página del sitio web de Antropología Social y Cultural.

La sección de “Foro” es un espacio destinado al aprendizaje a partir de promover, en los estudiantes, el desarrollo de procesos complejos como la argumentación, al mismo tiempo que se convierte en un espacio de construcción colectiva y negociación de significados.

El espacio referido a “Noticias” presenta artículos relacionados con el área. Tiene como finalidad despertar la curiosidad en los alumnos sobre investigaciones, descubrimientos y opiniones acerca de distintas temáticas abordadas en la materia. Este espacio se presenta con imágenes y textos breves que invitan, a través de vínculos, a continuar con la lectura en el sitio web donde se origina y profundiza la noticia (Figura 18).

La sección “Imágenes” tal como expresa en su introducción “es un sitio construido entre todos y para todos, con el objetivo de que se convierta en un lugar donde se compartan fotografías, dibujos e ilustraciones de interés antropológico”. En esta página los estudiantes pueden compartir sus producciones y trabajos.

# ANTROPOLOGÍA

## Social y Cultural

Cuarto Año Nivel Secundario

INICIO CONTENIDOS FORO NOTICIAS IMÁGENES CALENDARIO CONSULTAS CONTACTO

### Sabías que...



Imagen: pixfuel.com

#### Día de Muertos: de dónde viene la especial relación de México con la muerte

BBC News 01/11/2020

"El culto a la vida, si de verdad es profundo y total, es también culto a la muerte. Ambas son inseparables. Una civilización que niega a la muerte acaba por negar a la vida". Pocas frases como esta de Octavio Paz definen mejor la postura que los mexicanos mantienen ante la muerte y de la que presumen con tremendo orgullo cada año en el Día de Muertos.

Mientras en buena parte del planeta esta fecha está marcada por la tristeza y las lágrimas, en México se rodea de un halo de fiesta y color, de celebración a la vida y de reencuentro con los difuntos que se cree que regresan a nuestro mundo por un día.

[Leer más](#)



Imagen: pixfuel.com

#### Una mirada antropológica sobre el comportamiento social en pandemia

El Popular 02/09/2020

El antropólogo social y docente investigador, Juan Pablo Matta, analiza la conducta de las personas en el marco de la emergencia sanitaria: "en antropología lo que se sabe es que las crisis profundizan lo que somos, pero no nos cambia". Si bien expone que gran parte de la sociedad se cuida y es responsable, "el virus no hizo más que potenciar algo que ya traíamos", en referencia a aquellas conductas individualistas y poco solidarias.

[Leer más](#)



Miembros del equipo entrando en la cueva Chiquihuite. Imagen: Devlin A. Gandy

#### La llegada del ser humano a América: 15.000 años antes de lo que se creía y por el Pacífico

ABC Ciencia 23/07/2020

La hipótesis de que los humanos llegaron a América desde Asia a través del estrecho de Bering hace 13.000 años cada vez se sostiene menos. El año pasado la revista Science ya publicó el hallazgo al noreste de EE UU de unas herramientas similares a las encontradas en la isla japonesa de Hokkaido. Databan de unos 16.000 años de antigüedad y apoyaban la teoría de que la migración de Japón a América fue costera.

[Leer más](#)



Imagen: pixfuel.com

#### ADN cordobés: fuerte presencia aborígen y 4500 años de antigüedad

UNCIENCIA 05/10/2017

El 76 por ciento de los cordobeses proviene, por línea materna, de antepasados nativoamericanos, y aproximadamente el 15 por ciento pertenece a un linaje local y propio de América, que se habría desarrollado específicamente en la región central de Argentina hace miles de años. Así lo demuestra evidencia hallada por científicos del Instituto de Antropología de Córdoba (Idacor) dependiente de la UNC y el Conicet, a partir del análisis de muestras genéticas actuales y antiguas recogidas en 20 localidades de la provincia durante los últimos 10 años.

[Leer más](#)

INICIO

CONTENIDOS

FORO

CONSULTAS

Programa

Eje 1: La Antropología como ciencia

NOTICIAS

CONTACTO

Objetivos

Eje 2: El hombre y la cultura

IMÁGENES

Profesora Yanina Carrasco

[antropologia.4to@gmail.com](mailto:antropologia.4to@gmail.com)

Evaluación

Eje 3: La Identidad cultural

CALENDARIO

Modalidad

Eje 4: El hombre posmoderno

INTEGRACIÓN FINAL



Este sitio web está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NonComercial 4.0 Internacional.

Figura18. Imagen de la página completa de la sección "Noticias" del sitio web de Antropología Social y Cultural.

El espacio denominado “Calendario” incorpora al sitio web el calendario de Google de manera que todos los estudiantes tengan acceso a las fechas de entrega de trabajos, presentaciones, actividades o evaluaciones llevadas a cabo a lo largo del cursado de la materia.

La sección de “Consultas” es un ámbito propuesto para plantear dudas o realizar consultas. Está destinado a la interacción tanto de estudiantes–docentes como de estudiantes-estudiantes, de manera que también sirva como un espacio de aprendizaje grupal.

Por último, el espacio de “Contacto” presenta un canal de comunicación, vía correo electrónico, para que los alumnos puedan enviar mensajes o archivos al docente (Figura 19).

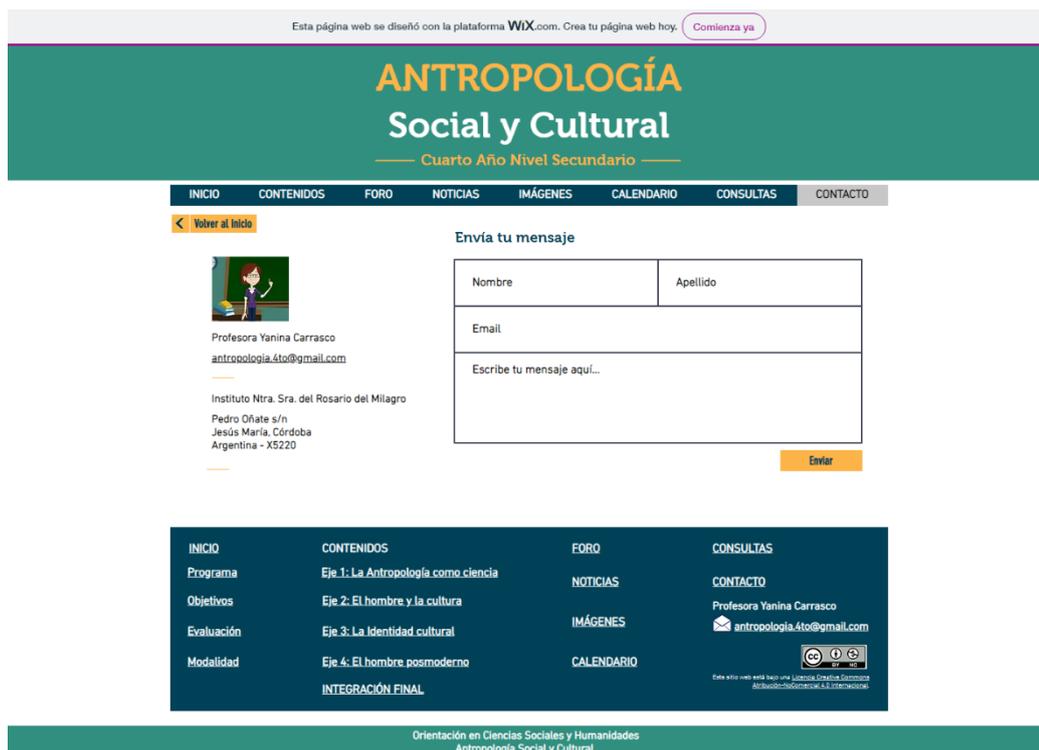


Figura 19. Imagen de la página completa de la sección “Contacto” del sitio web de Antropología Social y Cultural.

En general, el portal brinda en toda su estructura un sistema de navegación que permite al usuario acceder a cualquier página del sitio con tres clics o menos, lo que evita las distracciones y ofrece rapidez de acceso a los contenidos. La estructura tiene un carácter jerarquizado (Belloch Ortí, s.f.) en la que se combina la modalidad lineal y la reticular. Esta estructura ofrece al usuario libertad de selección y establece cierta organización de la información atendiendo a su contenido, dificultad, etc. (Figura 20).

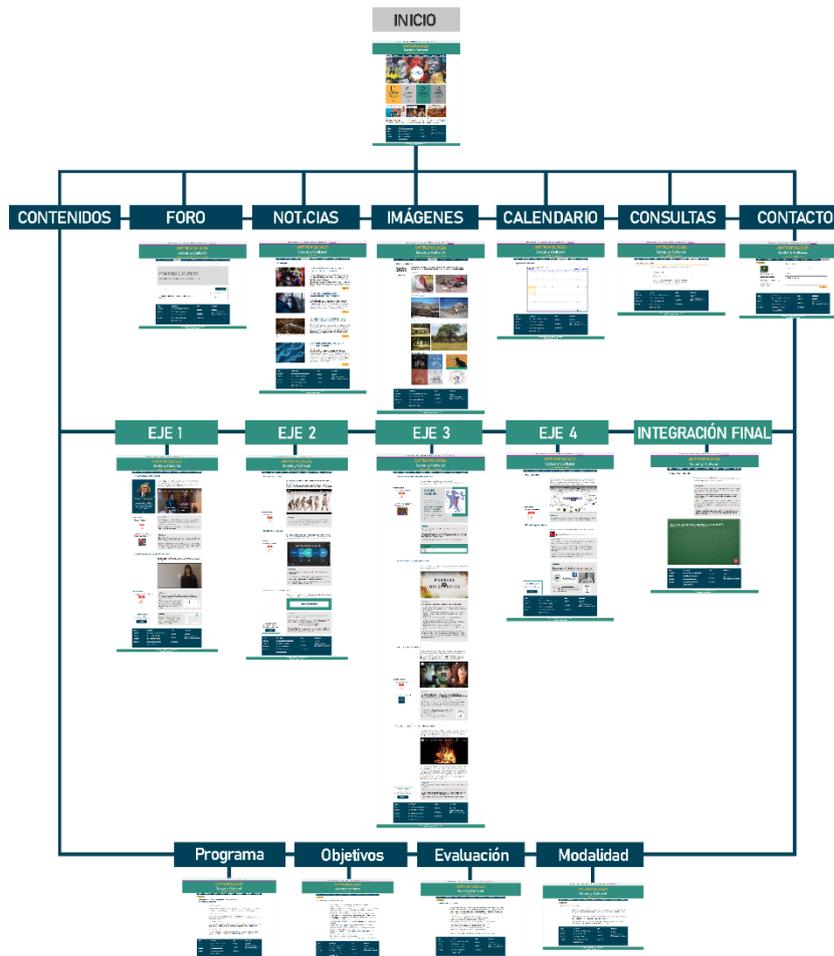


Figura 20. Imagen del esquema del mapa de navegación del sitio web de Antropología Social y Cultural.

### Diseño gráfico y estético

El diseño es la base metodológica que sustenta la accesibilidad y usabilidad de los sitios Web. Debe ser accesible a los usuarios, comprensible, fácil de usar,

amigable, claro e intuitivo. En esta dimensión, se consideran aspectos referidos a las formas que adquieren los mensajes en sus aspectos formales (tamaño y espacios) y los códigos elegidos (texto, audio, fotos, animación, gráficos, colores) deben justificarse a sí mismos y a la función que se espera de ellos (Turpo, 2014).

En el sitio web de Antropología se incorporaron tipografías claras y legibles, con líneas simples que favorecieron la lectura. Los títulos principales se generaron en un tamaño y color distinto al de los textos de manera de diferenciarlos y jerarquizarlos. La presentación de temas se hizo a través de textos breves siguiendo las dinámicas de lectura que tiene la web y la incorporación de actividades mantuvo en todo el sitio un formato constante mediante el uso de recuadros grises lo que facilitó su identificación. Se utilizó el color blanco de fondo en todas las páginas con el objetivo de favorecer la visualización de los contenidos y evitar la saturación visual. De igual forma, se incorporó la misma paleta de colores y elementos gráficos comunes en todas las páginas, lo que permitió que los usuarios identifiquen las diferentes secciones como un todo y al mismo tiempo favoreció la rapidez de carga al aprovechar el caché que incorporan los navegadores (García León, 2002).

## Contenido

Siguiendo con las dimensiones brindadas por Turpo (2014), los contenidos se refieren a los recursos incorporados en relación a los objetivos científicos, pedagógicos y socio-culturales y a las necesidades e intereses de los participantes. Involucra aspectos vinculados a la adecuación del material al nivel académico de los destinatarios, el acceso a través de enlaces a diferentes fuentes de información, secuencias de aprendizaje, presentación de ejercicios y actividades complementarias para los estudiantes, etc.

El diseño, la organización e incorporación de los contenidos y materiales didácticos en el sitio web de Antropología se realizó teniendo siempre como base el modelo constructivista. El desarrollo cognitivo de los estudiantes, sus

conocimientos previos, el contexto en el que se desenvuelven y el proyecto curricular fueron fundamentales para definir y diseñar las propuestas presentadas.

### Evaluación de la propuesta educativa

Por último, un aspecto importante a considerar dentro del proyecto de innovación es la evaluación del mismo. Ésta es una instancia fundamental que permite recabar información sobre la marcha de la propuesta, sus fortalezas y dificultades de manera de orientar la toma de decisiones y efectuar los ajustes necesarios para su mejora. También nos ayuda a desarrollar procesos y estrategias educativas adecuadas a nuestros estudiantes y a su contexto. La evaluación comprueba la utilidad de los procedimientos propuestos, la adecuación de los objetivos y sus resultados (Campo Cano, 2015).

Las encuestas presentes en el sitio web de Antropología al concluir cada eje son uno de los principales instrumentos para la valoración del proyecto. En ellas se consulta a los estudiantes sobre aspectos relacionados con el interés por los contenidos, la utilidad de los materiales didácticos, los procesos de enseñanza considerando las habilidades y dedicación del profesor, la claridad en las explicaciones, la motivación a los alumnos, el conocimiento de la disciplina, los métodos utilizados y la disposición para efectuar consultas. También se indaga sobre inconvenientes con el acceso al material cargado en el sitio y la experiencia combinada de actividades virtuales y presenciales. Se habilita además una instancia para que los estudiantes realicen comentarios o sugerencias que ayuden a mejorar la clase (ver Anexo E). En el espacio de “Integración final” se incluye otra encuesta que apunta a una valoración general de todo el proceso indagando sobre aspectos referidos a la navegación del sitio, diseño, velocidad de carga y dispositivos de conexión utilizados por los estudiantes; también se apunta a conocer cómo se desarrolló el trabajo colaborativo entre ellos y el proceso de aprendizaje a partir del empleo de las TIC (ver Anexo F).

Se diseñó además una rúbrica de evaluación para el docente con el fin de realizar procesos de autoevaluación y valoración del proyecto de forma cualitativa

y continua. Para ello, se consideraron algunas de las características propuestas por Campo Cano (2015) para la evaluación de la calidad de proyectos educativos. Entre ellas podemos mencionar: los enfoques de aprendizaje, el desarrollo de competencias, el nivel de participación de los estudiantes, las actividades e instrumentos de evaluación, la enseñanza y el grado de institucionalización del proyecto (ver Anexo G).

Finalmente, y en virtud de la experiencia propia como docente, considero necesario evaluar durante el desarrollo del proyecto los medios disponibles que se requieren para llevarlo adelante. Es posible que los elementos valorados en un comienzo sufran variaciones a lo largo del proceso y el diagnóstico efectuado al inicio no se ajuste a la realidad, lo que puede generar tensiones capaces de influir en su continuidad a largo plazo. El tiempo de dedicación y horarios disponibles del profesor, los elementos técnicos requeridos, los recursos humanos de apoyo necesarios y la colaboración de la institución educativa en general son elementos dinámicos que deben ser reconsiderados de forma periódica, todo ello con la intención y el compromiso de buscar la mejora continua de las prácticas a fin de brindar experiencias de aprendizaje significativas y valiosas para nuestros estudiantes.

## CONCLUSIONES

Pensar la tecnología como un aliado pedagógico permite proyectar nuevos escenarios de aprendizaje donde las múltiples trayectorias de los estudiantes son valoradas y los alumnos se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje enriqueciendo sus experiencias a través de la participación activa, la reflexión conjunta y el trabajo colaborativo.

En este sentido, la presente propuesta de innovación educativa, podría generar una mejora en la práctica docente haciéndola más relevante y cercana a la manera en que los estudiantes interactúan y aprenden. El conocimiento de las características de los adolescentes de 4to año, sus dificultades, necesidades e intereses en relación con las TIC y la exploración y análisis de sitios web educativos disponibles sobre la temática, ofrecieron información muy útil para la planificación y diseño del sitio web el cual, enmarcado desde un determinado enfoque pedagógico y sustentado desde los objetivos de aprendizaje, apunta a generar un entorno educativo capaz de despertar el interés de los estudiantes por emprender procesos de aprendizaje más complejos y significativos.

Estos ambientes deben verse como construcciones abiertas que invitan a seguir pensando los procesos de enseñanza y aprendizaje de manera dinámica, flexible, creativa y desafiante, sin perder de vista además que los profesores también somos aprendices dentro de un entorno que brinda grandes oportunidades de crecimiento y desarrollo continuo. Se trata en definitiva del aprendizaje para toda la vida el cual atraviesa a todos los miembros de una comunidad educativa y refleja la manera en que nuestra sociedad genera, recrea y democratiza el conocimiento.

## BIBLIOGRAFÍA

Agudelo Bedoya, M. E. y Estrada Arango, P. (2012). Constructivismo y construccionismo social: Algunos puntos comunes y algunas divergencias de estas corrientes teóricas. *PROSPECTIVA. Revista de Trabajo Social e Intervención social*, 17, 353-378.

<https://www.redalyc.org/pdf/5742/574261387015.pdf>

Alvites, P. A. (2016). Usabilidad: Páginas web, entornos y educación virtual. *Revista de divulgación científica Hamutay*, 3(1), 71-79.

<http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/1002/958>

Area Moreira, M. (2003). De los webs educativos al material didáctico web. *Comunicación y Pedagogía*, 188, 32-38.

[https://manarea.webs.ull.es/articulos/art17\\_sitiosweb.pdf](https://manarea.webs.ull.es/articulos/art17_sitiosweb.pdf)

Area Moreira, M. (2017). La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16(2), 13-28. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.16.2.13>

Area Moreira, M., Borrás, J., y San Nicolás, B. (2015). Educar a la generación de los Millennials como ciudadanos cultos del ciberespacio. Apuntes para la alfabetización digital. *Revista de Estudios de Juventud*, 109, 13-32.

[http://www.injuve.es/sites/default/files/cap1\\_109.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/cap1_109.pdf)

Area Moreira, M., y Ribeiro Pessoa, M. T. (2012). De lo sólido a lo líquido: nuevas alfabetizaciones a los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar*, 19(38), 13-20. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-01>

Belloch Ortí, C. (s.f.). *Aplicaciones multimedia interactivas: clasificación*. Universidad de Valencia. Unidad de Tecnología Educativa.

<https://www.uv.es/bellochc/pdf/pwtic3.pdf>

Bravo Cedeño, G., Llor Rivadeneira, M., y Saldarriaga Zambrano, P. (2017). Las bases psicológicas para el desarrollo del aprendizaje autónomo. *Revista científica Dominio de las Ciencias*, 3, 32-45.

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/368/424>

Brazuelo Grund, F., y Cacheiro González, M. L. (2010). Diseño de páginas web educativas para teléfonos móviles. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 32, 1-14. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/437/172>

Burbules, N. (2012). El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza. *Encuentros sobre educación*, 13, 3-14.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4100463>

Cabero Almenara, J., y Llorente Cejudo, M. del C. (2015). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): escenarios formativos y teorías del aprendizaje. *Revista Lasallista de Investigación*, 12(2), 186-193.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69542291019>

Campo, L. (2015). Una rúbrica para evaluar y mejorar los proyectos de aprendizaje servicio en la universidad. *RIDAS. Revista Iberoamericana de Aprendizaje-Servicio*, 1, 91-111. <https://doi.org/10.1344/RIDAS2015.1.6>

Chávez López, J. K. (2014). Integración de las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 1(1),1-25. <http://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/35/59>

Cobo Romani, C., y Pardo Kuklinski, H. (2007). *Planeta web 2.0: inteligencia colectiva o medios fast food*. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México/Barcelona. <http://www.maestrosdelweb.com/images/2010/01/planeta-web20.pdf>

Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., y Zabala, A. (2007). *El constructivismo en el aula* (18.ª ed.). Graó.

De Fontcuberta, M. (2001). Comunicación y educación: Una relación necesaria. *Cuadernos de información*, 14, 140-147. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2938303>

Definición | meme. (s. f.). n/a. Diccionario de Real Academia Española-RAE [página web]. <https://dle.rae.es/meme>

Díaz de Rada, Á. (2015). ¿Antropología en la enseñanza secundaria? *Revista electrónica Cuadernos-e del Instituto Catalán de Antropología*, 20, 5-19. <https://core.ac.uk/download/pdf/39038372.pdf>

Duart, J. M., y Sangrà, A. (compiladores). (2000). *Aprender en la virtualidad*. Gedisa S.A.

Dussel, I., y Quevedo, L. A. (2010). *VI Foro Latinoamericano de Educación. Educación y Nuevas Tecnologías: Los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. <http://www.redage.org/publicaciones/iv-foro-latinoamericano-de-educacion-educacion-y-nuevas-tecnologias-los-desafios>

Educ.ar. (s. f.). *Acerca de Educ.ar*. Educ.ar [página web]. <https://www.educ.ar/institucionales/1/acerca-de-educar>

Falco, M. (2017). Reconsiderando las prácticas educativas: TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Tendencias Pedagógicas*, 29, 59-76. <https://doi.org/10.15366/tp2017.29.002>

Fernández Antelo, I. (2012). Potencialidad educativa de las redes sociales. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8, 1-18. <http://1-11.ride.org.mx/index.php/RIDASECUNDARIO/article/viewFile/30/30>

Fundéu RAE. (s. f.). *Una definición de wiki*. [Página web Fundéu RAE]. <https://www.fundeu.es/escribireninternet/una-definicion-de-wiki/>

García León, A. (2002). Etapas en la creación de un sitio web. *Biblios*, 4(14).1-18.  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16114408>

Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa. (2018). *Orientaciones Curriculares y TIC*. <https://www.igualdadycalidadcoba.gov.ar/SIPEC-CBA/PolCurriculares/UnidEducDig/Docs/Orient-Curric-y-TIC-2018.pdf>

Gómez Galán, J., y Mateos Blanco, S. (2003). Sitios web en internet: orientaciones de creación para profesores y educadores. *Linhas Críticas*, 9(17). 309-314.  
[https://www.researchgate.net/profile/Jose\\_Gomez\\_Galan/publication/288003856\\_Sitios\\_Web\\_en\\_Internet\\_Orientaciones\\_de\\_Creacion\\_para\\_Profesores\\_y\\_Educadores/links/585d806c08ae329d61f693ad.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jose_Gomez_Galan/publication/288003856_Sitios_Web_en_Internet_Orientaciones_de_Creacion_para_Profesores_y_Educadores/links/585d806c08ae329d61f693ad.pdf)

González Mariño, J. C. (2008). TIC y la transformación de la práctica educativa en el contexto de las sociedades del conocimiento. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 5(2), 1-8.  
<https://www.redalyc.org/pdf/780/78011201003.pdf>

Guerrero, M., y Flores, H. C. (2009). Teorías del Aprendizaje y la Instrucción en el diseño de materiales didácticos Informáticos. *Educere*, 13(45), 317-329.  
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35614572008.pdf>

Guilar, M. E. (2009). Las ideas de Bruner: «de la revolución cognitiva» a la «revolución cultural». *Educere*, 13(44), 235-241.  
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35614571028.pdf>

Gutierrez Martín, A., y Tyner, K. (2012). Alfabetización mediática en contextos múltiples. *Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación*, 38(XIX), 10-12. <https://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar38.pdf>

Maggio, M. (2012). *Enriquecer la Enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Paidós.  
<http://infohumanidades.com/sites/default/files/apuntes/MAGGIO%20Enriquecer%200la%20enseñanza%20-%20Libro%20Completo.pdf>

Monereo Carles (coord.). (2005). *Internet y competencias básicas: Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender*. Graó.

Navarro Asencio, E. (coordinador), Jiménez García, E., y Rappoport Redondo, Soledad y Thoilliez Ruano, B. (2017). *Fundamentos de la investigación y la innovación educativa*. UNIR, Editorial.

Prensky, M. (2010). Nativos e Inmigrantes Digitales. *Institución Educativa SEK*.  
[https://marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS\\_E\\_INMIGRANTES\\_DIGITALES\(SEK\).pdf](https://marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS_E_INMIGRANTES_DIGITALES(SEK).pdf)

Reyes Carretero, M., y Fuentes, M. (2010). La competencia de aprender a aprender. *Aula de Innovación Educativa*, 192, 7-10.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/132092907.pdf>

Rugeles Contreras, P., Mora González, B. y Metaute Paniagua, P. (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC. *Revista Lasallista de Investigación*, 12(2), 132-138.

<https://www.redalyc.org/pdf/695/69542291025.pdf>

Sanjurjo, L. (2012). Socializar experiencias de formación en prácticas profesionales: un modo de desarrollo profesional. *Praxis Educativa (Arg)*, 16(1), 22-32. <https://www.redalyc.org/pdf/1531/153124649003.pdf>

Serrano González-Tejero, J. M., y Pons Parra, R. M. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1), 1-27. <http://redie.uabc.mx/vol13no1/contenido-serranopons.html>

Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa. Dirección General de Planeamiento e Información Educativa. (2010). *Diseño Curricular Encuadre General 2011-2020*. <https://www.igualdadycalidadcoba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/EducacionSecundaria/LISTO-PDF/TOMO1EducacionSecundaria web8-2-11.pdf>

Torres Barzabal, L. (2005). Elementos que deben contener las páginas web educativas. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 25, 75-83.

<https://www.redalyc.org/pdf/368/36802508.pdf>

Tünnermann Bernheim, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades*, 48, 21-32.

<https://www.redalyc.org/pdf/373/37319199005.pdf>

Turpo, O. (2014). Usabilidad pedagógica de los recursos web en la formación continua del profesorado. *3C TIC*, 3(3), 133-155.

[https://www.researchgate.net/publication/298786593\\_USABILIDAD\\_PEDAGOGICA\\_DE\\_LOS\\_RECURSOS\\_WEB\\_EN\\_LA\\_FORMACION\\_CONTINUA\\_DEL\\_PROFESORADO](https://www.researchgate.net/publication/298786593_USABILIDAD_PEDAGOGICA_DE_LOS_RECURSOS_WEB_EN_LA_FORMACION_CONTINUA_DEL_PROFESORADO)

Valdez, F. (2012). Teorías educativas y su relación con las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). *Congreso Internacional de Contaduría, Administración e Informática - Universidad Nacional Autónoma de México*.

<http://congreso.investiga.fca.unam.mx/docs/xvii/docs/L13.pdf>

Vázquez-Cano, E., y Sevillano García, M. L. (2016). *Dispositivos digitales móviles en educación: el aprendizaje ubicuo*. Ediciones de la U.

## ANEXO

### A- Modelo de encuesta realizada a los estudiantes de 4to año del Nivel Secundario

#### ¿Cómo me relaciono con Internet?

La siguiente encuesta de carácter anónima, se realiza con los fines de recabar información sobre los usos de Internet por parte de los adolescentes.

**\*Obligatorio**

¿Con qué frecuencia utilizas Internet?

- Diariamente
- De 2 a 3 veces por semana
- Nunca

Cuando usas Internet ¿cuánto tiempo permaneces conectado durante el día?

- Menos de 1 hora
- De 1 a 3 horas
- De 4 a 7 horas
- Más de 8 horas

De los siguientes dispositivos ¿con cuál te conectas con mayor frecuencia a Internet?

- Computadora personal (PC)
- Teléfono móvil
- Notebook/Tablet
- Consola de videojuegos

Indica con qué fines utilizas Internet (marca todas las opciones que empleas)

- Búsqueda de información
- Redes sociales
- Correo electrónico
- Juegos
- Entretenimiento (películas, música, series)
- Compra/venta on line
- Participación en foros

Teniendo en cuenta las redes sociales que empleas, asigna un valor a cada una donde 0 es nada frecuente y 5 es muy frecuente \*

	0	1	2	3	4	5
Facebook	<input type="checkbox"/>					
Twitter	<input type="checkbox"/>					
Instagram	<input type="checkbox"/>					
WhatsApp	<input type="checkbox"/>					
You Tube	<input type="checkbox"/>					
Snapchat	<input type="checkbox"/>					
Pinterest	<input type="checkbox"/>					

Para la realización de trabajos escolares ¿Con qué frecuencia empleas Internet?

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

Cuando utilizas Internet para un trabajo escolar ¿qué criterio guía la selección de la página o las páginas que empleas?

- La popularidad del sitio
- Las primeras que aparece en el buscador
- La que provenga de organizaciones reconocidas
- La que contenga la información más sintética
- Otro: \_\_\_\_\_

Cuando empleas páginas web para trabajos escolares ¿comparas la información que brindan diferentes páginas sobre el tema?

- Siempre
- Algunas veces
- Muy pocas veces
- Nunca

Pensando en el uso de Internet en tu escuela ¿posees un paquete de datos que te permita trabajar sin Wi-Fi?

- Sí
- Limitado
- No

¿Conoces páginas web educativas? En caso afirmativo ¿cuáles?

Tu respuesta \_\_\_\_\_

¿Qué características crees que debe contener un sitio web educativo para que te resulte interesante?

Tu respuesta \_\_\_\_\_

Enviar

Google Formularios

B- Captura de los encabezados de las diferentes secciones del portan Educ.ar (registrados el 12 de Octubre del 2020)



C- Imagen de la versión móvil de la página de inicio del sitio de Antropología Social y Cultural en su segmento superior e inferior.



D- Imágenes de las páginas completas que conforman la sección “Contenidos” del sitio de Antropología Social y Cultural:

D-1) Eje 1: La Antropología como ciencia

Esta página web se diseñó con la plataforma **WIX.com**. Crea tu página web hoy. [Comienza ya](#)

# ANTROPOLOGÍA

## Social y Cultural

Cuarto Año Nivel Secundario

INICIO CONTENIDOS FORO NOTICIAS IMÁGENES CALENDARIO CONSULTAS CONTACTO

### La Antropología como ciencia



**Claude Lévi-Strauss**

Antropólogo, filósofo y etnólogo francés, uno de los grandes figuras de su disciplina en la segunda mitad del siglo XX.

La Antropología es una ciencia que estudia al ser humano desde una perspectiva holística, es decir integral. Abarca las dimensiones físicas, biológicas, sociales y culturales del hombre, tanto del pasado como del presente. Conozcamos un poco más sobre este abordaje a partir del relato de estudiantes de la Carrera de Antropología de la Universidad Nacional de Córdoba.

La Licenciatura en Antropología, contada por...



Mirar en YouTube

**Material teórico:**

- Objeto de estudio y ramas de la Antropología como ciencia.
 


- Antropología en primera persona cartas y relatos para jóvenes curiosos. Museo de Antropología de Córdoba.
 



**Actividad 1:**

- 1) Teniendo en cuenta el video presentado y el material teórico, elaborar un collage que represente de forma visual el abordaje holístico que la Antropología hace del hombre. El trabajo puede realizarse con algún editor de imagen que conozcan o de forma manual y después digitalizarlo.
- 2) Los trabajos deberán subirse al banco de Imágenes del sitio en la fecha de entrega fijada en el calendario de la materia.

**Actividad 2:**

- 1) Leer atentamente el material teórico sobre el tema, identificar las ideas principales y realizar un PowerPoint donde se caractericen las diferentes ramas de la Antropología. Incorporar imágenes representativas de cada una de ellas.
- 2) Explora la publicación denominada "Antropología en primera persona" y elige dos cartas presentes en el material. Realiza una breve descripción sobre ella en tu carpeta de clases identificando la rama de la Antropología en la cual desarrolla su trabajo el profesional y las técnicas y herramientas que utiliza para ello.



**Material teórico:**

- La Ilustración-Corrientes de pensamiento Antropológico.
 



**Actividad 3:**

- 1) Leer atentamente el material teórico sobre el tema e identifica las ideas principales de la Ilustración y de cada una de las corrientes de pensamiento antropológico presentadas en el texto.
- 2) Usando solamente las figuras dadas, realice una representación gráfica de la idea central de cada una de las corrientes de pensamiento antropológico vistas. En un breve texto explique el significado de las formas y el esquema realizado.
 



**Actividad 4:**

- 1) "Digalo con Twitter" teniendo en cuenta las diferentes corrientes de pensamiento antropológico estudiadas, elaborar un tweet para cada una como si el representante principal de cada corriente fuera el que escribiera en la red social.
 



Valoración del Eje 1

Evalúa el desarrollo del Eje 1 haciendo click en el siguiente botón:

Encuesta

<p><b>INICIO</b></p> <p>Programa</p> <p>Objetivos</p> <p>Evaluación</p> <p>Modalidad</p>	<p><b>CONTENIDOS</b></p> <p>Eje 1: La Antropología como ciencia</p> <p>Eje 2: El hombre y la cultura</p> <p>Eje 3: La Identidad cultural</p> <p>Eje 4: El hombre posmoderno</p> <p><b>INTEGRACIÓN FINAL</b></p>	<p><b>FORO</b></p> <p><b>NOTICIAS</b></p> <p><b>IMÁGENES</b></p> <p><b>CALENDARIO</b></p>	<p><b>CONSULTAS</b></p> <p><b>CONTACTO</b></p> <p>Profesora Yanina Carrasco</p> <p>antropologia.4to@gmail.com</p>
--	---	---	---

Orientación en Ciencias Sociales y Humanidades

Antropología Social y Cultural

## D-2) Eje 2: El hombre y la cultura

Esta página web se diseñó con la plataforma **WIX.com**. Crea tu página web hoy. [Comienza ya](#)

# ANTROPOLOGÍA

## Social y Cultural

Cuarto Año Nivel Secundario

INICIO CONTENIDOS FORO NOTICIAS IMÁGENES CALENDARIO CONSULTAS CONTACTO

### Naturaleza y cultura

El enfoque antropológico del hombre reconoce su doble naturaleza biológica y cultural, es decir que se ocupa de estudiar los procesos conocidos como: *hominización* y *humanización* del hombre.  
La *hominización*, estudia los cambios anatómicos y fisiológicos que dieron lugar a la aparición del *homo sapiens-sapien*, veamos un poco más sobre este proceso en el siguiente video:



Mirar en [YouTube](#)

**Material teórico:**

- Naturaleza y cultura



**Actividad 1:**

- Visualiza el video con atención e identifica las ideas principales. En base a ellas elabora una línea de tiempo con las principales etapas del proceso de hominización. Sitúa a cada especie de homínidos de manera temporal y espacial caracterizando brevemente las formas de vida y costumbres de cada uno.

### El hombre y la cultura

El proceso de *humanización* se refiere al proceso a través del cual el hombre desarrolla la cultura, se trata de un proceso evolutivo pero de carácter social que implica la adquisición de elementos como el lenguaje, las prácticas organizativas, el uso de herramientas complejas o la generación de símbolos.

**Material teórico:**

- Componentes de la cultura




**Actividad 2:**

- Leer con atención los conceptos presentes en el afiche interactivo (realizado en la plataforma Genially).
- Reunidos en grupos de 4 integrantes, elijan un país que les atraiga para investigar. Elaboren un afiche interactivo (pueden utilizar la plataforma Genially también) en donde identifiquen y analicen los diferentes componentes de la cultura elegida.
- Los trabajos serán expuestos de forma presencial el día pautado en el [calendario](#) de la materia, después serán compartidos en esta página.

### Procesos vinculados a la cultura

Cuando una cultura toma contacto con otra diferente se desencadenan procesos complejos y diversos los cuales varían en grado, forma e intensidad.



**Actividad 3:**

- Investiga el significado de los términos que aparecen en el recuadro de arriba y establece las diferencias entre ellos.
- Teniendo en cuenta los procesos investigados, participa en el [foro de debate](#) y brinda tu opinión de forma argumentada sobre la siguiente pregunta:  
*¿Dul proceso consideras que se desarrolló durante la conquista de América?*
- Lee la nota titulada "[Día de Muertos: de dónde viene la especial relación de México con la muerte](#)" presente en la sección noticias del portal y analiza que procesos de los descriptos anteriormente pueden identificarse en ella.

**Valoración del Eje 2**  
Evalúa el desarrollo del Eje 2 haciendo click en el siguiente botón:

[Encuesta](#)

INICIO	CONTENIDOS	FORO	CONSULTAS
Programa	Eje 1: La Antropología como ciencia	NOTICIAS	CONTACTO
Objetivos	Eje 2: El hombre y la cultura	IMÁGENES	Profesora Yanina Carrasco antropologia.4to@gmail.com
Evaluación	Eje 3: La identidad cultural	CALENDARIO	
Modalidad	Eje 4: El hombre posmoderno		
	INTEGRACIÓN FINAL		

Orientación en Ciencias Sociales y Humanidades  
Antropología Social y Cultural

# D-3) Eje 3: Identidad cultural

Para utilizar este contenido en la plataforma WIX.com, con tu propio web link [¡¡¡¡¡](#)

## ANTROPOLOGÍA

### Social y Cultural

Cuarto Año Nivel Secundario

---

INICIO
CONTENIDOS
FORO
NOTICIAS
IMÁGENES
CALENDARIO
CONSULTA
CONTACTO

#### La identidad cultural: los otros y nosotros

Dar respuesta a la pregunta: ¿Quién soy? ¿A qué perteneces? Reflexionamos sobre la identidad a partir de la producción educativa "Emergecer" del Museo de Antropología de Caracas.

**Materiales:**

- Identidad y Diversidad Cultural
- Cultura y Nacionalidad Emergente

#### IDENTIDAD sin etiquetas

"Hoy Soy Identidad. Soy Identidad. Presente y por siempre. Cuando todo el tiempo de acuerdo al lugar donde estoy y al tiempo en el que vivo. Me convierto, me reinvento y lo vivo ahí. No me quiero los estereos, el tipo, etnoque. Me reconozco cuando me quieren definir."

**Actividad 1:**

- 1) Leer y escuchar el video "Emergecer" del Museo de Antropología de Caracas dentro del video.
- 2) Realizar una lectura silenciosa de la canción "Identidad" e reflexionar sobre el tema ¿Qué significa para ella la frase "La identidad es una relación entre lo que yo contengo como chico/a y lo que lo construye el otro?"
- 3) Comentar su respuesta en el espacio de comentarios que se encuentra debajo.

**3 comentarios**

---

#### Construcción de la identidad nacional

¿Cómo se realizó el proceso de conformación históric de la identidad nacional? ¿Qué rol jugaron y cuáles se asumieron? La Antropóloga Ana María Geretto nos habla sobre estos aspectos en el siguiente video.

**Materiales:**

- Pueblos y Discriminación

#### PUEBLOS ORIGINARIOS

**Actividad 2:**

- 1) Visualiza el video y responde en tu carpeta de clase las siguientes preguntas:
  - a) ¿Qué rol jugaron los desastres en la conformación histórica de los pueblos originarios de la región de la Guayana y qué rol jugaron con la llegada de la población af'án a la zona del territorio?
  - b) ¿Cuáles a qué se refiere la antropóloga Ana María Geretto cuando declara "No hablo nada de historia antes de la llegada de los españoles. El tiempo es una categoría europea?"
  - c) ¿Qué significa con palabras tuyas que se refiera "Tribalidades"?
  - d) ¿Qué rol jugaron los pueblos originarios en la conformación de la identidad nacional?
  - e) ¿Qué rol jugaron los pueblos originarios en la conformación de la identidad nacional y qué rol jugaron con la llegada de la población af'án a la zona del territorio?
  - f) ¿Cuál es el principal motivo de los pueblos originarios actualmente?
  - g) ¿Cómo se relaciona actual con respecto a la conformación de la identidad nacional?
- 2) Lee el video "Nacionalismo, desde una perspectiva crítica" ¿Cuál es el propósito de la producción de este video? ¿Qué rol jugaron los pueblos originarios en la conformación de la identidad nacional? Realiza un registro de ella en tu carpeta para compartirla en la clase durante la semana.

---

#### Prejuicios y discriminación

El proceso de conformación de la identidad "nacional" y su idea de "homogeneidad cultural" implicó una exclusión de un modo de concepción de la cultura y de las prácticas culturales que se consideraron "no representativas" de la cultura nacional.

En el año 2014 se realizó el programa "Identidad Nacional: una mirada crítica" de la Antropóloga Ana María Geretto y el video "Pueblos Originarios" de la Antropóloga Ana María Geretto.

**Materiales:**

- Pueblos y Discriminación
- Emergecer del Museo de Antropología de Caracas

#### Liqui De Odebert - Diversidad Cultural

**Actividad 3:**

- 1) Lee el material de apoyo que el video de la región de la Guayana y responde en tu carpeta de clase las siguientes preguntas:
  - a) ¿Qué rol jugaron los desastres en la conformación histórica de los pueblos originarios de la región de la Guayana y qué rol jugaron con la llegada de la población af'án a la zona del territorio?
  - b) ¿Cuáles a qué se refiere la antropóloga Ana María Geretto cuando declara "No hablo nada de historia antes de la llegada de los españoles. El tiempo es una categoría europea?"
  - c) ¿Qué significa con palabras tuyas que se refiera "Tribalidades"?
  - d) ¿Qué rol jugaron los pueblos originarios en la conformación de la identidad nacional?
  - e) ¿Qué rol jugaron los pueblos originarios en la conformación de la identidad nacional y qué rol jugaron con la llegada de la población af'án a la zona del territorio?
  - f) ¿Cuál es el principal motivo de los pueblos originarios actualmente?
  - g) ¿Cómo se relaciona actual con respecto a la conformación de la identidad nacional?
- 2) Lee el video "Nacionalismo, desde una perspectiva crítica" ¿Cuál es el propósito de la producción de este video? ¿Qué rol jugaron los pueblos originarios en la conformación de la identidad nacional? Realiza un registro de ella en tu carpeta para compartirla en la clase durante la semana.

---

#### Revalorización de las identidades regionales

La Asociación Civil y Cultural "Pueblos del Viento" trabaja para apuntar el fortalecimiento de las identidades regionales que tienen a construir desde la realidad social de sus respectivos estados, territorios y culturas a través de la participación en el área del sector. Hecho y proceso de la Provincia de Córdoba Argentina.

**Valoración del Eje 3**

Realiza el desarrollo del Eje 3 haciendo énfasis en el siguiente botón:

Inicio

#### Caja 01: "Tierra y Fuego" Córdoba Argentina

**Actividad 4:**

- 1) Ver el video de la Asociación "Pueblos del Viento" y realiza el comentario que hay en él.
- 2) Responde en tu carpeta de clase lo que más llamó la atención y explica el porqué.
- 3) ¿Cuál es el rol de los pueblos originarios en la conformación de la identidad nacional y qué rol jugaron con la llegada de la población af'án a la zona del territorio?
- 4) Realizar una puesta en común de la producción en tu caso presencial sobre el tema.

INICIO
CONTENIDOS
FORO
CONSULTA

Programa
Eje 3. La Identidad Cultural
Noticias
CONTACTO

Discusión
Eje 3. La Identidad Cultural
IMÁGENES
Perfil de Ana María Geretto

Identidad
Eje 3. Emergecer
CALENDARIO
Antropología de la Guayana

INTERVENCIÓN FINAL
CALENDARIO

Orientación en Ciencias Sociales y Humanidades

Antropología Social y Cultural

## D-4) Eje 4: El hombre posmoderno.

Esta página web se diseñó con la plataforma **WIX**.com. Crea tu página web hoy. [Comienza ya](#)

# ANTROPOLOGÍA Social y Cultural

— Cuarto Año Nivel Secundario —

[INICIO](#) [CONTENIDOS](#) [FORO](#) [NOTICIAS](#) [IMÁGENES](#) [CALENDARIO](#) [CONSULTAS](#) [CONTACTO](#)

### Posmodernidad

Posmodernidad es una corriente de pensamiento surgida a mediados del siglo XX como crítica a la modernidad. Su planteamiento principal es que el modelo planteado por el movimiento antecesor fracasó, en tanto que la idea de progreso a través del conocimiento no es suficiente para alcanzar el bienestar del hombre y la sociedad.



#### Material teórico:

- Modernidad y Posmodernidad



#### Actividad 1:

- 1) Luego de visualizar el video y leer el material teórico sobre el tema realiza un cuadro comparativo en tu carpeta diferenciando la modernidad de la posmodernidad.

### El hombre posmoderno

Escucha con atención la letra de la siguiente canción del rapero ecuatoriano Rapdikal



#### Actividad 2:

- 1) ¿Qué sugiere el tema musical? ¿Qué frases llamaron más tu atención? Reunidos en grupos de 6 integrantes pongan en común sus reflexiones.
- 2) Elaboren con su grupo un videoclip para la canción analizada. La producción audiovisual debe ser original y creativa, las imágenes incorporadas tienen que ser propias, pueden sumar también actuaciones u otros recursos que consideren oportunos.
- 3) Subir el video al canal de Youtube de uno de los integrantes del grupo para ser visualizado el día de la presentación, ésta se hará de manera presencial en el curso pero después los videos serán incorporados a este espacio.

#### Actividad 3:

- 1) Visita la página de Facebook del artista polaco **Pawel Kuczynski** y observa con atención sus obras, elige una y escribe en un texto tu interpretación sobre ella estableciendo relación con la posmodernidad o el perfil del hombre posmoderno.



- 2) Comparte en la pizarra virtual de Padlet referida al tema, la imagen elegida y el análisis sobre ella (no olvidar colocar tu nombre en él). Comenta también el posteo de tus compañeros.



#### Valoración del Eje 4

Evalúa el desarrollo del Eje 4 haciendo click en el siguiente botón:

[Encuesta](#)

<a href="#">INICIO</a>	<a href="#">CONTENIDOS</a>	<a href="#">FORO</a>	<a href="#">CONSULTAS</a>
Programa	Eje 1: La Antropología como ciencia	NOTICIAS	CONTACTO
Objetivos	Eje 2: El hombre y la cultura	IMÁGENES	Profesora Yanina Carrasco
Evaluación	Eje 3: La Identidad cultural	CALENDARIO	<a href="mailto:antropologia.4to@gmail.com">antropologia.4to@gmail.com</a>
Modalidad	Eje 4: El hombre posmoderno		
	<b>INTEGRACIÓN FINAL</b>		



## D-5) Integración final

Esta página web se diseñó con la plataforma **WIX.com**. Crea tu página web hoy. [Comienza ya](#)

# ANTROPOLOGÍA

## Social y Cultural

— Cuarto Año Nivel Secundario —

INICIO    CONTENIDOS    FORO    NOTICIAS    IMÁGENES    CALENDARIO    CONSULTAS    CONTACTO

### Trabajo final integrador

Seguramente conoces el **Festival Nacional de Doma y Folclore de Jesús María**, de hecho es muy probable que hayas asistido a él. Pero ¿lo analizaste alguna vez desde una mirada antropológica? En este trabajo integrador lo haremos.

**Actividades:**

- 1) Reunidos en grupos de 6 integrantes consideren qué contenidos trabajados en los 4 ejes de la materia podrían servir para analizar desde diferentes aspectos el Festival Nacional de Doma y Folclore de Jesús María.
- 2) Trabajen con la herramienta Google Doc ([ver tutorial](#)) para registrar la "lluvia de ideas" del grupo y los posteriores intercambios sobre los aspectos elegidos y el análisis sobre ellos.
- 3) Redacten un texto que sintetice el análisis realizado por el grupo y compártanlo en la pizarra virtual de Padlet que se encuentra debajo. La intervención deberá tener además un título y una imagen que acompañe al texto principal, cuidar que todos los elementos guarden cohesión entre sí. No olvidar agregar el nombre de los integrantes del grupo en el posteo.
- 4) Navegar el muro colaborativo con una mirada crítica y analizar los trabajos compartidos por los compañeros. Realizar un comentario que agregue información o una opinión argumentada en al menos dos grupos. El aporte puede realizarse de forma individual o grupal.



Prof. Yanina Carrasco - 6ma    [COMPARTIR](#)

### UNA MIRADA ANTROPOLÓGICA DEL FESTIVAL DE JESÚS MARÍA

Compartimos nuestros análisis y reflexionamos sobre el de nuestros compañeros.

Made with [padlet](#)

**Valoración general**

Evalúa el sitio web y el desarrollo de los aprendizajes de Antropología haciendo click en el siguiente botón: [Encuesta](#)

INICIO	CONTENIDOS	FORO	CONSULTAS
Programa	Eje 1: La Antropología como ciencia	NOTICIAS	<a href="#">CONTACTO</a>
Objetivos	Eje 2: El hombre y la cultura	IMÁGENES	Profesora Yanina Carrasco
Evaluación	Eje 3: La Identidad cultural	CALENDARIO	<a href="mailto:antropologia.4to@gmail.com">antropologia.4to@gmail.com</a>
Modalidad	Eje 4: El hombre posmoderno		
	<b>INTEGRACIÓN FINAL</b>		<small>Este sitio web está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.</small>

Orientación en Ciencias Sociales y Humanidades  
Antropología Social y Cultural

## E- Modelo de encuesta de valoración del Eje del sitio web de Antropología.



### Valoración del Eje 1: La Antropología como ciencia

Envía tus comentarios sobre el desarrollo del Eje 1

¿Como consideras que fueron los contenidos incluidos en el eje?

Muy interesantes

Medianamente interesantes

Poco interesantes

Nada interesantes

¿Qué grado de utilidad tuvieron los materiales propuestos?

Muy útiles

Medianamente útiles

Poco útiles

Nada útiles

Otro: \_\_\_\_\_

Valora las habilidades y dedicación del profesor (considerando a 5 la mayor valoración)

	5	4	3	2	1
Claridad de las explicaciones	<input type="radio"/>				
Motivación a los alumnos	<input type="radio"/>				
Conocimiento de la disciplina	<input type="radio"/>				
Métodos de enseñanza	<input type="radio"/>				
Disposición para efectuar consultas	<input type="radio"/>				

¿Tuviste inconvenientes con el acceso al material multimedia cargado en la página del sitio?

- Nunca
- A veces
- Siempre
- Otro: \_\_\_\_\_

¿Como te resultó la combinación de actividades presenciales y virtuales en la materia?

- Muy buena
- Buena
- Regular
- Mala
- Otro: \_\_\_\_\_

¿Qué fue lo más importante que aprendiste de este eje?

Tu respuesta \_\_\_\_\_

¿Tienes algún comentario o sugerencia para ayudar a mejorar esta clase?

Tu respuesta \_\_\_\_\_

**Enviar**

F- Modelo de encuesta presente en la página de Integración final del sitio web de Antropología.



## Valoración general de la experiencia con el sitio web de Antropología

\*Obligatorio

Partiendo de las siguientes afirmaciones evalúe su experiencia con el sitio web de Antropología marcando la aseveración con la que más coincida. \*

	Totalmente de acuerdo con la expresión	Algo de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
El acceso al sitio web resultó fácil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Se pudo entrar al sitio desde el primer intento, sin necesidad de insistir en más de una ocasión.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El diseño del sitio resultó atractivo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Navegar dentro del sitio resultó una experiencia sencilla.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los procesos de búsqueda de información dentro del sitio así como la navegación dentro de él ocurren de manera rápida y ágil.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La información publicada en el sitio es interesante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El modo en que las informaciones estaban organizadas dentro del sitio resultó adecuado y de fácil búsqueda.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El sitio mejoró mi experiencia de aprendizaje en la materia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

¿Tuviste inconvenientes con el acceso al material multimedia cargado en la página del sitio?

- Nunca
- A veces
- Siempre
- Otro: \_\_\_\_\_

¿Como te resultó la combinación de actividades presenciales y virtuales en la materia?

- Muy buena
- Buena
- Regular
- Mala
- Otro: \_\_\_\_\_

¿Qué fue lo más importante que aprendiste de este eje?

Tu respuesta \_\_\_\_\_

¿Tienes algún comentario o sugerencia para ayudar a mejorar esta clase?

Tu respuesta \_\_\_\_\_

**Enviar**

## G- Modelo de rúbrica de evaluación del proyecto.

	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Observaciones
Enfoque de aprendizaje	Se promueven aprendizajes basados en la memorización sin plantear cambios actitudinales.	Se desarrollan aprendizajes que promueven en los estudiantes cambios en su forma de ver el mundo, y se fomenta la metacognición.	Se desarrollan aprendizajes que promueven en los estudiantes cambios en su forma de ver el mundo, y además hay un espacio de reflexión específico sobre el proyecto.	Se proponen además estrategias de aprendizaje que están basadas en el interés de los alumnos por la materia y se las utiliza para maximizar la comprensión y satisfacer su curiosidad. Existen espacios específicos para ello.	
Competencias	El proyecto fomenta el aprendizaje de las competencias transversales de: trabajo colaborativo, habilidades comunicativas y empatía.	El proyecto incide en las competencias transversales anteriores y en la autonomía, la creatividad, el pensamiento crítico, la iniciativa personal y la sensibilidad de los estudiantes.	El proyecto incide en las competencias anteriores, el pensamiento crítico y fomenta el desarrollo interdisciplinar de espacios propios de la Orientación.	El proyecto incide en las competencias nombradas anteriormente y trabaja también competencias propias de la indagación y la investigación.	
Nivel de participación	Los estudiantes no intervienen en la preparación ni en las decisiones sobre el contenido ni el desarrollo del proyecto. La participación del alumnado es simple.	Los estudiantes pueden opinar y dar su parecer sobre el proyecto. Se les anima a opinar o valorar el proyecto y hay un espacio determinado para ello. La participación del alumnado es consultiva.	Los estudiantes participan en la definición del proyecto, en la determinación de su sentido y de sus objetivos. También participan en el diseño, la planificación, la ejecución y la valoración. La participación es proyectiva.	El estudiantado pide, exige o genera nuevos espacios y mecanismos de participación en el proyecto. Equivale a un nivel máximo de participación: metaparticipación.	
Evaluación	Se evalúan los aprendizajes por parte del profesor, igual que el resto de los aprendizajes curriculares.	Se evalúan los aprendizajes por parte de todos los participantes en el proyecto (responsables entidad, profesores y estudiantes).	Además de los aprendizajes también se evalúa la puesta en práctica de ellos.	Se evalúan los aprendizajes, su puesta en práctica y el proyecto de manera global con el objetivo de mejorarlo en próximas ediciones. La evaluación se lleva a cabo por todos los participantes del proyecto.	

Proceso de enseñanza:	Conocimiento de la disciplina	No se demostró suficiente dominio de la disciplina.	Se evidenció conocimiento de los conceptos básicos de la disciplina pero sin establecer relaciones entre los contenidos.	Se demostró un conocimiento fundamental de la disciplina y relación entre diversos contenidos.	Se demostró un sólido conocimiento de la disciplina, relación con otras disciplinas y vínculo con situaciones problemáticas y contextos actuales. Se promocionaron apoyos para la comprensión de los estudiantes.	
	Pedagogía y didáctica	No se emplearon estrategias y recursos adecuados para el logro de los objetivos de aprendizaje.	Se incorporaron recursos didácticos adecuados para el logro de los objetivos pero sin demasiada variación e innovación.	Se emplearon recursos didácticos adecuados para el logro de los objetivos. Se apreció diversidad de estrategias y materiales.	Se utilizaron estrategias adecuadas para el logro de los objetivos de aprendizaje. Se emplearon recursos diversos, innovadores y desafiantes para los estudiantes.	
	Interacción y comunicación	No se mostró buena predisposición para el intercambio y la comunicación con los estudiantes.	Se mantuvo una comunicación limitada con los estudiantes.	Se mantuvo una comunicación fluida promoviendo espacios de diálogo e intercambio.	Se mantuvo una comunicación fluida promoviendo espacios de diálogo e intercambio. Se mostró interés por generar interacciones que favorecieran el vínculo docente-estudiante.	
Institucionalización:	Reconocimiento	La institución no muestra explícitamente su apoyo al proyecto.	La institución muestra interés por algunos aspectos de los proyecto.	Los proyectos se ubican en alguna estructura de la institución.	Se facilita la extensión y replicación del proyecto. Existe documentación y acciones explícitas en la que la institución muestra su apoyo y reconocimiento al proyecto.	
	Disponibilidad de recursos	No se facilitan recursos desde la institución para llevar a cabo proyecto.	Se facilita la organización del proyecto con flexibilización de grupos y horarios en caso de que sea necesario.	Se facilita la organización del proyecto con flexibilización de grupos y horarios en caso de que sea necesario. También se facilitan autorizaciones, acuerdos, etc.	Se facilitan recursos, contactos para hacer red de proyectos, dispone de un abanico de servicios posibles. Se facilitan instrumentos para la evaluación de los proyectos. Existe un grupo de coordinación o algún espacio donde dirigirse. Se reconoce el tiempo académico que dedica el profesor.	
	Relevancia y visibilidad	No existe ningún espacio de reconocimiento de la comunidad educativa hacia el proyecto.	Existe algún reconociendo pero no está institucionalizado ni sistematizado.	Existe un espacio de reconocimiento y celebración institucional.	Se favorece el reconocimiento de la comunidad educativa a través de premios y ayudas.	