



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

TÍTULO

RECURSOS INFORMÁTICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DEL SÉPTIMO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE, PERIODO 2014 – 2015. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

Tesis previa a optar por el grado de Licenciado en Ciencias de la Educación mención Informática Educativa.

AUTOR:

BAIRON ARMANDO ZUMBA LUZURIAGA

DIRECTOR:

ING. JAIME EFRÉN CHILLOGALLO ORDÓÑEZ, MG. SC.

LOJA – ECUADOR

2015

CERTIFICACIÓN

Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordóñez, Mg. Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA DE LA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

CERTIFICA.-

Haber asesorado, revisado y orientado en todas sus partes, el desarrollo de la tesis titulada: **RECURSOS INFORMÁTICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DEL SÉPTIMO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE, PERIODO 2014 – 2015. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**, de autoría de Bairon Armando Zumba Luzuriaga, egresado de la Carrera de Informática Educativa de la Modalidad de Estudios a Distancia de la Universidad Nacional de Loja, la misma que cumple con los requisitos que demanda las normas de graduación vigentes, por lo que autorizó al postulante continuar con los demás procedimientos legales como son: presentación, sustentación y defensa.

Loja, Octubre de 2015



Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordóñez, Mg. Sc.

DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, **Bairon Armando Zumba Luzuriaga**, declaro ser el autor del presente trabajo de tesis y eximo a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizó a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi tesis, en el Repositorio Institucional Biblioteca Virtual.

Autor: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Cédula N°. 1104565997

Firma:.....

Fecha: Loja, Octubre de 2015

**CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA,
PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y
PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.**

Yo, Bairon Armando Zumba Luzuriaga, declaro ser autor del presente trabajo de tesis titulada: **RECURSOS INFORMÁTICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DEL SÉPTIMO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE, PERIODO 2014 – 2015. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**, como requisito para obtener el grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención: Informática Educativa; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 13 días del mes de octubre del dos mil quince, firma el autor.

Firma:.....

Autor: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Cedula: 1104565997

Dirección: Loja, San Sebastián

Correo electrónico: bayzumba87@gmail.com

Teléfono: 07 258 2871

Celular: 0991925575

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de tesis: Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordóñez, Mg. Sc.

Presidente: Dr. Danilo Charchabal Pérez, PhD.

Vocal: Mgs. Isabel María Enrriquez Jaya

Vocal: Mgs. María del Cisne Suarez.

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia, al Personal Docente de la Carrera de Informática Educativa, quienes aportaron con conocimientos durante el proceso académico.

Al Ing. Jaime Efrén Chillo Gallo Ordóñez, Mg. Sc., Director de Tesis por su orientación y apoyo incondicional, lo que hizo posible la elaboración y culminación del presente trabajo de investigación.

A las Autoridades, Docentes y estudiantes de la Escuela “General Rumiñahui” del Cantón Yantzaza, quienes con su participación e interés facilitaron el presente trabajo investigativo.

El Autor

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante en mi formación profesional.

A mi madre, por ser el pilar más importante y demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones.

A mi padre, a pesar de nuestra distancia física, siento que estás conmigo siempre y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir juntos, sé que este momento hubiera sido tan especial para ti como lo es para mí.

A mis hermanas que siempre estuvieron apoyándome, para lograr esta meta, la trayectoria académica, comprende esfuerzo y dedicación, así como comprensión de parte de mi esposa e hijo, quienes han estado a mi lado en todo momento, apoyándome y brindándome su apoyo incondicional en procura de lograr mis objetivos.

Bairon Zumba

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

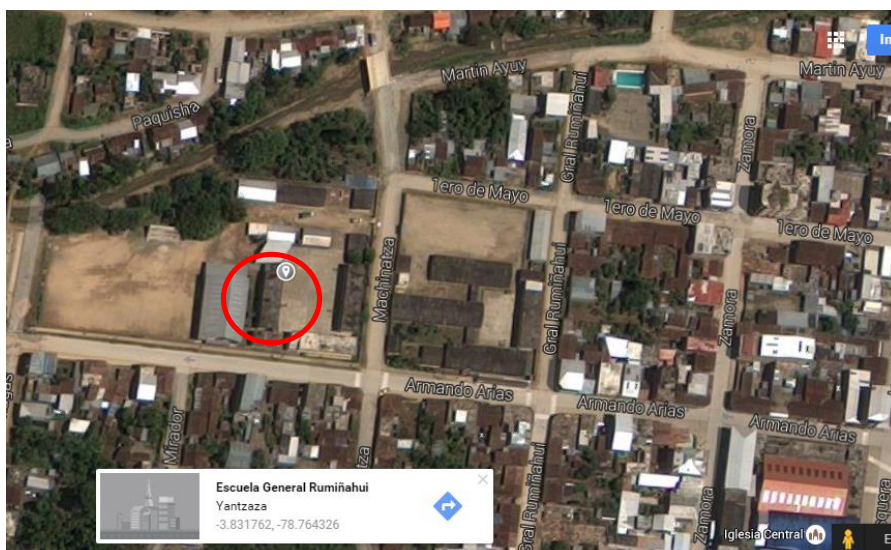
ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN												
BIBLIOTECA: ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN												
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR BAIRON ARMANDO ZUMBA LUZURIAGA	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES	
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO CUMUNIDAD			
TESIS	RECURSOS INFORMÁTICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DEL SÉPTIMO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE, PERIODO 2014 – 2015.	UNL	2015	ECUADOR	ZONAL 7	ZAMORA CHINCHIPE	YANTZAZA	YANTZAZA	YANTZAZA	CD	LICENCIADO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA	

MAPA GEOGRAFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN YANTZAZA



CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GENERAL RUMIÑAHUI".



ESQUEMA DE TESIS

- ❖ PORTADA.
- ❖ CERTIFICACIÓN
- ❖ AUTORÍA
- ❖ CARTA DE AUTORIZACIÓN
- ❖ AGRADECIMIENTO
- ❖ DEDICATORIA
- ❖ MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- ❖ MAPA GEOGRAFICO Y CROQUIS
- ❖ ESQUEMA DE TESIS
 - a. Título.
 - b. Resumen (Summary)
 - c. Introducción .
 - d. Revisión de Literatura
 - e. Materiales y métodos
 - f. Resultados
 - g. Discusión
 - h. Conclusiones
 - i. Recomendaciones
 - j. Bibliografía
 - k. Anexos
 - Proyecto de investigación
 - Índice

a. TÍTULO

RECURSOS INFORMÁTICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DEL SÉPTIMO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE, PERIODO 2014 – 2015. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

b. RESUMEN

La presente tesis hace referencia a los: RECURSOS INFORMÁTICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DEL SÉPTIMO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE, PERIODO 2014 – 2015., realizada de acuerdo a lo que establece el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja.

El problema central del trabajo investigativo fue: ¿Cómo inciden los recursos informáticos en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de computación del séptimo año del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, del cantón Yantzaza?

Se planteó como Objetivo General: Determinar la incidencia de los recursos informáticos en el proceso enseñanza – aprendizaje de la asignatura de computación del séptimo año del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, del Cantón Yantzaza, Provincia de Zamora Chinchipe, periodo 2014 – 2015.

La presente investigación se planteó en base a la necesidad de mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje durante las actividades de clase de los estudiantes de educación básica, empezando con la búsqueda de problemáticas socio – educativas que afectan el normal funcionamiento de las actividades diarias en clase, de esta forma se logró identificar que existían problemas en el uso de los recursos informáticos con los que cuenta el docente en la asignatura de computación del centro de educación inicial y escuela de educación básica “General Rumiñahui”, del cantón Yantzaza.

Los métodos utilizados fueron: Científico, Inductivo/Deductivo, Estadístico, metodología que se utilizó para la recolección de información necesaria para el desarrollo de la investigación, con la ayuda de algunas técnicas e instrumentos como la Observación directa, a las actividades de clase la cual permitió constatar la aplicación de los recursos informáticos en las actividades de clase, la entrevista que fue aplicada al docente de la asignatura de computación y la encuesta a los estudiantes para obtener información que justifique la presente investigación.

Se concluye que: El 86%, de los estudiantes encuestados manifiestan que serían diferentes las clases si utilizaran software educativo o una página web durante las actividades de clase, el 64%, consideran que los recursos informáticos modernos ayudan a mejorar los conocimientos de los estudiantes, además el docente manifestó que si utiliza recursos a través de la web, como blogs, wiki, correo electrónico, etc.

SUMMARY

This thesis refers to: RECURSOS INFORMÁTICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DEL SÉPTIMO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE, PERIODO 2014–2015., conducted according to the provisions of Regulation Academic Board of the National University of Loja.

The central problem of the research work was: How do the computing resources in the teaching-learning process of the subject's computer seventh year of the Early Education Center and School of Basic Education "General Rumiñahui" Canton Yantzaza?

He was raised as General Objective: To determine the incidence of computer resources in the teaching - learning process of the subject of computing the seventh year of the Center for Early Education and Basic Education School "General Rumiñahui" Canton Yantzaza, Zamora Chinchipe, period 2014-2015.

This research was proposed based on the need to improve the teaching - learning during classroom activities for students of basic education, starting with the search for partner issues - education that affect the normal functioning of daily activities in class , being way you could identify that there were problems in the use of computing resources are there teachers in the subject's computer center for early childhood education and basic education school "General Rumiñahui" Canton Yantzaza.

The methods used were scientific, inductive/deductive, statistical methodology that was used to collect information necessary for the development of research, with the help of some techniques and instruments such as direct observation, classroom activities which It helped to confirm the application of computing resources in classroom activities, the interview was applied to teachers of the subject of computing and survey students to obtain information justifying this research.

It is concluded that: 86% of students surveyed say they would be different classes if they used educational software or website for classroom activities, 64%, believe that modern computing resources help improve the knowledge of students also said that if the teacher uses resources via the web, such as blogs, wiki, email, etc.

c. INTRODUCCIÓN

La presente investigación se realizó con el objeto de determinar la incidencia de los recursos informáticos en los estudiantes del séptimo año, buscando problemas socioeducativos que estén afectando el normal funcionamiento de las actividades de clase en el proceso enseñanza – aprendizaje, encontrando la necesidad de elaborar recursos didácticos innovadores como una página web que sirva de apoyo a las actividades de clase y extra clase de los estudiantes, no solo de séptimo año sino a toda comunidad educativa.

La educación en la actualidad se ha visto sumergida en los cambios evolutivos de las nuevas tecnologías que han revolucionado todos los niveles de educativos, siendo imprescindible que las instituciones cuenten con nuevas herramientas didácticas innovadoras y llamativas que hagan de las clases dinámicas e interactivas, facilitando la interacción del docente-estudiante, es por ello que se creó la página web educativa en la asignatura de computación como un recurso que coadyuve a la educación de los estudiantes, convirtiendo en un material de consulta de información verificada para sus actividades y de esta forma mejorar y lograr que adquieran aprendizajes significativos.

Monereo, C. & Badía, A. (2011), en su artículo los heterónimos del docente: Identidad, selfs y enseñanza, expresan que “los enfoque constructivas de la enseñanza y el aprendizaje han entrado en los planteamientos curriculares, creación de nuevos planes de estudio, aprendizaje autónomo, conocimientos previos, aprendizajes cooperativo, y cita a (Pozo, 2006), (pág. 2).

El problema central del trabajo investigativo fue: ¿Cómo inciden los recursos informáticos en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de

computación del séptimo año del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, del cantón Yantzaza?

Se planteó como Objetivo General: Determinar la incidencia de los recursos informáticos en el proceso enseñanza – aprendizaje de la asignatura de computación del séptimo año del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, del Cantón Yantzaza, Provincia de Zamora Chinchipe, periodo 2014 – 2015.

Para el desarrollo de la investigación se plantearon los siguientes objetivos específicos: Recopilar información sobre los recursos informáticos, utilizados por los estudiantes de séptimo año de educación básica de la asignatura de computación, Analizar los recursos informáticos, utilizados por los estudiantes en el proceso enseñanza – aprendizaje de la asignatura de computación, Establecer los resultados que se logran en el proceso de enseñanza –aprendizaje con la aplicación de los recursos informáticos, Elaborar lineamientos alternativos, que permitan al docente mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje en la asignatura de computación de los estudiantes del séptimo año de educación básica.

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: método Científico que permitió analizar la temática e información sobre los recursos informáticos utilizados en enseñanza –aprendizaje, el método Inductivo/Deductivo el cual se aplicó al momento que se realizó la entrevista al docente para analizar y deducir la información obtenida durante la investigación, el modelo Estadístico permitió obtener los resultados estadísticos que ayudaron a que la información utilizada en la página web sea la correcta y adecuada a los requerimientos del usuario, la investigación se desarrolló desde el enfoque cuantitativo; ya que esta pretende acortar la

información facilitando al investigador la recopilación de datos y con esto encontrar la resolución de su problema.

La estructura del marco teórico se desarrolló fundamentándose en los RECURSOS INFORMÁTICOS, el proceso de aprendizaje en computación, la inclusión del uso del computador en los currículos tradicionales, el proceso enseñanza – aprendizaje, la educación y computación de séptimo año.

La estructura del informe final sigue el esquema previsto en el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, la cual consta de revisión Literaria que contiene los conceptos generales de lo que son los recursos informáticos y proceso enseñanza – aprendizaje.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

RECURSOS INFORMÁTICOS



Fotografía: Bairon Armando Zumba Luzuriaga.

Alfonso Pontes Pedrajas (2005) en su revista, Aplicaciones de las tecnologías de la información y de la comunicación en la educación científica. Primera parte: Funciones y Recursos, expresa que “la aplicación de las Tic’s en la enseñanza, hay que indicar que existen múltiples programas para ordenadores, páginas web y software educativo, para todas las áreas y niveles de enseñanza, pero los docentes aun no las utiliza”, y cita a (Pépin, 2001), en Implantación de las Tic’s como recursos educativos. (pág. 5,6). <http://bit.ly/1jkNkSA>

En base a concepto del autor Alfonso, podemos referirnos que las nuevas tecnologías de la información y comunicación Tic’s en la actualidad no solo han revolucionado la educación, sino también la vida de los seres humanos y la sociedad misma, gracias a los múltiples recursos que ofrece a través de la web, pero sobre todo la educación ya no es la misma de antes, ahora es mucho más fácil poder acceder a la información, por lo tanto el docente debe estar preparado para enfrentar este nuevo reto, el que sus estudiantes sean críticos, mejorando las posibilidades de interacción, de acceso, de presentación de actividades de aprendizaje.

Así mismo Alfonso Pontes Pedrajas (2005) explica que “el propósito general de los recursos informáticos es que sean útiles para cualquier tipo de usuario en el ordenador, aunque no tengan carácter educativo, el docente debe poseer los conocimientos para poder utilizarlas” y cita a (Pontes, (1999), en los Recursos informáticos de propósito general. (Pág. 7) <http://bit.ly/1WXRZbk>

Haciendo énfasis en el concepto del autor Alfonso Pontes, podemos referirnos a que existen múltiples programas o aplicaciones para ordenadores como: Microsoft Office, bases de datos, diseño gráfico, hojas de cálculo, etc., que no son herramientas desarrolladas específicamente con propósitos educativos, pero se pueden adaptar a la educación con un cierto grado de preparación y conocimientos por parte del docente, para el uso correcto de estas herramientas informáticas, ya que pueden facilitar las actividades de clase, para realizar presentaciones didácticas, dinámicas e interactivas que mejoren la interacción docente-estudiantes.

También es necesario mencionar la importancia del internet como recurso para buscar información, o como poder de comunicación ya sea para desarrollar actividades propias del docente, o para comunicarse o interactuar con sus estudiantes, además de ofrecer múltiples plataformas virtuales de aprendizaje que facilitan y permiten que se pueda desarrollar actividades de clase para los estudiantes, donde pueden interactuar los mismo con el docente, sin olvidar que la educación en línea es una gran herramienta para potenciar los aprendizajes de los estudiantes.

Entre los recursos informáticos y medios que están disponibles en la actualidad para la educación y para mejorar el proceso enseñanza y aprendizaje tenemos imágenes fijas proyectables, presentaciones en diapositivas, fotografías, CD's, DVD's, programas de radio y televisión,

videos, recursos audiovisuales, etc., además cabe mencionar los programas o recursos didácticos informáticos o multimedia como: videojuegos, software multimedia, simuladores, páginas web, blogs, correo electrónico, chats, foros, y demás recursos on-line interactivos, los cuales se convierten en potenciales recursos didácticos que pueden ser utilizados por el docente para mejorar las actividades de clase, la interacción con los estudiantes, además de ser recursos potenciadores de aprendizajes y fácil acceso en la actualidad tanto para docentes como estudiantes.

También es necesario mencionar que no importa cuántas estrategias didácticas de enseñanza puedan usarse o inventarse según los docentes lo requieran necesario, que no hay mejor que la creatividad del docente que es la mejor arma en las actividades de clase, de él depende que la clase sea interactiva y entusiasta, sea está a través del ordenador o con sus herramientas propias, caso contrario los recursos informáticos pueden ser frustrantes para los estudiantes, ya que el uso incorrecto de los mismos puede generar controversia con el docente, es aquí la importancia de que el docente posea conocimientos sólidos para que convierta recursos que ofrece el ordenador en atractivo para el estudiante, buscando alternativas que conviertan a los recursos informáticos disponibles para las actividades de clase en potenciadores de conocimientos, haciendo que las clases sean interactivas y dinámicas con el objetivo principal de llamar la atención del estudiantes propiciando aprendizajes significativos.

El uso de los recursos informáticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje dependerá en gran medida de la estrategia de aprendizaje y contenido para las actividades de clase, talleres, cursos, etc., que deberá realizar el estudiante para que estos generen verdaderos aprendizajes, por lo que es necesario tomar en cuenta que deben satisfacer los requerimientos y necesidades de los usuarios en busca de que ellos adquieran aprendizajes reales y significativos.

Debido al avance incesante de la tecnología es común escuchar que nuevos recursos didácticos tecnológicos en la educación escolar pueden tener uso para la enseñanza y el aprendizaje, incluso es común escuchar a padres de familia en instituciones educativas pidiendo que se incorporen nuevos recursos para la formación de sus hijos, basando su tesis en la importancia que tienen estos recursos en el convivir diario en esta sociedad inmersa en el mundo de la tecnología, con estudiantes que conviven con el mundo del internet, dejando de lado la consulta en bibliotecas, revistas, libros, etc.

IMPORTANCIA DE LA ENSEÑANZA DE LA TECNOLOGÍA

Para Julio Cabero Almenara (2001) expresa que “debido a las transformaciones, el desarrollo, las corrientes pedagógicas, la comunicación, al enfoque sistemático aplicado a la educación y la psicología cognitiva planteados en el campo educativo han incorporado diferentes medios y recursos en la enseñanza”. (pág. 14) <http://bit.ly/1G4SQTg>

Mucho se ha tomado en cuenta que la integración de la tecnología ha venido a transformar la educación y el proceso enseñanza-aprendizaje, la cual se han convertido en una fuente de conocimiento para las actividades de investigación científica y la práctica de la comunidad educativa, ya que las mismas le permiten al estudiante facilitar su vida académica y profesional, es posible que la tecnología represente para el estudiante una herramienta para mejorar su aprendizaje, pero hay que tomar en cuenta que para el docente se puede convertir en una carga adicional, que no siempre es reconocida y apoyada con propuestas que le ayuden a mejorar la educación, pues al hacer uso de la tecnología para muchos de ellos se torna en un gran problema ya que no cuentan con los conocimientos necesarios al momento de enfrentarse al uso de la misma en las actividades de clase, lo cual les obliga a buscar alternativas para capacitarse, teniendo que prepararse continuamente, sabiendo que no es suficiente con incluirlas al currículo del

estudiante también requieren estar preparándose continuamente como docente, para que la información que se suministra al estudiante sea fiable y confiable para su educación.

Los autores M. Martín y C. Osorio. (2003), en su revista Iberoamérica de educación sobre educar para participar en ciencia y tecnología. Un proyecto para la difusión de la cultura científica manifiestan que “el desarrollo económico, la calidad de vida de las personas, las transformaciones del medio cultural, los cambios de formas de vida, la ciencia y la tecnología, están presentes en las instituciones gubernamentales y no gubernamentales. (pág. 165). <http://bit.ly/1G4XGQx>

Con lo antes citado de Martín y Osorio, podemos exponer que nos encontramos en una sociedad donde las personas cada día somos más dependientes de la tecnología para desarrollar nuestras actividades diarias, hoy es común observar en todas las instituciones públicas, privadas, centros de cuidado infantil, escuelas, colegios, universidades, y demás instituciones que cuentan con algún tipo de recurso tecnológico para sus actividades ya sea automatizadas o comunes ya sea para la información o comunicación, la tecnología ha demostrado que puede ser de gran ayuda para el docente y estudiantes, mencionando que la tecnología es un apoyo a las actividades de ninguna manera puede sustituir las funciones del docente, sino es que es un recurso para enriquecer el proceso enseñanza y aprendizaje.

El autor Julio Cabero Almenara (2001), en su libro Tecnología educativa: su evaluación historia y su conceptualización, expone que “la tecnología educativa se puede considerar desde una micro perspectiva tecnológica, que indica como medios a la televisión, los ordenadores y la enseñanza programada en el ámbito educativo”, y cita a (Gagné, 1976), en el desarrollo

de un conjunto de técnicas sistemáticas y conocimientos prácticos para diseñar, medios y manejar instituciones. (pág. 22) <http://bit.ly/1G4SQTg>

De lo citado por el autor Julio Cabero, nos permite referirnos a que contamos con múltiples medios para la enseñanza, que son los transmisores de información y motivadores para los estudiantes con una fuerte tendencia a suplantar las actividades prácticas del docente en el ámbito educativo, nos encontramos en una sociedad muy compleja e integrada que implica diseñar, evaluar, generar, administrar, crear soluciones en muchos aspectos del aprendizaje, sin olvidar que la serie de limitaciones que nos enfrentamos al momento de usar la tecnología para las actividades de clase, ya sea por la falta de capacitación del docente, o porque no se adaptan a la planificación o currículo del estudiante, siendo necesario que se realice una previa socialización para determinar el grado de aceptación antes de ser implantadas como un recurso para la adquisición de aprendizajes.

En la actualidad ya no basta con poseer conocimientos o dominar el uso de las Tic's, es necesario que el docente integre con los estudiantes la capacidad de ser críticos de la información, una autonomía personal que implique la adquisición de habilidades y destrezas que contribuyan al desarrollo de aprendizajes, con actividades donde pueda potenciar sus conocimientos, ya que las Tic's no deben ser vistas como un mecanismo para solo para mejorar la interacción y el aprendizaje de los estudiantes también que es una herramienta para la distribución de información.

El utilizar recursos informáticos para la educación de estudiantes con el objetivo de que adquieran aprendizajes significativos en las diferentes materias, han hecho que el docente tenga que buscar alternativas que faciliten actividades a través del ordenador tomando en cuenta que este recursos facilita la búsqueda, organización y presentación de la información,

buscando estrategias y métodos de enseñanza con relación a las tareas de aprendizaje, apoyándose en recursos que se encuentran disponibles a través de la web, con el firme propósito de mejorar las actividades de clase y la relación docente-estudiantes, haciendo que esta sea más interactiva y entretenida.

Conocedores de la importancia de la enseñanza tecnológica en la actualidad y del avance tecnológico es necesario que el docente busque recursos donde estén inmersas las Tic's, no solo como medio didáctico sino como una forma de insertar a los estudiantes a esta sociedad donde a cada instante va predominando la tecnología, lo cual hace necesario que se difunda continuamente por parte de entes conocedores, profesionales que ayuden al estudiante a capacitarse y estar inmerso en la educación del futuro.

EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Para el autor Gimeno Sacristán, José (1998), en su artículo Comprender y transformar la enseñanza, manifiesta que “la enseñanza requiere planificación, preparar actividades, considerar estrategias dentro del aula, ritmos de aprendizaje, etc., para tratar de orientar a los estudiantes de acuerdo a las exigencias del currículo” pág. (309) <http://bit.ly/1N5JDKb>

Tomando como referencia al autor Gimeno, podemos manifestar que el proceso de enseñanza es tal vez el más complejo en la educación, pues requiere la dedicación y comprensión del docente a las diferentes ideologías del ser humano para poder llegar a él, sabiendo que la tarea de enseñar no es tarea fácil para ningún profesional pues requiere de planificación, adaptación, comprensión, investigación, análisis, etc., de la información antes de ser presentada a los educandos, pues de la calidad de información que se suministre a los estudiantes dependerá el grado de conocimientos

que ellos vayan adquiriendo a través de tiempo, ya que este es un proceso continuo que se va desarrollando continuamente.

Ricardo Baquero (1997), en su libro Vigotsky y el aprendizaje escolar, desde su punto de vista “el aprendizaje no equivale al desarrollo, el aprendizaje equivale al desarrollo mental y una serie de proceso evolutivos, así pues el aprendizaje es un aspecto universal que busca el desarrollo específico del ser humano” y cita a (Vigotsky 1988), el buen aprendizaje es aquel que procede del desarrollo personal. (pág. 3). <http://bit.ly/1pUCcY>

Haciendo referencia al concepto del autor Ricardo, podemos manifestar que el aprendizaje es la actuación del docente y estudiantes a través de medios, recursos y estrategias implantadas para que los estudiantes llegue a adquirir aprendizajes, buscando la satisfacción del individuo, sabiendo que en la actualidad es común escuchar altos índices de estudiantes que reprueban el año escolar ya sea en educación inicial, escuela, colegio o a nivel universitario por la baja retención de conocimientos y con bastas deficiencias en capacidades y habilidades para la solución de problemas que se dan en la mayoría de ocasiones en el proceso de enseñanza-aprendizaje, muchas ocasiones generadas por la escasa capacitación o actualización de los docentes en nuevas estrategias de enseñanza, pues muchos de ellos aún siguen persistiendo en métodos monótonos y repetitivos en su forma de educar a sus estudiantes, olvidándose que en la actualidad existen muchísimas herramientas didácticas disponibles para la enseñanza que busca un propósito en común que es el de formar estudiantes críticos, con aprendizajes significativos para que puedan desenvolver en la sociedad.

Para construir un aprendizaje significativo en los estudiantes como proceso de desarrollo personal se debe tomar en cuenta que su enseñanza tiene que basarse en el desarrollo de su mente, pensamientos, de acuerdo a su capacidad, que va desde que aprende a escribir, leer, actividades

aritméticas, operaciones básicas, capacitarse de manera tal que pueda desenvolverse en la sociedad, para tener una mejor calidad de vida que le genere una satisfacción personal, para poder comunicarse y expresar sus pensamientos, emociones y experiencias de forma libre y espontánea ante los demás, dejando de lado que la tarea de enseñar se caracteriza o se refiere a una actividades del docente no solo como fuente de información sino también como una guía, orientador que esté dispuesto a sacrificar su tiempo en búsqueda de soluciones a los problemas que continuamente presentan los estudiantes, facilitando y promoviendo el aprendizaje continuo de los estudiantes a través de las experiencias previas.

Sabiendo que el proceso de aprender se refiere básicamente a la habilidad que tenemos los seres humanos como consientes, para apropiarnos de conocimientos que son impartidos por parte del docente, o que vamos adquiriendo a través del tiempo de las experiencias de la vida, tomando en cuenta que cada día descubrimos nuevas experiencias que si son bien mecanizadas se convierten en aprendizajes que le van dando sentido a nuestra vida, en busca de nuestra satisfacción personal con conocimientos que nos ayuden a poder desenvolvemos en la sociedad.

En la búsqueda de las mejores estrategias para enseñar no solo es tarea del docente ya que aquí se involucran tanto docente y estudiante en un proceso continuo, el docente como un agente orientador, y el estudiante como un agente receptor de información, es por ello que la enseñanza y el aprendizaje, el docente está inmerso en cada una de las actividades como facilitador, orientador y generador de aprendizajes significativos en los estudiantes, con la información que el dispone para impartir, partiendo siempre del concepto y experiencias de sus educandos, ya que estos conocimientos que generan ellos pueden servir de aprendizaje para los demás compañeros del grupo, basando la educación en lo que dispone en la

actualidad la reforma curricular vigente que se debe basar una educación en las experiencias y conocimientos previos del estudiante.

Entre las estrategias didácticas que un docente debe proporcionar a sus estudiantes para generar motivación, al aprendizaje podemos mencionar que se debe considerar estilos cognitivos y de aprendizaje, motivación e interés, ideología, cultura, clase social, religión, la organización del aula, materiales didácticos, que la información sea precisa, concreta y clara, actividades didácticas que generen participación continua, partir de los errores para generar nuevos aprendizajes, evaluación continua, el aprendizaje colaborativo y dinámico que genere en los estudiantes un clima de bienestar personal y grupal que motive a los mismos a adquirir tanto aprendizajes individuales como grupales.

Regis Posada Gonzáles (2014), en su investigación la lúdica como estrategia didáctica, menciona que “la didáctica se ocupa de una acción social de conocimientos orientados a guiar las actividades educativas” y menciona a (Besave, 2007), en que la didáctica debe ocuparse de lo general y repetible como situación empírica. (pág. 32) <http://bit.ly/1hwO0CK>

Para facilitar las actividades de aprendizaje de los estudiantes es necesaria la utilización de diferentes estrategias flexibles, que permitan una mayor riqueza perceptiva y motivacional que se adapte a las diferentes ideologías de pensamiento, factores que exigen al docente una actividad de mediador durante las actividades de clase, en la búsqueda de que el estudiante se sienta motivado a aprender con el firme propósito que sus conocimientos sean significativos.

TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Etienne Wenger (2001), en su artículo científico, Comunidades de práctica Aprendizaje, significativo e identidad, expresa que “la teoría del aprendizaje significativo aborda todos los elementos, factores, condiciones que garanticen la adquisición, asimilación y retención del contenido”, y menciona a (Edelman, 1993; Sylwerter, 1995), en las neurofisiológicas que se centran en los mecanismos biológicos del aprendizaje relacionadas con la estimulación y optimización de los procesos de la memoria. (pág. 21). <http://bit.ly/1HN6k68>

Al respecto del concepto de Etienne, podemos mencionar que existen diferentes tipos de aprendizaje que se ven reflejados constantemente aun sin conciencia alguna por parte de los docentes y estudiantes, ya que las diferentes teorías se ocupan de estudiar los factores que contribuyen a que ocurra el aprendizaje donde se fundamenta la labor educativa, en la cual el docente colabora activamente fundamentándose en los principios de aprendizaje, relacionando con nuevas estrategias o técnicas de enseñanza para mejorar la efectividad de su labor como docente.

El aprendizaje ha sido objeto de múltiples teorías que buscan dar respuesta a las diferentes concepciones de aprendizaje del ser humano, mismas que hacemos énfasis a continuación:

La teoría conductual que se centra en la modificación de la conducta del individuo por medio del estímulo- respuesta, ciencia que predice y controla la conducta del mismo donde el aprendizaje es visualizado en el comportamiento y se adquiere a través de la experiencia.

Maturano, Carla I. Soliveres, María A. y Macías, Ascención (2002), en su investigación didáctica, estrategias cognitivas y metacognitivas en la comprensión de un texto de ciencias, exponen que “las operaciones cognitivas incluyen el conocimiento, acción y efecto, cualidades y relaciones de las cosas” y cita a (Gallathy, 1997), quien afirma que la cognición se refiere a actividades de recoger, organizar el conocimiento. (pág. 416) <http://bit.ly/1VLsac3>

Citando a los autores Maturano, Soliveres y Macías, podemos manifestar que el aprendizaje es algo innato de las personas que adquieren a través de las vivencias diarias, pero la teoría cognitiva tiene como meta pulir la conducta del individuo a través de su propio conocimiento con tal de lograr que adquiere aprendizajes de sus experiencias y vivencias de su vida misma tendientes a mejorar las temáticas informativas necesarias para cumplir con los objetivos de la educación.

Maturano, Carla I. Soliveres, María A. y Macías, Ascención (2002), en su investigación didáctica, estrategias cognitivas y metacognitivas en la comprensión de un texto de ciencias, manifiestan que “las estrategias cognitivas es la integración de elementos de información con los recuperados de la memoria” y cita a (Palinesar y Brown, 1997), quienes exponen que un buen lector es una persona llena de estrategias cognitivas. (pág. 416). <http://bit.ly/1VLsac3>

Las estrategias cognitivas no buscan solo la adquisición de información, pues también son las gestoras de adquisición de información, modificación de actitudes que constituyen el aprendizaje humano, ya que las actitudes de pensamiento y conducta es la que determinan el estado o comportamiento del objeto, persona hecho o situación.

La teoría cognitiva se centra en el estudio y transmisión de la información por medio de la comunicación por lo que aquí está presente los aprendizajes previos, el aprendizaje significativo, el rol del docente como instructor de conocimiento y la estimulación cognitiva y metacognitiva para lograr un aprendizaje exitoso.

Según Leoncio Vega (1999), en su revista de El docente del siglo XXI. Formación y retos pedagógicos, manifiesta que “la escuela sigue siendo la institución insustituible en la contribución de la identidad personal de los sujetos que estudian en ella” (pág. 2011) <http://bit.ly/1hx2Skl>

Citando con el concepto del autor Leoncio, podemos referirnos a que la escuela siempre será un ente que se encarga de suministrar los primeros conocimientos y aprendizajes a sus estudiantes, conocimientos que son impartidos por el docente, durante su educación básica que les servirá para su futuro, la actividad escolar es la encargada de transmitir dialectos que le ayuden a tener un punto de partida al ser humano que derivan de las diferentes estrategias cognitivas de aprendizaje.

Según Leoncio Vega (1999), en su revista de Educación Comparada, el docente del siglo XXI, expresa que “los programas de formación vienen a concretarse con un conjunto de actividades académicas que tienen como finalidad la formación” (pág. 218). <http://bit.ly/1hx2Skl>

Desde otro punto de vista la educación debe hacer énfasis en ayudar a los estudiantes para que dedican lo que ellos quieren llegar a ser, que caracteriza su propio ejercicio profesional, con estudiantes que se sientan bien en común, ya que si formamos mejores ciudadanos tendremos una

población comprometida consigo mismas y con los demás para ayudarse mutuamente.

Podemos decir que la educación en la actualidad se presenta con la ideología de que los estudiantes aprendan mientras promueven todas las exploraciones, experiencias y proyectos que incidan en su vida para conseguir aprendizajes vivencias que les ayude al desarrollo personal y que su profesión les permita ser insertados en la sociedad como personas activas y críticas de la información que tienen acceso.

La teoría humanista es tal vez una de las importantes de este enfoque ya que tiene un rol activo porque desde el nacimiento e infancia los seres humanos tenemos percepción individual y estilos de vida.

Los principios más mas fundamentales de esta teoría es la creencia de que las personas somos capaces de enfrentar los problemas de nuestra propia existencia, desarrollar la individualidad, reconocer valores personales, la libertad y autorresponsabilidad, considerar al docente como facilitador de los procesos de aprendizaje y conocimientos del estudiante.

EL ROL DEL DOCENTE EN LA EDUCACIÓN



Fotografía: Bairon Armando Zumba Luzuriaga.

Para Jesús Salinas (2004), en su revista científica, Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria define que “el docente deja de ser una fuente de todo conocimiento y pasa a actuar como guía de la información a sus estudiantes, facilitando las herramientas que necesite para explorar nuevos conocimientos” y cita a (Salinas, (1998), quien manifiesta que el docente se convierte en orientados y mediador del aprendizaje. (pág. 3) <http://bit.ly/1iLEFFY>

En relación al concepto de Salinas, nos permite manifestar que la tecnología ha modificado extremadamente las funciones o el rol del docente, no solo por la inclusión de las nuevas tecnologías sino también porque en la actualidad nos hemos vuelto más críticos de nuestras concepciones, los estudiantes tienen acceso a múltiples recursos e información, cual hace que el docente este continuamente capacitándose en nuevas estrategias de aprendizaje, además para ser docente en la actualidad requiere estar formado en amplios campos pedagógicos, innovación, ciencia, tecnología, investigación, etc.

Jesús Salinas (2004), en su mismo texto enuncia que “la innovación respecto a las Tic en la docencia suelen partir en su mayoría de las disponibilidades y soluciones tecnológicas en los procesos de enseñanza para no quedarnos al margen de la sociedad”. (pág. 4). <http://bit.ly/1iLEFFY>

Citando al autor Salinas, y conscientes de que el rol del docente ha cambiado, también es necesario manifestar que ser docente es compartir con los estudiantes metas, sueños, proyectos sociales, decidir medidas didácticas que estimulen al logro de las metas planteadas, tratar a los estudiantes de forma adecuada, además de poseer una serie de competencias profesionales que propicien la confianza para tratar con los estudiantes problemas personales, siendo un profesional dispuesto a sacrificar su vida por cambiar a las personas y a la sociedad misma, para que se sientan libres de cualquier ideología, sin dejar de lado u olvidar que nuestra profesión requiere y debe estar enfocada a la plena satisfacción de los educandos.

Todos coincidimos en que la enseñanza ya no es la misma que anteriormente, las necesidades de los estudiantes en la actualidad son suplidas con recursos tecnológicos innovadores, vivimos en continuo cambio ahora hablar de educación es hablar de tecnología, de recursos didácticos innovadores para la enseñanza, son múltiples las herramientas que se encuentran en la actualidad con un propósito en común de facilitar las actividades docentes y hacer las clases más interactivas para los estudiantes.

El trabajo del docente en la actualidad ya no es el enseñar conocimientos que tengan vigencia limitada, sino el de hacer de sus estudiantes críticos a aprender de manera autónoma promoviendo el cambio personal mediante actividades relacionadas con su conducta, pues las Tic's ofrecen

características que facilitan el acceso a información de manera oportuna ya sea para actividades propias del docente o del estudiante, sin que esto se limite a que sean entes pasivos y memoristas de la información.

PÁGINA O PORTAL WEB

Para Manuel Área Moreira (2003), en su artículo científico de los webs educativos al material didáctico web, manifiesta que “los sitios web educativos se los puede definir como espacios o paginas en www que ofrecen información, recursos o materiales relacionados en el ámbito educativo” (pág. 1).

Haciendo referencia al concepto de Moreira, podemos manifestar que un sitio web o página web educativa es aquella que está gestionada para ofrecer información al usuario de forma fácil e integrada con acceso a recursos relacionados a un tema o varios con enlaces, buscadores, foros, chats, documentos, etc., generalmente una página web esta dirigida a facilitar las actividades o necesidades de información de un tema en particular para determinado grupo de usuarios.

Manuel Área Moreira (2003), “los materiales didácticos web son sitios web en los que el usuario interactúe como un recurso, medio o material didáctico para que desarrolle algún proceso de aprendizaje”, y menciona a (Area y García-Varcárcel, 2001), en que son materiales didácticos creados como medio audiovisual para ser impresos. (pág. 6).

Podemos referimos a que las páginas web dentro del ámbito educativo cumplen una función muy importante ofreciendo a la comunidad educativa múltiples servicios, tales como: información, instrumentos para la búsqueda de datos, recursos didácticos, herramientas de comunicación, formación,

talleres, entornos virtuales de aprendizaje, entretenimiento, etc., los mismo que en la actualidad ya poseen la mayoría de instituciones educativas debido a las facilidades de automatización de la información.

Las ventajas que proporcionan las páginas web educativas a sus usuarios, derivan de los servicios que tienen disponibles en el internet en cualquier momento y lugar para poder acceder a la información.

Entre los principales servicios que se puede encontrar en una página web educativa se puede mencionar los siguientes: proporcionar a los docentes, estudiantes y padres de familia instrumentos para realizar consultas a través del internet, proporcionar recursos didácticos gratuitos y utilizables on-line, contribuir a la formación de los docentes y estudiantes con cursos de actualización de conocimientos, espacios de asesoramiento y foros, proporcionar elementos de comunicación como correo electrónico, recursos lúdicos, música, videos, etc.

HERRAMIENTA DE DESARROLLO WEB

Para Gauchat Juan Diego (2012), en su libro el gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript, menciona que “HTML5 es una mejora de las ediciones anteriores que propone estándares para cada aspecto de la web, con elementos estructurales con CSS para ser utilizada y atractiva a la vista con elementos para promover el dinamismo con webs completamente funcionales” (pág. 16)

Citando el concepto de Gauchat, nos permite manifestar que HTML5 permite desarrollar aplicaciones web funcionales, que una vez terminada se puede trasladar sin problemas a múltiples dispositivos, de manera fácil optimizando

la utilización de códigos para construir páginas web muy dinámicas, con la ayuda del CSS y Javascript, facilitando la actividad del programador.

Teresa Diez, José Domínguez, et, al. (2012), en su artículo científico creación de páginas Web accesibles con HTML5, manifiestan que “HTML5 es una versión de lenguaje marcado para estructurar páginas web con los siguientes objetivos: separar la información, resumir, simplificar y hacer más sencillo el código utilizado con nuevas etiquetas, paginas compatibles con todos los navegadores web” (pág. 121) <http://bit.ly/1WUc0iX>

Partiendo del concepto de los autores antes mencionados podemos manifestar que HTML5 incorpora nuevas etiquetas para estructurar páginas web, que se pueden visualizar en dispositivos móviles sin ningún inconveniente, en general todas estas incorporaciones tienen el potencial para facilitar la accesibilidad a los lectores para utilizar la información asociada a otras tecnologías.

Haciendo énfasis en el concepto del autor Hogan, podemos manifestar que HTML5 introduce algunos elementos que hacen que se guie a los tiempos que corren, así, muchas de las novedades están relacionadas con la forma de construir websites que se tiene en la actualidad, una de las más importantes novedades está relacionada con la inserción de multimedia en los sitios web, que ahora contarán con etiquetas HTML especiales para poder ser incluidos, así como también algunos detalles de navegación.

Para Gauchat Juan Diego (2012), en su libro el gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript, el “Hyper TextMarkup Language (Lenguaje de Marcado de Hipertexto “HTML”), es el lenguaje que predomina en la actualidad en la elaboración de páginas web, que son presentadas en diferentes dispositivos

de forma más dinámica, usado para describir la estructura y el contenido del texto con objetos tales como imágenes” (pág. 26).

El HTML5 sin duda es uno de los avances más significativos en la actualidad para la creación de páginas web, ya que podemos visualizar el contenido multimedia de forma variada en diferentes dispositivos que pueden soportarlo cuando requieren la instalación de plug-ins, además de etiquetas especiales como audio, video, juegos, además de la integración de contenidos gráficos.

Códigos HTML básicos

`<html>`: define el inicio del documento HTML, le indica al navegador que lo que viene a continuación debe ser interpretado como código HTML. Ya que en teoría lo que define el tipo de documento es el DOCTYPE, significando la palabra justo tras DOCTYPE el tag de raíz.

Por ejemplo:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Strict//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">
```

`<head>`: define la cabecera del documento HTML, esta cabecera suele contener información sobre el documento que no se muestra directamente al usuario. Como por ejemplo el título de la ventana del navegador, a continuación un Ejemplo:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Strict//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">
<head>
```

```
<title>Titulo del documento</title>  
</head>  
<body>  
Contenido del html  
</body>  
</html>
```

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MATERIALES

Los materiales que se utilizaron en el proceso de la investigación fueron:

Libros impresos, digitales, libros donados por distintas instituciones, materiales de oficina, impresora, portátil, tinta, diapositivas, flash memory, CD's, proyector, internet y transporte.

MÉTODOS

La metodología utilizada en este trabajo de investigación fueron los siguientes: Científico, Inductivo/Deductivo, Estadístico, los mismos que permitieron la recolección, análisis e interpretación de la información, que se obtuvo a través de las técnicas e instrumentos aplicados.

CIENTÍFICO.- Este método permitió analizar la temática de investigación y abordar la información necesaria para el desarrollo de la tesis y de la página web, además de la formulación del marco teórico partiendo de sus interrogantes, obtenidas de la aplicación de las técnicas e instrumentos de la investigación.

INDUCTIVO/DEDUCTIVO.- Estos métodos se los utilizó durante el estudio de la problemática, los cuales permitieron concluir la necesidad de elaborar una página web como recurso didáctico a través del internet para el aprendizaje de los estudiantes de séptimo año, además para posteriormente poder establecer conclusiones y recomendaciones.

MODELO ESTADÍSTICO.- Este método se lo utilizó para la presentación, análisis de los datos, representándolos mediante cuadro y gráficos estadísticos, donde se incluyeron frecuencias y porcentajes, mismo que se tomaron en cuenta como requerimientos para el desarrollo de la página web

educativa sobre la asignatura de computación, así mismo para establecer conclusiones y recomendaciones.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

En cuanto a las técnicas que se utilizó se destacan las siguientes: Observación Directa a las actividades de clase de los estudiantes de séptimo, la entrevista al docente y la encuesta a los estudiantes.

- 1) OBSERVACIÓN DIRECTA.-** Esta técnica se la utilizó para constatar los recursos informáticos que se estaba utilizando en las actividades de clase por el docente de computación, para verificar las problemáticas existentes que estaban afectando el aprendizaje de los estudiantes.
- 2) ENTREVISTA.-** Se la aplicó al docente de la asignatura de computación mediante un cuestionario de preguntas para conocer los recursos informáticos con los que desarrolla las actividades de clase, y al director de la institución para determinar la factibilidad de facilitar los recursos necesarios al área de computación para uso el docente y estudiantes.
- 3) ENCUESTA.-** Se la aplicó a los 59 estudiantes de séptimo año para conocer cómo se desarrolla el proceso enseñanza –aprendizaje y los recursos que utiliza el docente durante las actividades de clase, para motivar el aprendizaje.

POBLACIÓN

El universo en que se desarrolló la investigación es el Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, el cual está conformada por 1354 estudiantes y 62 docentes.

MUESTRA

La muestra estuvo compuesta por los estudiantes y docentes de la asignatura de computación del séptimo año de la escuela de Educación Básica

CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”

Muestra	Número
▪ Estudiantes de computación (Paralelo A,B)	59
▪ Docentes de computación	1
Total	60

f. RESULTADOS

RESULTADO DE LA ENTREVISTA APLICADA AL DOCENTE DE COMPUTACIÓN DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN YANTZAZA.

DATOS GENERALES:

- **Docente:** Lic. Klever Vega
- **Años de servicio:** 5 años
- **Fecha de aplicación:** 04 de mayo de 2015

PREGUNTA N° 1.

¿Qué opina Usted acerca del espacio físico adecuado para impartir la clase de computación?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Al respecto el docente entrevistado manifiesta lo siguiente, el espacio del laboratorio de computación de la escuela “General Rumiñahui”, esta adecuado de acuerdo a las normas técnicas que se exige para un laboratorio en la actualidad.

Se deduce que el laboratorio ha sido equipado de acuerdo a las normas técnicas con computadores modernos y actualizados, pizarra digital, proyector, ventilación, etc., para un adecuado desenvolvimiento del docente y estudiantes al momento de circular dentro del laboratorio de computación.

PREGUNTA N° 2.

¿Cuáles son los recursos informáticos necesarios en el laboratorio para impartir las clases de computación?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Con respecto a la interrogante el docente manifiesta que los recursos necesarios en el laboratorio de computación son proyector, pizarra digital o electrónica, software educativo para la respectiva asignatura de computación, entre otros.

Se concluye que aparte de estar un laboratorio equipado tecnológicamente, también es necesario obtener otros recursos didácticos, además de aplicaciones que ayuden al docente en las actividades de clase.

PREGUNTA N° 3.

¿Cómo son atendidas las necesidades que requiere el laboratorio para mejorar las clases de computación?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Con respecto a la interrogante el docente manifiesta que es necesario que las autoridades de la institución se preocupen por el mantenimiento del laboratorio de computación, es decir; arreglar las computadoras ya que algunas presentan problemas en el funcionamiento.

Se deduce que es necesario la adquisición de repuestos y aplicaciones para algunos equipos ya que están presentando problemas en su funcionamiento, lo cual representa un gran problema al momento de las actividades de clase ya que los estudiantes no pueden trabajar a cabalidad.

PREGUNTA N° 4.

¿De qué forma motiva a sus estudiantes en el proceso enseñanza-aprendizaje de computación?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Con respecto a la interrogante el docente manifiesta que los estudiantes llegan al laboratorio muy motivados, pero que también se realiza actividades, dinámicas con el propósito de motivar más a los estudiantes, aunque ellos ya se sienten motivados de recibir computación porque les gusta mucho estar en el laboratorio de computación.

Se concluye que los estudiantes se sienten motivados el hecho de recibir computación en un laboratorio adecuado tecnológicamente de acuerdo a sus requerimientos.

PREGUNTA N° 5.

¿Cuenta con los recursos informáticos necesarios para que los estudiantes capten la materia sin ninguna dificultad?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Con respecto a la interrogante el docente manifiesta que si cuenta con los recursos informáticos necesarios en el laboratorio de computación.

Se deduce que el laboratorio de computación está equipado tecnológicamente de acuerdo a los requerimientos del docente, para impartir las actividades de clases.

PREGUNTA N° 6.

¿De qué manera se capacita para poder mejorar la enseñanza de la asignatura de computación?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Con respecto a la interrogante el docente entrevistado manifiesta que se capacita a través de los cursos que ofrece el ministerio de educación, como las TIC's 1, TIC's 2, además de las herramientas del aula y también a través del internet lo cual facilita las clases de computación.

Se deduce que los docentes se capacitan continuamente con el propósito de mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje a través de los diferentes medios disponibles.

PREGUNTA N° 7.

¿Qué tipo de recursos informáticos se debería adquirir o desarrollar para implementar en el laboratorio de computación?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Con respecto a la interrogante el docente manifiesta que sería necesario la creación de una página web educativa para que los estudiantes se puedan capacitar continuamente.

Se concluye que en la actualidad el acceso al internet está facilitando la labor del docente pero es necesaria la creación de páginas educativas que faciliten esta labor, que estén al servicio de los estudiantes.

PREGUNTA N° 8.

¿Estaría Usted dispuesto a implementar un Software educativo o multimedia para la asignatura de computación?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El software educativo es cualquier programa computacional cuyas característica principal es ser utilizado para enseñar y aprender.

Con respecto a la interrogante el docente manifiesta que si estaría dispuesto a implementar software educativo, multimedia o páginas web para la asignatura de computación.

Se denota el interés por el docente por aplicar otras aplicaciones u herramientas didácticas en beneficio de la educación de los estudiantes de séptimo año.

PREGUNTA N° 9.

Haciendo énfasis en la pregunta anterior si su respuesta es (SI), que elementos o características sugiere usted para el desarrollo del software educativo o multimedia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El software educativo es un programa educativo y didáctico creado especialmente para ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Con respecto a la interrogante el docente manifiesta que se debe tomar en cuenta todos los contenidos del año que están cursando los estudiantes para que estén a su disponibilidad.

Se deduce que al desarrollar una aplicación se debe tomar en cuenta todos los requerimientos necesarios para el usuario con la finalidad de poder tener acceso a la información necesaria en el momento que se requiera.

PREGUNTA N° 10.

¿Le gustaría participar en talleres de capacitación en el uso de recursos informáticos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El taller es una metodología que permite a los estudiantes desarrollar habilidades y destrezas cognitivas, practicando valores humanos y aprender a través de roles académicos.

Con respecto a la interrogante el docente manifiesta que si estaría dispuesto a participar en talleres de capacitación con el propósito de estar actualizado a los nuevas tecnologías de la actualidad.

Se concluye que es necesaria la actualización constante por parte de los docentes con la finalidad de mejorar continuamente las actividades de clase, además de estar siempre capacitados en las nuevas herramientas que ofrece en la actualidad la tecnología en la educación.

**RESULTADO DE LA ENTREVISTA APLICADA AL DIRECTOR DEL
CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
“GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN YANTZAZA.**

DATOS GENERALES:

- **Docente:** Lic. Sigifredo González
- **Años de servicio:** 27 años
- **Fecha de aplicación:** 04 de mayo de 2015

PREGUNTA N° 1.

¿Realiza gestiones a Instituciones gubernamentales para ampliar o implementar los recursos didácticos que ayudarán al proceso de enseñanza y aprendizaje en el laboratorio de computación?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los recursos educativos son todos aquellos materiales o herramientas didácticas que están disponibles para la enseñanza, con el propósito de facilitar las actividades del docente.

Con respecto a la interrogante el director entrevistado manifiesta que si realiza gestiones con el Ministerio de Educación y Distrito de Educación para la adquisición de nuevos recursos didácticos para el laboratorio de computación.

Se deduce que las autoridades de la Escuela “General Rumiñahui”, están constantemente realizando gestiones para obtener nuevos recursos didácticos para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje para las diferentes asignaturas.

PREGUNTA N° 2.

¿Cuenta su institución con los recursos informáticos necesarios para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La enseñanza es un proceso mediante el cual se comunican y se transmiten determinados conocimientos, mientras que el aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o se modifican habilidades, destrezas, conocimientos, etc.

Con respecto a la interrogante el director manifiesta que si se cuenta casi en su totalidad con los recursos informáticos para el laboratorio de computación.

Se deduce que existe una constante preocupación en la institución por contar con los recursos didácticos necesarios en la enseñanza-aprendizaje para el bienestar de los estudiantes.

PREGUNTA N° 3.

¿El personal docente se actualiza en los métodos de enseñanza-aprendizaje?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Con respecto a la interrogante el director manifiesta que si se gestiona diferentes talleres para los docentes con el propósito que estén capacitados en la enseñanza.

Se deduce que los docentes se capacitan constantemente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, tanto a nivel pedagógico como en el uso de nuevas tecnologías de la educación.

PREGUNTA N° 4.

¿Considera Usted que los estudiantes adquieren el conocimiento idóneo en computación conforme a las actuales tecnologías?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Con respecto a la interrogante el director manifiesta que está completamente seguro porque se les ofrece la mejor educación a los estudiantes.

Se deduce que los estudiantes están adquiriendo aprendizajes significativos en la asignatura de computación de acuerdo a las nuevas tecnologías disponibles en la actualidad para el aprendizaje de los estudiantes.

PREGUNTA N° 5.

¿Se toma en cuenta las recomendaciones que el profesor de computación sugiere para el mejoramiento del laboratorio de computación?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Con respecto a la interrogante el director manifiesta que se realiza las gestiones necesarias para solucionar los problemas existentes en el laboratorio de computación.

Se concluye que por parte de la autoridad máxima de la institución se realizan las gestiones necesarias para el mejoramiento del laboratorio de computación, lo cual ayuda a que el docente desarrolle las actividades de clase con normalidad.

PREGUNTA N° 6.

Cree usted que es necesaria la implementación de más recursos informáticos en el laboratorio de computación, además de los ya existentes.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Con respecto a la interrogante el director manifiesta que se debe tomar en cuenta las sugerencias del docente de computación para la implementación de nuevos recursos informáticos en el laboratorio de computación.

Se deduce que es necesaria la implementación de recursos didácticos en las instituciones para mejorar el aprendizaje, pero se debe tomar en cuenta las sugerencias de los docentes de las diferentes áreas educativas.

PREGUNTA N° 7.

¿Estaría Usted de acuerdo que se implementen talleres de capacitación en el uso de los recursos informáticos a fin de mejorar la enseñanza-aprendizaje en la asignatura de computación?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El taller está organizado para el intercambio de experiencias con los participantes para producir algunos conocimientos o aprendizajes.

Al respecto de la interrogante el director manifestó que siempre que vayan en beneficio de los docentes y estudiantes.

Se deduce que es necesaria la capacitación en el uso de recursos informáticos con el propósito de mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en las actividades de clase.

**RESULTADO DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES
DEL SÉPTIMO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA
DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN
YANTZAZA**



Fotografía: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

PREGUNTA N° 1.

¿Cómo te gustaría recibir las clases de computación?

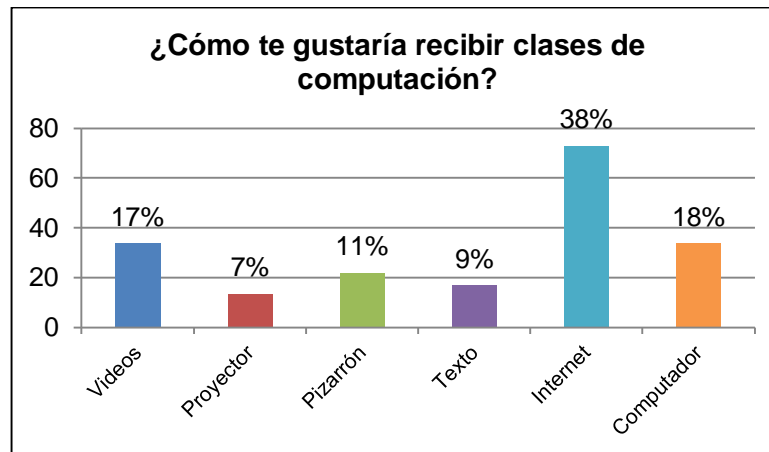
CUADRO N° 1

ALTERNATIVAS	f	%
a.- Videos.	20	17%
b.- Proyector.	8	7%
c.- Pizarrón.	13	11%
d.- Texto.	10	9%
e.- Internet.	43	38%
f.- Computador.	20	18%

Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

GRÁFICO N° 1



Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el cuadro 1, con respecto a la interrogante se observa lo siguiente:

- El 38%, de los estudiantes encuestados manifiesta que le gustaría recibir las clases de computación a través del internet.
- El 18%, expresa que le gustaría recibir a través del computador.
- El 17%, manifiesta que a través de videos.
- El 11%, manifiesta que a través del pizarrón
- El 9%, manifiesta que a través de texto
- El 7%, de los encuestados manifiesta que le gustaría recibir las clases de computación con el uso de un proyector.

Se concluye para desarrollar las clases de computación es necesario utilizar diferentes recursos didácticos, como se puede denotar el uso de internet, videos y computador predomina entre los requerimientos de los estudiantes por usar durante las actividades de clases.

PREGUNTA N° 2.

¿Qué es lo que más te gusta de tu laboratorio de computación?

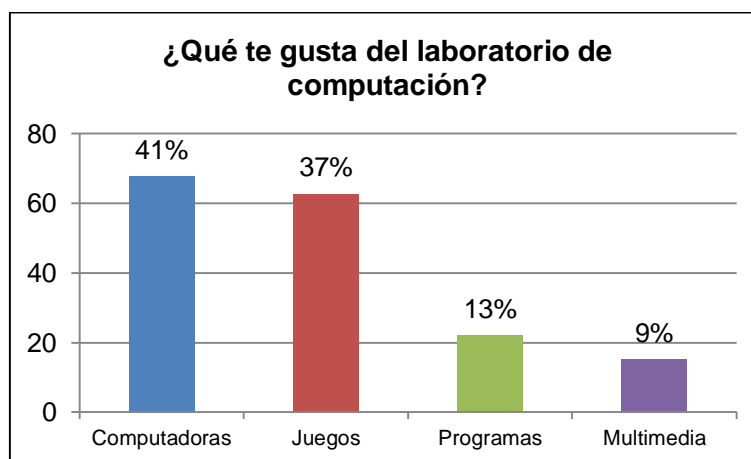
CUADRO N° 2

ALTERNATIVAS	f	%
a.- Computadoras.	40	41%
b.- Juegos.	37	37%
c.- Programas.	13	13%
d.- Multimedia.	9	9%

Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

GRÁFICO N° 2



Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el cuadro 2 se observa con respecto a la interrogante lo siguiente:

- El 41%, de los estudiantes encuestados manifiestan que lo que más les gusta del laboratorio de computación son las computadoras.
- El 37%, manifiestan que les gusta los juegos.
- El 13%, de los mismos manifiestan que lo programas y aplicaciones disponibles en el laboratorio de computación.

- El 9%, manifiesta que las aplicaciones multimedia que tienen instaladas las computadoras.

Se concluye que el laboratorio de computación está tecnológicamente actualizado y cuenta con las aplicaciones básicas para las actividades de clase de los estudiantes, lo cual llama la atención en los mismos utilizar el laboratorio en sus clases.

PREGUNTA N° 3.

¿Te gustaría recibir clases mediante?

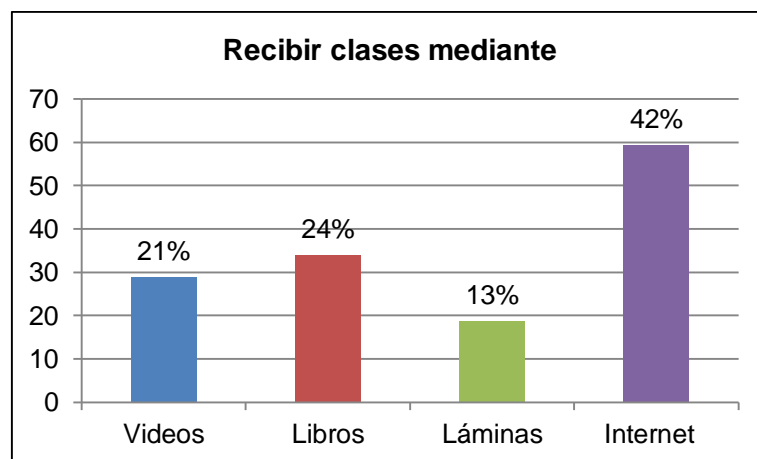
CUADRO N° 3

ALTERNATIVAS	f	%
a.- Videos.	17	21%
b.- Libros.	20	24%
c.- Láminas.	11	13%
d.- Internet.	35	42%

Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

GRÁFICO N° 3



Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el cuadro 3, se observa con respecto a la interrogante lo siguiente:

- El 42%, de los estudiantes encuestados manifiesta que le gustaría recibir las clases de computación a través del internet.
- El 24%, manifiesta que le gustaría a través de libros.
- El 21%, manifiesta que a través de videos.
- Mientras que el 13%, de los encuestados manifiesta que le gustaría recibir a través de láminas.

Se concluye con respecto a la interrogante que los estudiantes mayoritariamente prefieren recibir clases a través del internet, mientras que hay unos pocos que lo prefieren hacer a través de videos, libros, etc.

PREGUNTA N° 4.

Utiliza tu docente los recursos bibliográficos como: revistas electrónicas, blogs, redes sociales, etc., para impartir la clase.

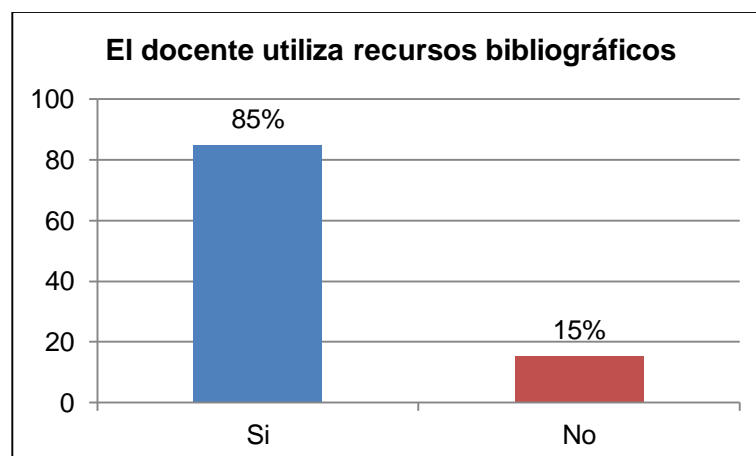
CUADRO N° 4

ALTERNATIVAS	f	%
a.- Si.	50	85%
b.- No.	9	15%
Total	59	100%

Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

GRÁFICO N° 4



Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el cuadro 4, se observa con respecto a la interrogante:

- El 85%, de los estudiantes encuestados manifiesta que el docente si utiliza los recursos bibliográficos como revistas electrónicas, blogs, etc., en las actividades de clase.
- El 15%, de los encuestados manifiestan que no utiliza recursos bibliográficos.

Se concluye que el docente hace uso de los recursos bibliográficos disponibles para las actividades de clase, lo que hace factible el desarrollo de nuevos recursos innovadores que le ayuden a interactuar de mejor forma con los estudiantes como software educativo, multimedia o el diseño de una página web educativa.

PREGUNTA N° 5.

¿Son ajustados y adecuados los materiales y recursos existentes (ordenadores, software educativo, aulas), a la realidad educativa y se facilita la utilización por el docente?

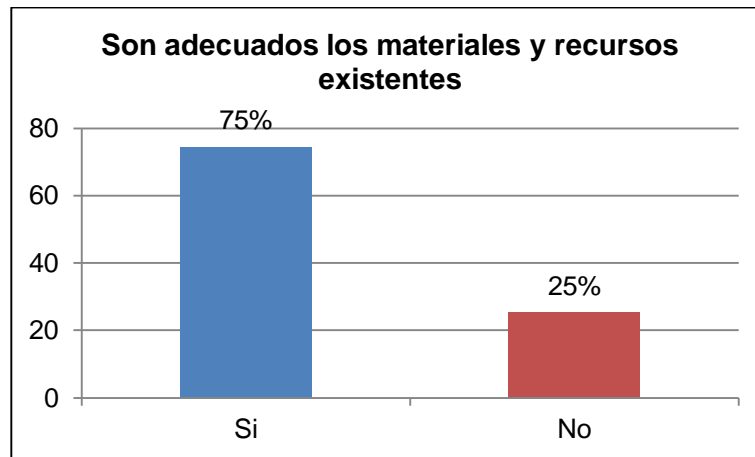
CUADRO N° 5

ALTERNATIVAS	f	%
a.- Si.	44	75%
c.- No.	15	25%
Total	59	100%

Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

GRÁFICO N° 5



Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el cuadro 5, se observa con respecto a la interrogante lo siguiente:

- El 75%, de los estudiantes encuestados manifiesta que si son ajustados y adecuados los recursos existentes a la realidad educativa.
- El 25%, de los estudiantes expone que no están ajustados adecuadamente los recursos existentes a la realidad educativa.

Se concluye que todos los recursos existentes utilizados por el docente no se ajustan a los requerimientos de todos los estudiantes, debido a que la educación de la actualidad exige estar a la par con el avance incesante de las nuevas tecnologías, por lo que es necesario crear u obtener nuevos recursos didácticos que ayuden a la labor del docente.

PREGUNTA N° 6.

¿Qué aplicaciones utiliza el docente para las actividades de clase?

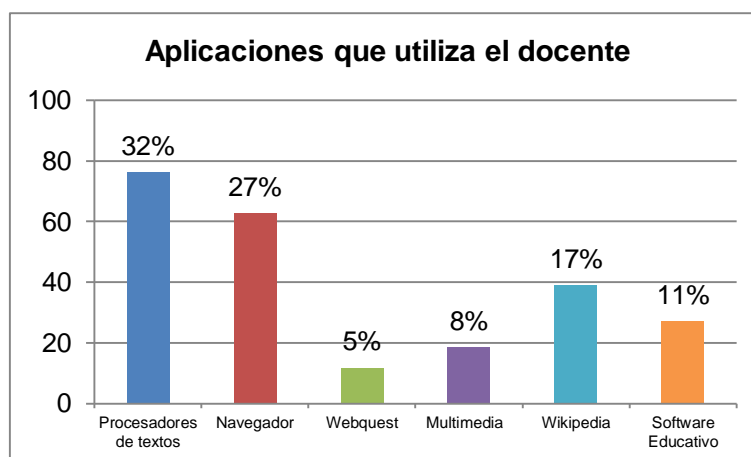
CUADRO N° 6

ALTERNATIVAS	f	%
a.- Procesadores de textos.	45	32%
b.- Navegador.	37	27%
c.- Webquest.	7	5%
d.- Multimedia.	11	8%
e.- Wikipedia.	23	17%
f.- Software Educativo.	16	11%

Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

GRÁFICO N° 6



Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los Webquest son utilizados por los docentes como recurso didáctico, puesto que permiten el desarrollo de habilidades y el manejo de información y desarrollo de competencia relacionadas con la sociedad de la información y Wikipedia es una tecnología para crear sitios web colaborativos y rápidos.

En el cuadro 6, se observa con respecto a la interrogante lo siguiente:

- El 32%, de los estudiantes encuestados manifiesta que utiliza el docente utiliza para impartir las clases de computación por lo general procesadores de texto.
- El 27%, manifiesta que utiliza navegadores a través del internet para impartir clases.
- El 17%, de los encuestados expresa que utiliza Wikipedia para impartir la clase.
- El 11%, manifiestan que utiliza software educativo para las actividades de clase.
- El 8% manifiesta que lo hace a través de aplicaciones multimedia.
- Mientras que el 5%, de los estudiantes encuestados manifiesta que lo hace a través de Webquest.

Se concluye que el docente utiliza algunas aplicaciones para las actividades de clase con los estudiantes, siendo el procesador de textos el que predomina debido a que es una aplicación de mayor uso en la actualidad tanto por estudiantes, profesionales, etc.

PREGUNTA N° 7.

¿Considera Usted que la institución educativa cuenta con los recursos didácticos necesarios para la enseñanza de la asignatura de computación?

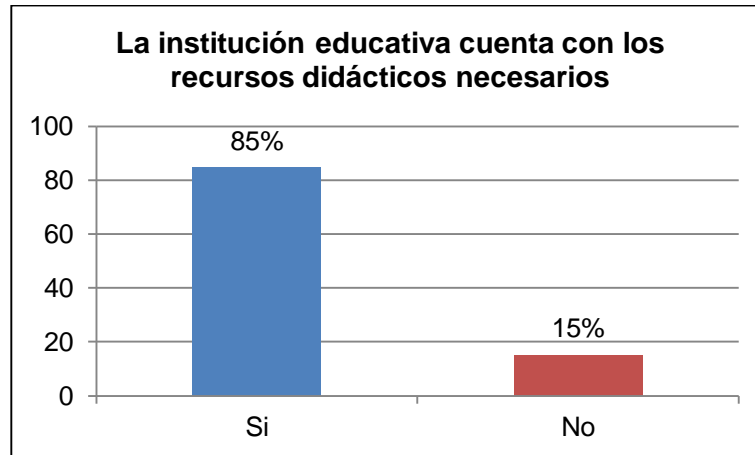
CUADRO N° 7

ALTERNATIVAS	f	%
a.- Si.	50	85%
b.- No.	9	15%
Total	59	100%

Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

GRÁFICO N° 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el cuadro 7, se observa con respecto a la interrogante lo siguiente:

- El 85%, de los estudiantes encuestados manifiestan que la institución educativa cuenta con los recursos didácticos necesarios para la enseñanza de la asignatura de computación.
- El 15%, manifiestan que en la institución hace falta más recursos didácticos para la enseñanza de computación.

Con respecto a la interrogante se puede concluir que la institución cuenta con los recursos didácticos necesarios para la enseñanza de la asignatura de computación, pero hay un pequeño grupo de estudiantes que exponen que hace falta más recursos didácticos para la enseñanza.

PREGUNTA N° 8.

¿Crees que serían diferentes las actividades de clase de computación si tuvieras la oportunidad de utilizar software educativo o multimedia, u algún otro recurso informático?

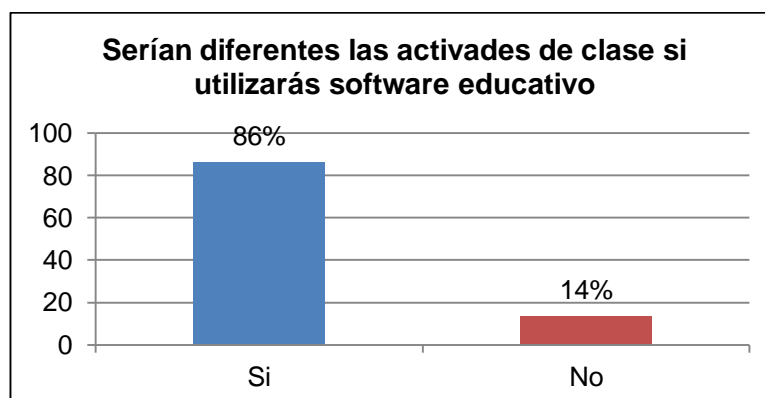
CUADRO N° 8

ALTERNATIVAS	f	%
a.- Si.	51	86%
b.- No.	8	14%
Total	59	100%

Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

GRÁFICO N° 8



Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El software educativo es toda aquella aplicación o programa computacional disponible para la enseñanza y el aprendizaje, con el propósito de hacer una actividad de clase más dinámica e interactiva.

Se observa en el cuadro 8, con respecto a la interrogante lo siguiente:

- El 86%, de los estudiantes manifiesta que si serian diferentes las actividades de clase si tuvieran la oportunidad de utilizar software educativo, multimedia, u otro recursos didáctico.

- El 14%, manifiesta que no, que las actividades de clase no variarían a la forma tradicional.

Se concluye que los estudiantes están de acuerdo que el software educativo, multimedia, o cualquier recurso informático mejoraría las actividades de clase, lo que hace factible la creación de un nuevo recurso didáctico ya que los estudiantes de séptimo año no cuentan con este tipo de recursos para sus actividades de clase o para su aprendizaje.

PREGUNTA N° 9.

Refiriéndote a la pregunta anterior, si tu respuesta es afirmativa ¿Consideras que al utilizar un software educativo mejorará el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de computación?

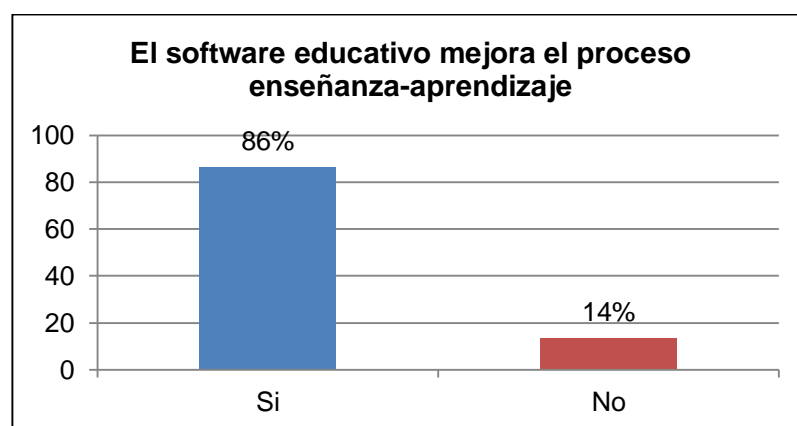
CUADRO N° 9

ALTERNATIVAS	f	%
a.- Si.	51	86%
b.- No.	8	14%
Total	59	100%

Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

GRÁFICO N° 9



Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el cuadro 9, se observa con respecto a la interrogante lo siguiente:

- El 86%, de los estudiantes encuestados expresan que el software educativo si mejora el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de computación.
- El 14%, considera que el software educativo no mejora el proceso enseñanza-aprendizaje.

Se concluye con respeto a la interrogante que el software educativo mejora el proceso enseñanza-aprendizaje durante las actividades de clase, lo que hace factible la creación de un nuevo recurso educativo como un software o una multimedia educativa.

PREGUNTA N° 10.

Cree Usted que se debe desarrollar seminarios, foros, talleres, sobre el uso correcto de recursos informáticos en las actividades de clase.

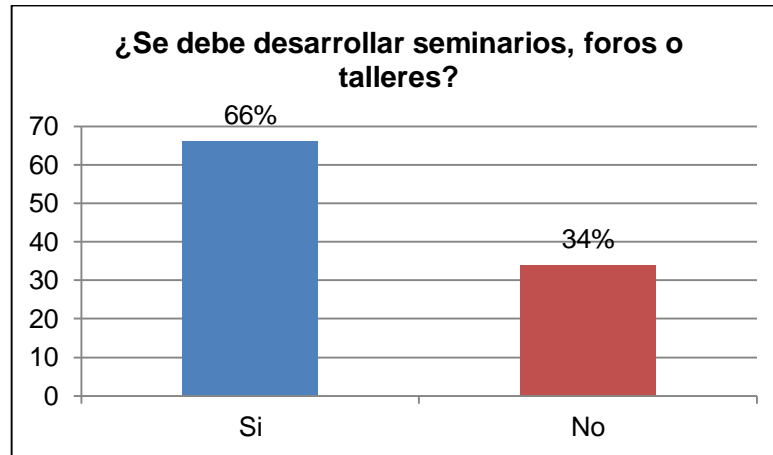
CUADRO N° 10

ALTERNATIVAS	f	%
a.- Si.	39	66%
b.- No.	20	34%
Total	59	100%

Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

GRÁFICO N° 10



Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el cuadro 10, se observa con respecto a la interrogante lo siguiente:

- El 66%, de los estudiantes manifiestan que se debe desarrollar seminarios, foros, talleres sobre el uso correcto de los recursos informáticos durante las actividades de clase.
- El 34%, manifiesta que no es necesario el desarrollo de ninguna actividad puesto que ellos ya conocen el uso de recursos informáticos.

Se concluye que la mayoría de los estudiantes no tiene los conocimientos necesarios en el uso correcto de recursos informáticos, tomando en cuenta que hay un pequeño grupo que creen saber, deduciendo en base a sus conocimientos en computación, por lo que hace necesaria programar actividades sobre el uso correcto de recursos informáticos en clase.

PREGUNTA N° 11.

¿Considera usted, que los recursos informáticos que cuenta el laboratorio de computación son utilizados correctamente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

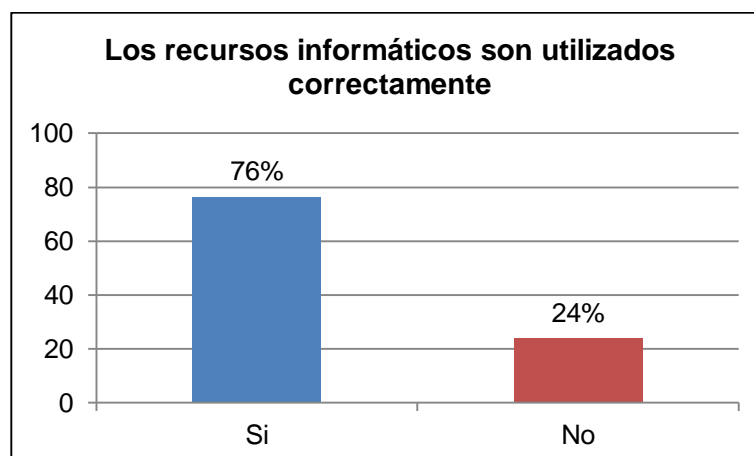
CUADRO N° 11

ALTERNATIVAS	f	%
a.- Si.	45	76%
b.- No.	14	24%
Total	59	100%

Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

GRÁFICO N° 11



Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el cuadro 11, se observa con respecto a la interrogante lo siguiente:

- El 76%, de los encuestados manifiesta que los recursos informáticos que tiene el laboratorio de computación son utilizados correctamente.
- El 24%, de los estudiantes expresa que no se usan todos los recursos informáticos correctamente.

Se deduce que los recursos informáticos no son usados en su totalidad por los estudiantes durante las actividades de clase, entre ellos; proyector, internet, aplicaciones multimedia, según los resultados obtenidos de la encuesta.

PREGUNTA N° 12.

Su docente. Utiliza recursos informáticos interactivos en las actividades de clase.

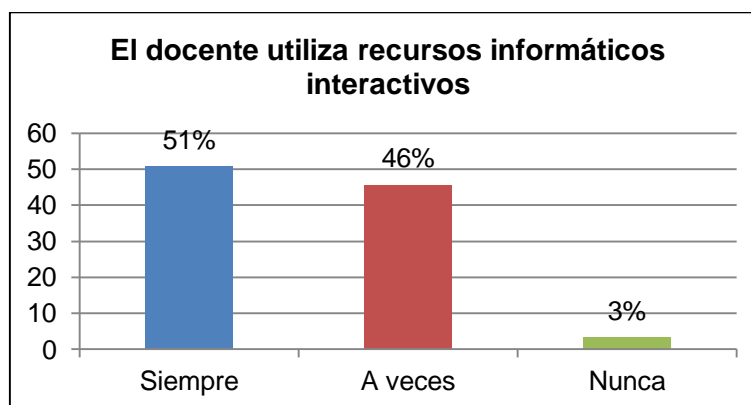
CUADRO N° 12

ALTERNATIVAS	f	%
a.- Siempre.	30	51%
b.- A veces.	27	46%
c.- Nunca.	2	3%
Total	59	100%

Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

GRÁFICO N° 12



Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el cuadro 12, se observa con respecto a la interrogante lo siguiente:

- El 51%, de los estudiantes manifiesta que el docente si utiliza los recursos didácticos disponibles en las actividades de clase.

- El 46%, estudiantes manifiestan que a veces si hace uso de recursos informáticos en las actividades de clase.
- El 3%, manifiesta que nunca hace de recursos informáticos.

Se concluye que el uso de los recursos informáticos en las actividades de clase ayuda a los estudiantes a estar inmersos en las nuevas tecnologías de la actualidad, por lo que es necesario hacer uso de los recursos disponibles a través del servicio de internet.

PREGUNTA N° 13.

Cree Usted, que el uso de recursos informáticos modernos, didácticos e interactivos le ayude a mejorar sus conocimientos en la asignatura de computación.

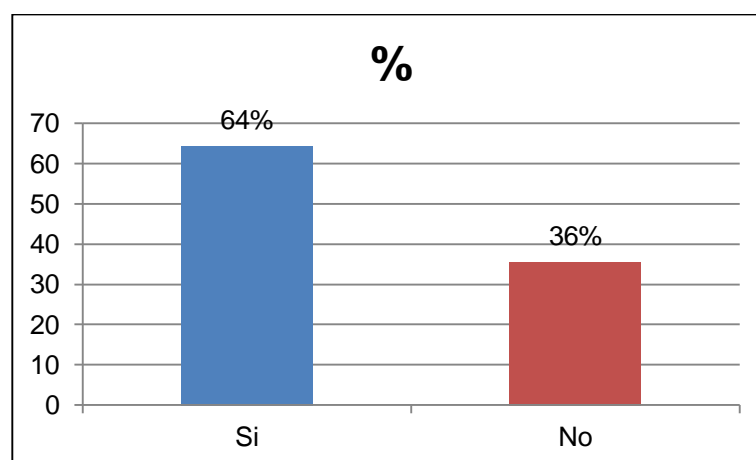
CUADRO N° 13

ALTERNATIVAS	f	%
a.- Si.	38	64%
b..- No.	21	36%
Total	59	100%

Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

GRÁFICO N° 13



Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el cuadro 13, se observa con respecto a la interrogante lo siguiente:

- El 64%, de los estudiantes manifiestan que el uso de recursos informáticos interactivos si les ayudaran a mejorar los conocimientos en computación ya que son llamativos y dinámicos.
- El 36%, manifiestan que no les ayudaran a mejorar sus conocimientos.

Se concluye que los recursos informáticos ayudan a mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje y con ello los conocimientos de los estudiantes debido a la interactividad y dinámica que ofrecen lo cual llama la atención a los estudiantes durante las actividades de clase.

PREGUNTA N° 14.

¿Considera Usted, que el uso adecuado de los recursos informáticos ayudaran a mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en las actividades de clase?

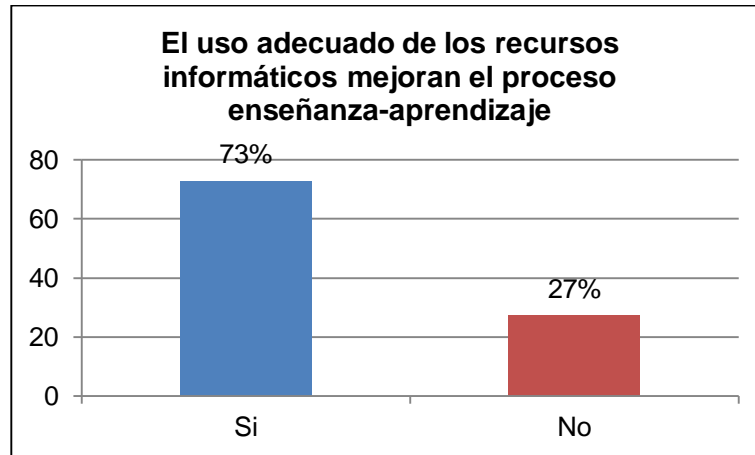
CUADRO N° 14

ALTERNATIVAS	f	%
a.- Si.	43	73%
b.- No.	16	27%
Total	59	100%

Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

GRÁFICO N° 14



Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el cuadro 14, se observa con respecto a la interrogante lo siguiente:

- El 73%, de los estudiantes encuestados manifiestan que el uso adecuado de los recursos informáticos si ayudan a mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.
- El 27%, manifiestan que no ayuda a mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en la educación.

Se concluye que para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje es necesario la implementación o utilización de varios recursos didácticos con el propósito de llamar la atención de los estudiantes durante las actividades de clase y así lograr aprendizajes significativos.

PREGUNTA N° 15.

El uso de diversos recursos informáticos en clase ayuda a mejorar la interactividad con el docente y con ello el aprendizaje de los estudiantes.

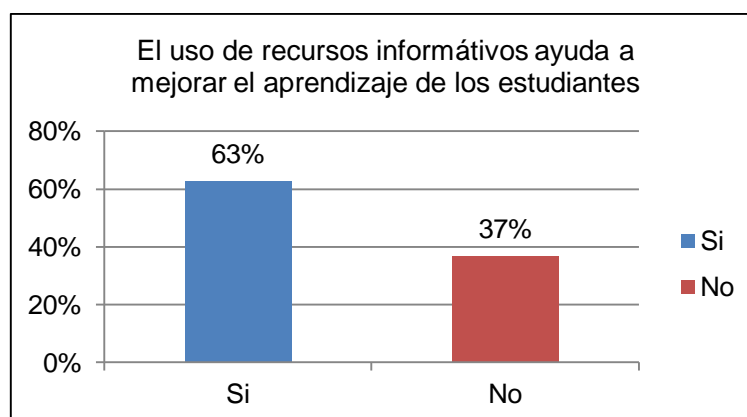
CUADRO N° 15

ALTERNATIVAS	f	%
a.- Si.	45	63%
b.- No.	14	37%
Total	59	100%

Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

GRÁFICO N° 15



Fuente: Estudiantes de Séptimo año

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Al analizar los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año se puede deducir lo siguiente:

- El 63%, de los estudiantes manifiesta que el uso de diversos recursos informáticos en las actividades de clase, ayuda a mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje y la interacción con el docente.

- El 27%, manifiesta que los recursos informáticos no ayudan a mejorar las relaciones con el docente y mucho menos el aprendizaje de los estudiantes.

Se concluye que es necesario conocer el uso adecuado de los recursos informáticos, a ser aplicados en la educación, para lograr llamar la atención de los estudiantes.

**RESULTADO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN A LA CLASE DE
COMPUTACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DEL
CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
“GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN YANTZAZA**

1. DATOS INFORMATIVOS

- **Nombre del plantel Educativo:** Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”.
- **Provincia:** Zamora Chinchipe.
- **Cantón:** Yantzaza
- **Fecha:** 03-05-2015 **Hora:** 09h00 – 09h45
- **Asignatura:** Computación
- **Tema de clase:** Suma y Resta en Excel 2013.
- **Curso:** Séptimo año. **Orientador.** Lic. Klever Vega

2. OBJETIVO DE LA CLASE.

Aprender a realizar operaciones matemáticas en Excel 2013, (suma y resta).

3. SITUACIÓN MATERIAL Y FÍSICA DEL AULA



Fotografía: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

En cuanto a la situación material y física del aula se puede concluir que la forma, ubicación y dimensión del aula son satisfactorias con el espacio suficiente, amplias para desplazarse con normalidad por el aula, contando

con el material a disposición para impartir la clase, la institución educativa cuenta con un laboratorio de computación, el salón de clases cuenta con pizarra, marcadores, texto, etc., con condiciones visuales y de iluminación satisfactorias, con el propósito de lograr que los estudiantes se sientan a gusto y les motive aprender y cumplir con los objetivos propuestos, en beneficio propio de cada estudiante.

4. PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

El proceso enseñanza – aprendizaje consistió en lo siguiente: Las actividades previas consistió en un saludo de bienvenida y después se planteó el tema de forma directa, la motivación se hizo con una pequeña dinámica enfocando el tema, con el propósito de motivar a los estudiantes y romper la monotonía de las clases, un estudiante sin motivación siente que sus clases son aburridas y monótonas, el cual no aporta conocimientos significativos.

En cuanto a las actividades de elaboración se fundamentaron en lo siguiente: el material didáctico fue utilizado de manera directa, el material didáctico utilizado por la docente si llamó la atención de los estudiantes, la metodología utilizada por el docente fue adecuada porque se pudo observar que los estudiantes lograron captar y comprender el tema, a pesar de que no se cuenta con los materiales didácticos adecuados en la institución, además que el docente realizó una síntesis reconstructiva con actividades y preguntas abiertas acerca del tema planteado a los estudiantes y como actividades de refuerzo consistió en tareas extra clase llenando actividades del libro.

La evaluación consistió en preguntas abiertas, ejercicios que debían resolver los estudiantes con el propósito de observar si se cumple con los objetivos propuestos, pero se observó que algunos estudiantes no lograron entender a la clase porque no realizaron satisfactoriamente las actividades, se pudo evidenciar que el rendimiento alcanzado por los estudiantes aun no era el adecuado, como actividad extra clase se envió a los estudiantes a llenar las

actividades planteadas en el texto de estudio, y así cumplir con los objetivos propuestos en el proceso enseñanza – aprendizaje de la educación de la actualidad.

5. ACTIVIDADES DOCENTES



Fotografía: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

En cuanto a las cualidades personales o docentes podemos concluir que: Sentido del deber, Capacidad de conducción, Sinceridad, Interés científico, explícito en la orientación de los estudiantes, se puede concluir que el docente de la asignatura de computación cumple con estas características y habilidades en sus actividades diarias de clase.

En la relación docente-discente consistió en una integración satisfactoria entre el docente, los estudiantes y el trabajo realizado el mismo que hizo que los estudiantes realicen preguntas e inquietudes sobre el tema de clase, creando las condiciones necesarias para que intervengan todos en la clase, se observó un gran entusiasmo por parte de los estudiantes, además el docente se preocupó de dialogar, estimular y educar a los alumnos , concluyendo que en la asignatura de computación es primordial en la educación para cumplir con los objetivos que emana la educación además del proceso enseñanza aprendizaje.

g. DISCUSIÓN

El uso de la informática en el campo educativo, motiva a los estudiantes a desarrollar sus habilidades como también ayudan a descubrir nuevas formas y actividades de estudio de manera libre y espontánea, esto se debe a que la tecnología es un recurso didáctico que abarca el conjunto de medios y procedimientos. Los recursos informáticos son excelentes elementos que potencian las actividades cognitivas en los estudiantes a través de un enriquecimiento de sus conocimientos y las operaciones de procesamiento de la información.

Teniendo presente estos principios generales se planteó como objetivo general: Determinar la incidencia de los recursos informáticos en el proceso enseñanza – aprendizaje de la asignatura de computación del séptimo año del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, del Cantón Yantzaza, Provincia de Zamora Chinchipe, periodo 2014 – 2015.

Constatación:

este objetivo se cumplió porque se contó con la total colaboración de los directivos, docentes y estudiantes, con los cuales se dialogó que sería importante elaborar nuevas herramientas didácticas como una página web educativa, con los contenidos de la asignatura de computación como herramienta de apoyo a las actividades de clase de los estudiantes de séptimo año, ayudando al docente a difusión de la información lo cual facilitará el proceso de aprendizaje, a través de una plataforma de consulta y apoyo académico para los estudiantes y colectividad.

Como objetivos específicos se plantearon los siguientes:

1er. Objetivo específico.- Recopilar información sobre los recursos informáticos, utilizados por los estudiantes de séptimo año de educación básica de la asignatura de computación.

Constatación:

Este objetivo se cumplió porque por medio de las encuestas (Ver cuadro 3, 4, resultados) que se aplicó a los estudiantes, mismos de denotan la importancia del desarrollo de una página web educativa en la asignatura de computación, además que el uso de la misma en las actividades de clase y extra-clase les ayudaría a mejorar significativamente sus conocimientos a través del uso de recursos informáticos virtuales e interactivos (Ver cuadro 13, resultados).

2do. Objetivo específico.- Analizar los recursos informáticos, utilizados por los estudiantes en el proceso enseñanza – aprendizaje de la asignatura de computación.

Constatación:

Este objetivo se cumplió porque por medio de la encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica (Ver cuadro 1, resultados), el docente hace uso de los recursos informáticos disponibles en la institución educativa como: Videos, Proyector, internet, etc., en las actividades de clase, con el propósito de que las mismas sean dinámicas e interactivas, más no se hace uso de aplicaciones o páginas web educativas para consulta de información referente a la asignatura de computación, se utiliza como único medio los navegadores web.

3er. Objetivo específico.- Establecer los resultados que se logran en el proceso de enseñanza –aprendizaje con la aplicación de los recursos informáticos.

Constatación:

Este objetivo se cumplió (Ver cuadro 15, resultados), se determinó que el uso de recursos informáticos ayudan significativamente en el proceso enseñanza-aprendizaje, facilitándole a docente información, herramientas o recursos didácticos, además de la interacción docente– estudiante, lo cual aporta a la educación con el propósito de obtener futuros profesionales críticos de su propio pensamiento, auto-educándose a través del manejo y uso de información disponible en la web, formándose acorde con el avance incesante de la tecnología y educación de la actualidad.

4to. Objetivo específico.- Elaborar lineamientos alternativos, que permitan al docente mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje en la asignatura de computación de los estudiantes del séptimo año de educación básica.

Constatación:

Este objetivo se cumplió porque se desarrolló una página web educativa que después de un largo proceso de elaboración, modificación, corrección y ajustes se logró obtener el producto final, siendo implementado en la institución educativa, este recurso didáctico facilitará el proceso enseñanza-aprendizaje, dejando una página web en un funcionamiento óptimo, que es de fácil manipulación para los docentes y estudiante, cumpliendo así con los objetivos propuestos anteriormente, además de los objetivos de la institución de ofrecer una educación de calidad con herramientas didácticos acordes con la actualidad.

Se puede concluir que la implementación de la página web educativa ayudó a facilitar el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de computación, para los estudiantes del séptimo año Educación General Básica de la Unidad Educativa "General Rumiñahui" del cantón Yantzaza.

h. CONCLUSIONES

Una vez finalizado el trabajo de campo y de acuerdo a los resultados arrojados en los materiales de investigación, se plantearon las siguientes conclusiones.

- 1) El uso de la informática motivan a los estudiantes para que desarrollen sus habilidades así como también puedan descubrir nuevas formas de estudio de manera libre y espontánea.
- 2) La utilización de recursos informáticos ayudan a reforzar nuestras actividades a aprendizaje con el uso de las tecnologías en el campo educativo, potenciando la inteligencia de los estudiantes para enriquecer los conocimientos.
- 3) El proceso enseñanza –aprendizaje en computación, están ligados al buen uso de los recursos informáticos por parte del docente en las actividades de clase como, blogs, Wikipedia, revistas electrónicas, redes sociales, multimedia, etc., motivando el aprendizaje de forma didáctica, dinámica y eficaz.
- 4) El desarrollo de la página web educativa de la asignatura como recursos informático, llamó la atención de los estudiantes, manifestando su total interés por hacer uso de este recurso didáctico para consulta de sus actividades, facilitando sus actividades a través de herramientas tecnológicas en la educación.
- 5) Los estudiantes manifiestan que el docente utiliza recursos bibliográficos como: revistas electrónicas, blogs, redes sociales, etc., para impartir y motivar las actividades de clase de los estudiantes, haciendo uso de los recursos que ofrece en la actualidad la tecnología a la educación.

i. RECOMENDACIONES

A LAS AUTORIDADES DE LA INSTITUCIÓN

- 1) Implementar los recursos informáticos necesarios en todas las áreas de saber, para que las actividades de clase sean innovadoras, dinámicas y entretenidas, que vayan de acuerdo al avance tecnológico de la actualidad.
- 2) Gestionar, realizar u ofrecer capacitaciones por parte de las autoridades de educación con profesionales idóneos en conocimientos del uso e implantación de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, ya que en la actualidad son un recurso didáctico imprescindible en la educación y de gran importancia para mejorar el proceso enseñanza –aprendizaje.

A LOS DOCENTES Y ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN

- 3) A los docentes hacer uso de los recursos didácticos que ofrece la tecnología en la educación, perfeccionando sus conocimientos, actualizando los materiales de uso diario en las actividades de clase, con el fin de motivar el aprendizaje de los estudiantes.
- 4) A los docentes y estudiantes hacer uso de la página web educativa en la asignatura de computación como herramienta didáctica para propiciar conocimientos, además de ser un material de consulta para los estudiantes durante las actividades de clase y extra clase.
- 5) Se recomienda al docente seguir utilizando las herramientas didácticas, tales como: Webquest, Wikipedia, software educativo, blogs, redes sociales, etc., pero también hacer uso de herramientas didácticas tradiciones como marcador, laminas, pizarra, textos, etc., ya que son herramientas didácticas que sirven de apoyo a las actividades de clase.

LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

TÍTULO:

DESARROLLO DE LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS: PÁGINA WEB EDUCATIVA PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIA Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN YANTZAZA

FUNDAMENTOS TEÓRICOS:

PÁGINA WEB EDUCATIVA

Según Farkas y Farkas, (2002), en su artículo científico la web como una plataforma educativa, menciona que “la web es un ambiente de información donde los usuarios pueden explorar, como una interface por al cual se establece intercambios, en páginas electrónicas enlazadas a través de nodos y links” (pág. 41).

Es conocida la importancia del uso de la tecnología en la educación y la necesidad de incorporar nuevos procesos en el diseño de esta área, pues bien la web junto con el correo electrónico, la mensajería instantánea, son de mucha influencia en la sociedad ya que se han convertido en poderosas herramientas de comunicación, comercio, entretenimiento y educación, ya que en los últimos años ha alcanzado una gran popularidad y crecimiento de diferentes plataformas, como redes sociales, entornos virtuales de aprendizaje, páginas web educativas, bases de datos, bibliotecas virtuales que ofrecen información a los diferentes tipos de usuarios.

Según Jesse James Garrett (2002), cita a las “páginas web son sitios de información que enfocan la presentación de contenidos útiles para la consulta de estudiantes o investigadores” (pág. 45).

El usuario debe de tener en cuenta que páginas web pueden ofrecerle información segura, ya que no todo sitio web es creado específicamente para ofrecer contenidos educativos, también hay que tomar en cuenta los niveles de empatía, es decir; responder a una serie de requerimientos del usuario, como el ambiente que se presentan los contenidos, la forma de acceso a la información para que genere un ambiente positivo para el aprendizaje.

Las páginas web educativas desarrolladas específicamente en un área del saber deben presentar interfaces llamativas, dinámicas, acorde con la realidad en la que se educa y convive el usuario, para que le motive, siendo de vital importancia un sitio web que facilite impartir educación o facilitar el aprendizaje, ya que mientras más se involucran los estudiantes será más fácil motivar el proceso de aprendizaje, siendo este el punto de equilibrio con el fin que se deben elaborar las páginas web educativas.

Es común observar en sitios web contenidos didácticos que se enfocan en la presentación de materiales útiles para los estudiantes, se puede observar ensayos, presentaciones, investigaciones, foros, entornos virtuales de aprendizaje, etc., que su único objetivo es facilitar las actividades de los estudiantes, profesionales, aficionados, o investigadores, incluso algunos permiten desarrollar ciertas actividades lúdicas y prácticas en línea, el intercambio de opiniones, publicación de información, ya adaptadas a las diversas necesidades del usuario.

Conocedores de la importancia de las páginas web educativas es necesario hacer énfasis en que las instituciones educativas deben contar con estos

recursos tecnológicos en la web, para facilitar las actividades de los estudiantes y docentes, así mismo a toda la comunidad educativa, para que todos se vayan insertando en esta sociedad tecnológicamente idealizada.

JUSTIFICACIÓN:

Debido al avance incesante de las nuevas tecnologías en la actualidad, y que en las instituciones educativas en su mayoría cuentan con laboratorios de computación equipados tecnológicamente se ha observado la necesidad de crear recursos didácticos innovadores que faciliten la transmisión de información, el desarrollo de nuevos conocimientos, la investigación, que propicien una buena enseñanza es factible el desarrollo de páginas web educativas para aprovechar las ventajas que la tecnología nos ofrece, es por ello que fue de vital importancia el desarrollo de la presente página web para los estudiantes de séptimo año, además de ser factible para toda la comunidad educativa, ya que se desarrolló en base a los requerimientos de los usuarios.

Entre las múltiples razones que existieron para desarrollar la presente página web educativa, fue la disponibilidad de los usuarios, la falta de recursos didácticos tecnológicos, así mismo el docente contará con un recurso didáctico innovador para las actividades de clase y extra clase, donde los estudiantes podrán consultar información verificada y fiable para desarrollar sus actividades.

Contando con los recursos económicos por parte del ente investigador, y con la factibilidad y apoyo por parte de las autoridades, director, docente y estudiantes para desarrollar la presente página web educativa, facilitando la información que justifique el desarrollo de la misma.

La importancia de haber desarrollado la página web es que no solo estará disponible para los estudiantes de séptimo año, sino para toda la comunidad

educativa, docentes, padres de familia, estudiantes de niveles inferiores o superiores, la ciudadanía, donde podrán consultar información verificada y fiable para el desarrollo de las actividades de clase, además de ser un recurso didáctico entretenido y dinámico que está disponible a través de la web para el público en general.

OBJETIVOS

GENERAL:

Desarrollar una página web educativa de la asignatura de computación para los estudiantes de séptimo año del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, del cantón Yantzaza.

ESPECÍFICOS:

- Aplicar la página web educativa en las actividades diarias durante proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de computación con los estudiantes de séptimo año.
- Evaluar los resultados de la página web en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de computación.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA (MAPA DE SITIO)



Fuente: Esquema de la página web educativa

Elaboración: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

FASE DE DESARROLLO

Metodología para Creación de Sitios Web, HÍBRIDA. Se optó por esta opción ya que facilita el desarrollo para los procesos de diseño de aplicaciones web; esto se lo realiza por medio de un conjunto de fases, las mismas que al cumplir cada una de ellas, se obtiene la información necesaria para lograr el objetivo final.

La Metodología para Creación de Sitios Web, comprende las fases de:

- Análisis
- Planificación
- Diseño
- Contenido
- Testeo

A continuación se describe cada uno de ellos:

1) Fase de análisis:

Basado en cada una de las interrogantes planteadas de la encuesta a los estudiantes de séptimo grado, que son los beneficiarios y viendo la necesidad de que los mismos, cuenten con una página web educativa como apoyo para sus actividades de clase, siendo factible el desarrollo y creación de la página web.

2) Fase de planificación

En esta etapa se determinó los requerimientos en cuanto al software a utilizar para el desarrollo de la aplicación; es decir, partimos del lenguaje para la creación de plataformas web. HTML5 conocido también como un término de marketing para agrupar las nuevas tecnologías de desarrollo de aplicaciones web: HTML5, CSS3 y nuevas capacidades de Javascript. Se estableció que esta aplicación sea publicada en Internet, a través de un dominio de gratuito y se ubicó en un servicio de hospedaje de una empresa

especializada en este servicio.

3) Fase de diseño

A este nivel se procedió a la recolección y presentación de la información de la asignatura de computación, para que sean revisados y aprobados, según estime necesario, para versatilidad de nuestro trabajo, se optó por fusionar las características más relevantes de Windows, Microsoft Office e Internet, formando así la plantilla.

4) Fase de contenido

Para argumentar el contenido de la página Web educativa en computación creado, se creó de acuerdo a la información presentada por parte de los estudiantes de acuerdo a las necesidades más relevantes del área de estudio.

5) Fase de desarrollo

Una vez recolectado la información precisa y diseñada la página Web se procede a desarrollo, y posteriormente se cargó a un servidor gratuito, para pruebas ya que proporcionó las claves de ingreso al hosting respectivo.

Se procede a la instalación del Notepad++, para por medio de esta aplicación comenzar a escribir el código HTML5, para la estructura, diseño y desarrollo de la página web.

6) Fase de Testeo

Se ejecutaron las diferentes pruebas con la finalidad de comprobar si la página Web diseñada tenía la funcionalidad requerida, comprobándose en

esta fase inicial, que existían fallos, que debían corregirse. A medida que avanzaba esta tarea, nuestro diseño adquirió mayor solidez.

RESULTADOS

Según el análisis plasmado a la encuesta realizada, se determinó que:

Existía la necesidad de una página Web educativa en computación, en la cual se centren los contenidos más relevantes de acuerdo a las necesidades estudiantiles; en razón de requerimientos de información necesaria para el desarrollo de sus actividades de clase.

Se procedió a desarrollar la plantilla para nuestro Portal Web, esta plantilla fue creada en la aplicación Notepad++, luego a la creación del Menú Principal, el mismo que al principio no contaba con opciones desplegables. Seguidamente se procede a la creación de Menús Secundarios; esto derivó a la primera revisión con la información recolectada, dándonos cuenta que para una mejor presentación se necesitaba que se despliegue el menú; activando la opción para que esto suceda.

Con respecto a los colores de presentación de la página web, se estableció el mismo de acuerdo a las tendencias actuales, un color representativo el mismo que se lo utiliza como trasfondo del portal y en los encabezados de los módulos o componentes. Con respecto al menú principal, el mismo que al marcar o seleccionar (dando clic) con el puntero del mouse las letras cambian a color al igual que el botón, para obtener una mejor visibilidad de la navegación a través de la página.

Se creó la página Web con contenido sectorizado para los estudiantes, es decir cumpliendo con las expectativas de la comunidad estudiantil, en cuanto a los contenidos de la página web.

Probando su correcto funcionamiento en distintos navegadores, los mismos que dieron excelentes resultados como se demuestra a continuación:

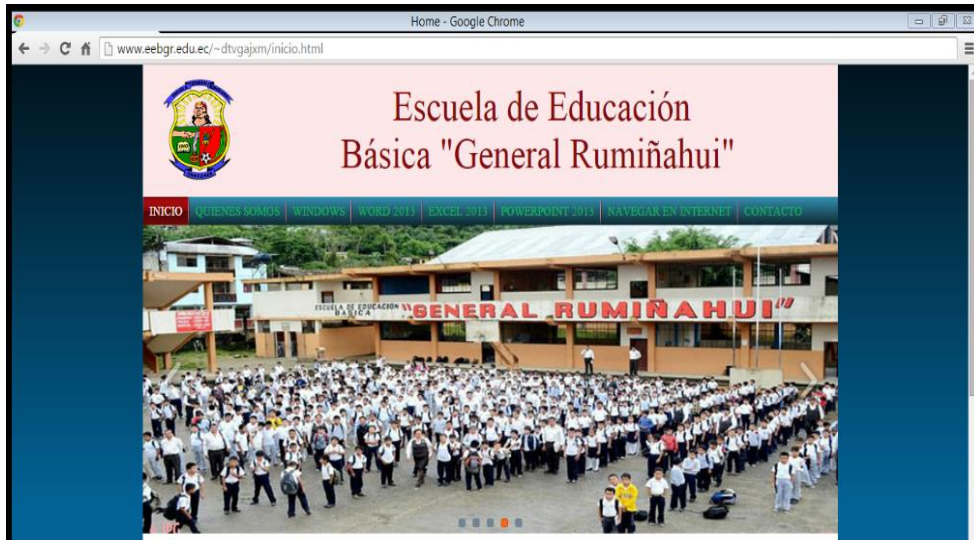


Imagen 1: Navegador Google Chrome
Autor: Bairon Armando Zumba Luzuriaga



Imagen 2: Navegador Mozilla Firefox
Autor: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

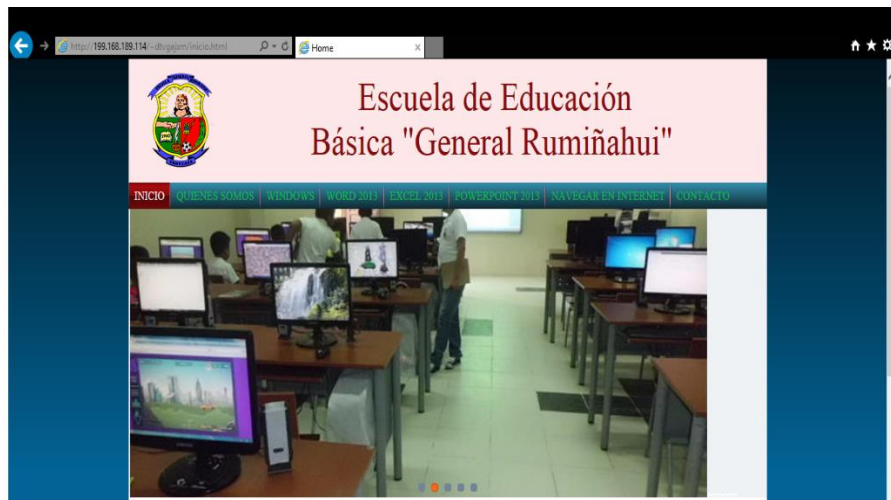


Imagen 3: Navegador Internet Explorer
Autor: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

MANUAL DE USUARIO

Para el ingreso a la administración de la página web educativa se lo realiza de la siguiente forma:

A través de la siguiente dirección www.eebgr.edu.ec se ingresa a la página.



Imagen 4: Pantalla de ingreso
Autor: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Para observar el contenido de cada uno de sus menús ubicamos el ratón (Mouse) sobre los mismos y nos despliega un submenú, en el cual podemos escoger la opción que sea necesaria dando clic.



Imagen 5: Pantalla de Introducción a Windows
Autor: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Hay submenús donde incluyen el contenido de videos, el cual consta de un botón para reproducción y volumen de fácil manejo para cualquier usuario, como se muestra a continuación.



Imagen 6: Pantalla que incluye video.
Autor: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

El funcionamiento viene a ser el mismo para todo el contenido de la página web, la cual es de fácil manejo para el usuario final, por ejemplo vamos al

contenido de Microsoft Word, la cual muestra un menú desplegable para seleccionar la opción que prefiera el usuario.



Imagen 7: Pantalla del contenido de Word 2013.
Autor: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

En el contenido de Excel 2013 el funcionamiento viene a ser el mismo que se utiliza en las anteriores con un menú de contenidos.

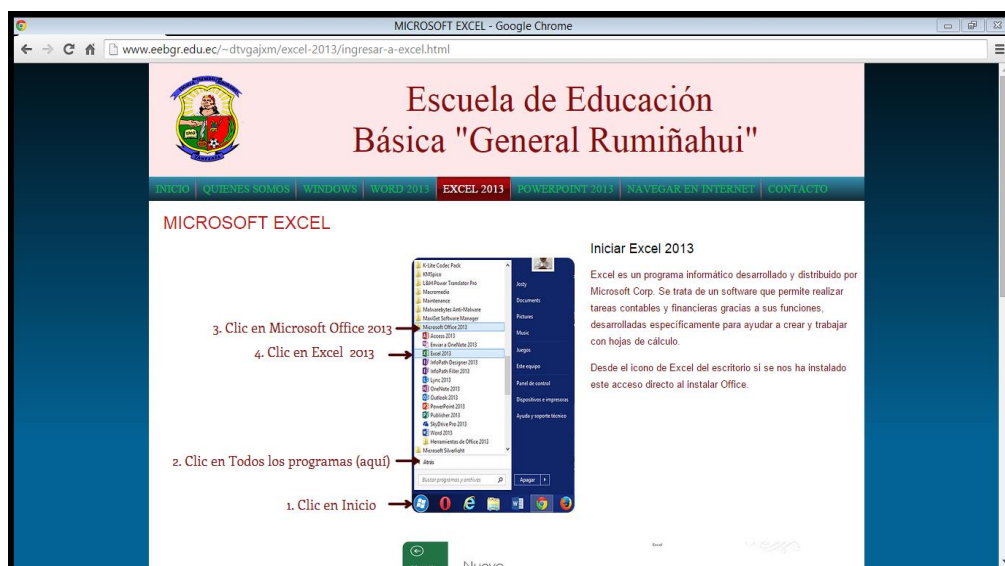


Imagen 8: Pantalla del contenido de Excel 2013.
Autor: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

En PowerPoint el su funcionamiento no varía de los demás siendo de fácil manejo para el usuario la misma que despliega un submenú que le permite escoger una opción de su preferencia, como se muestra a continuación.



Imagen 9: Pantalla del contenido de PowerPoint 2013.

Autor: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

En el contenido de contactos contiene información sobre la institución y un mapa de navegación que le permite ver la ubicación de la institución educativa, en el mapa usted puede deslizarse con el ratón por cualquier parte de la imagen satelital, como se muestra a continuación.



Imagen 10: Pantalla del contenido de contactos.

Autor: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Autoría de los videos que constan en la página web.

Video 1. Introducción a Windows



URL: <https://www.youtube.com/watch?v=KxqrGQOjGzk>

Administrador: PCSITETUBE

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 2: Creando un documento en Word.

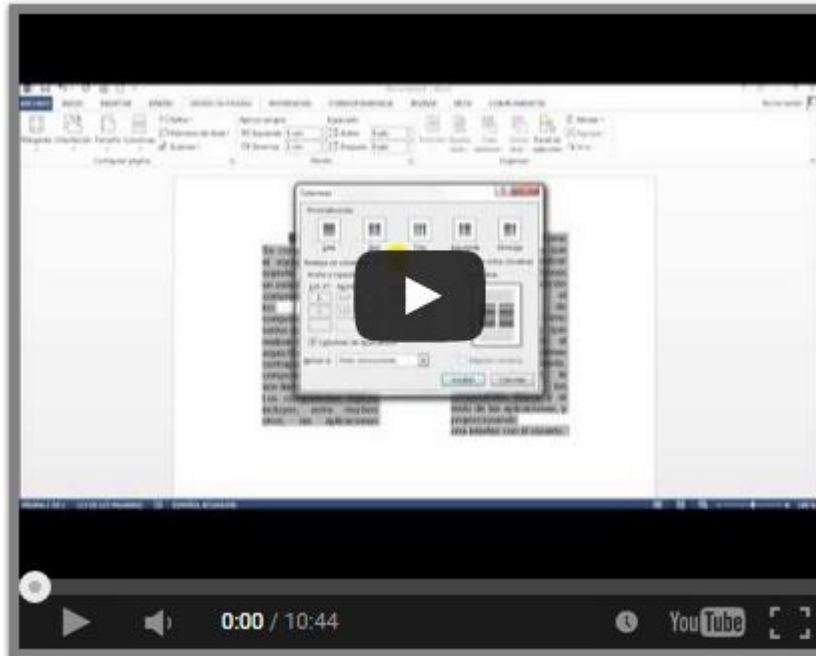


URL: <https://www.youtube.com/watch?v=1Z-JV22VneU>

Administrador: TeSobasT

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 3: Configurar página

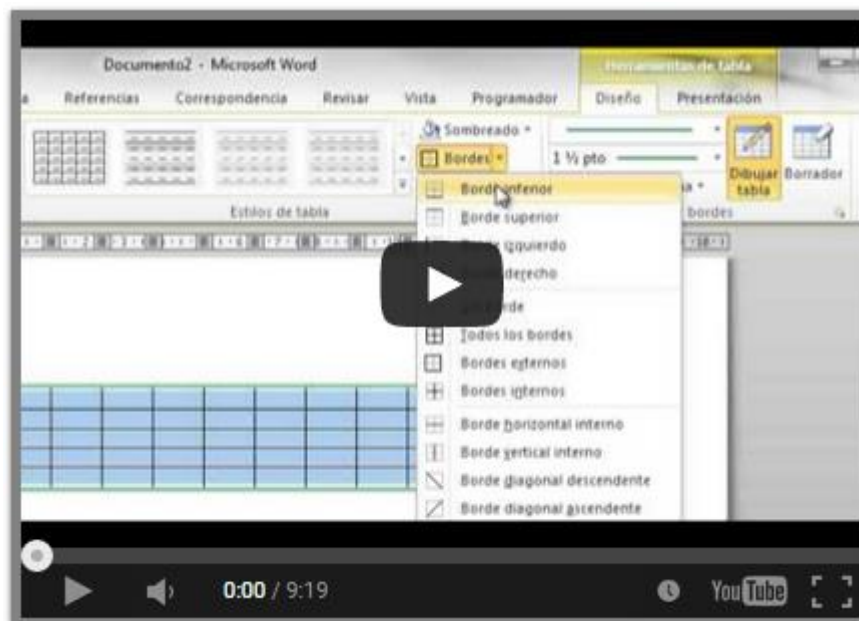


URL: https://www.youtube.com/watch?v=lru13IUI_LE

Administrador: Marlon Ortiz

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 4: Crear Tablas

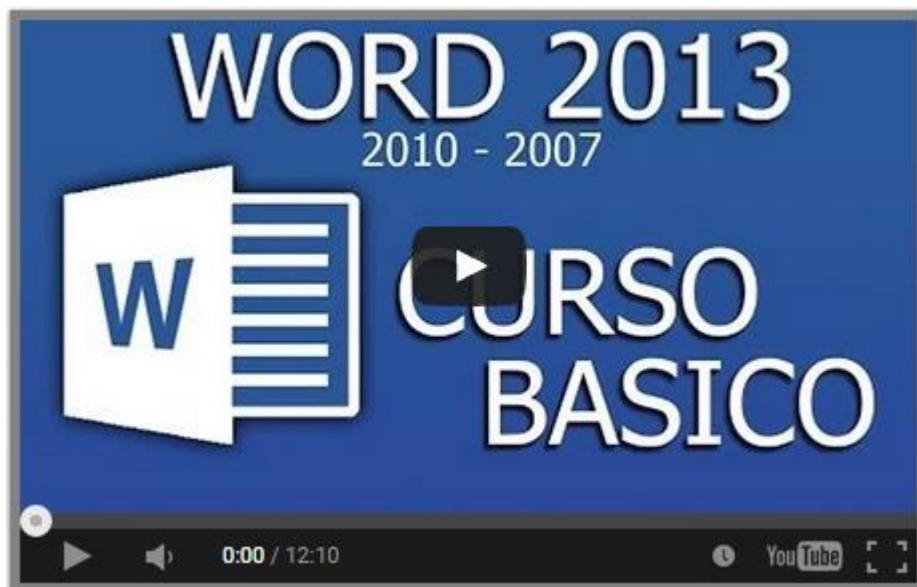


URL: <https://www.youtube.com/watch?v=tKuf8RiZdDg>

Administrador: Eduardo Barbosa

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 5: Ilustraciones

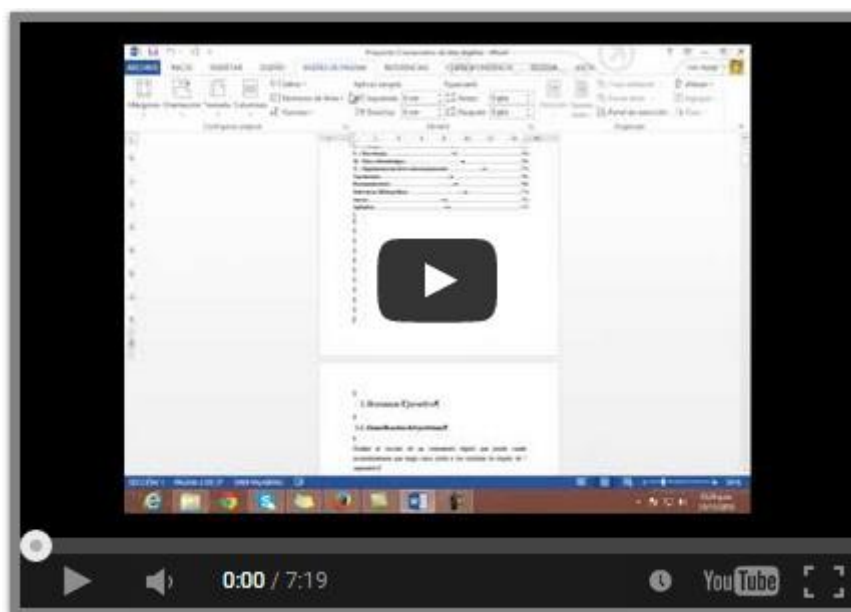


URL: <https://www.youtube.com/watch?v=furLE2g8jZc>

Administrador: Dostin Hurtado

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 6: Encabezado y pie de página

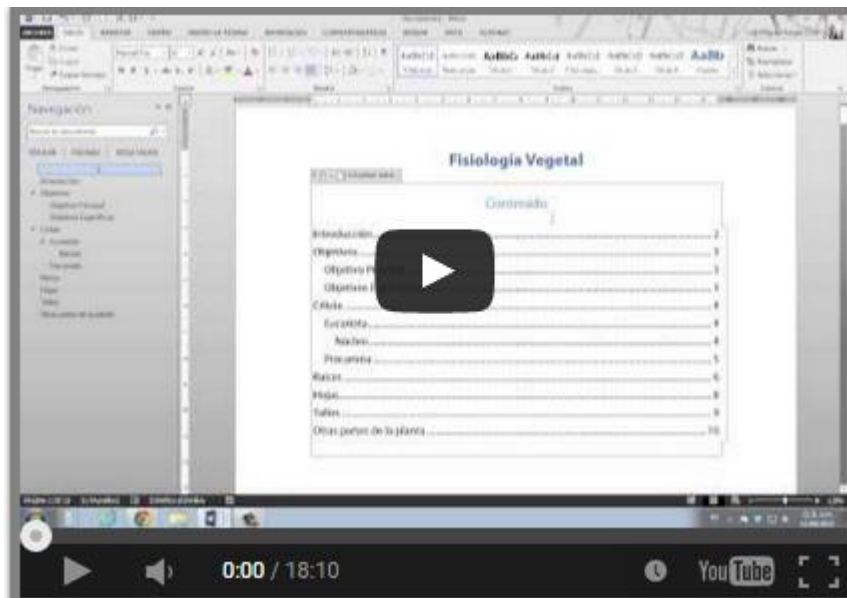


URL: <https://www.youtube.com/watch?v=9xR-zCGCwGQ>

Administrador: AcademicoUniv

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 7: Tablas de contenido



URL: <https://www.youtube.com/watch?v=tmLjFatDgN0>

Administrador: Luis Miguel Vargas Cruz

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 8: Citas y Bibliografía



URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Xw-WWGV40Vo>

Administrador: Eduardo Cab

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 9: Gráficos estadísticos en Excel



URL: <https://www.youtube.com/watch?v=CHFwCBgmQAQ>

Administrador: Dostin Hurtado

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 10: Formulas en Excel

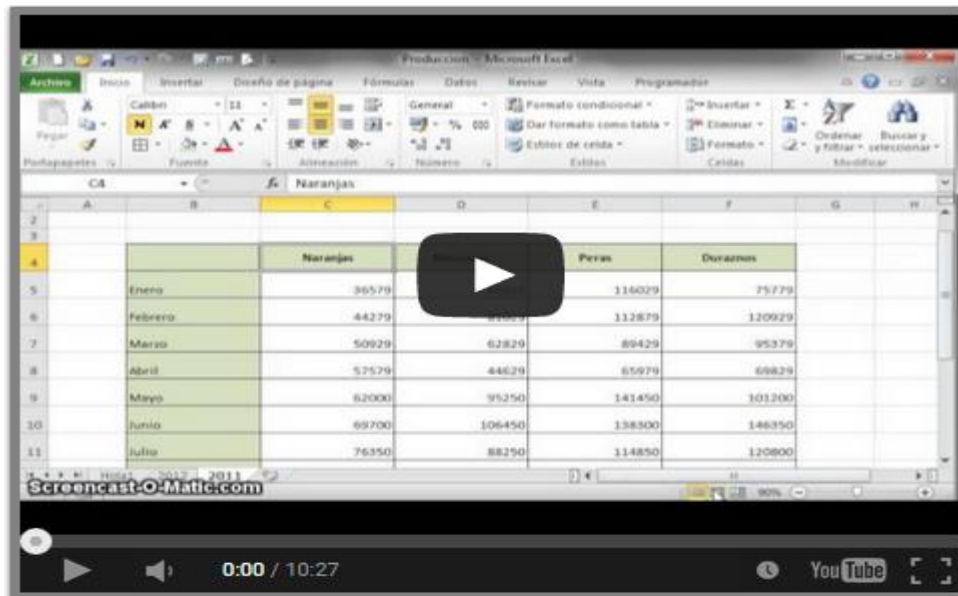


URL: <https://www.youtube.com/watch?v=UnuBxn5YTWI>

Administrador: K3NJ10

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 11: Configurar página en Excel

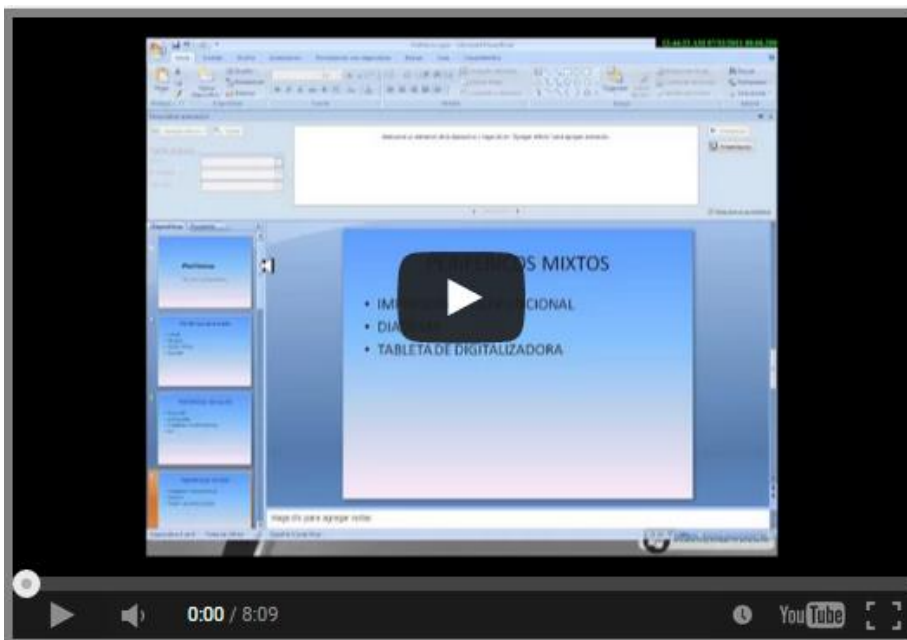


URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RevOQjBHs1E>

Administrador: Patricia Pérez

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 12: Crear diapositivas en PowerPoint



URL: https://www.youtube.com/watch?v=8tfae_UdrCU

Administrador: Jair Fernando

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 13: Crear tablas en PowerPoint



URL: https://www.youtube.com/watch?v=kkhSD0xEP_0

Administrador: losdoce12

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 14: Diseño de diapositiva

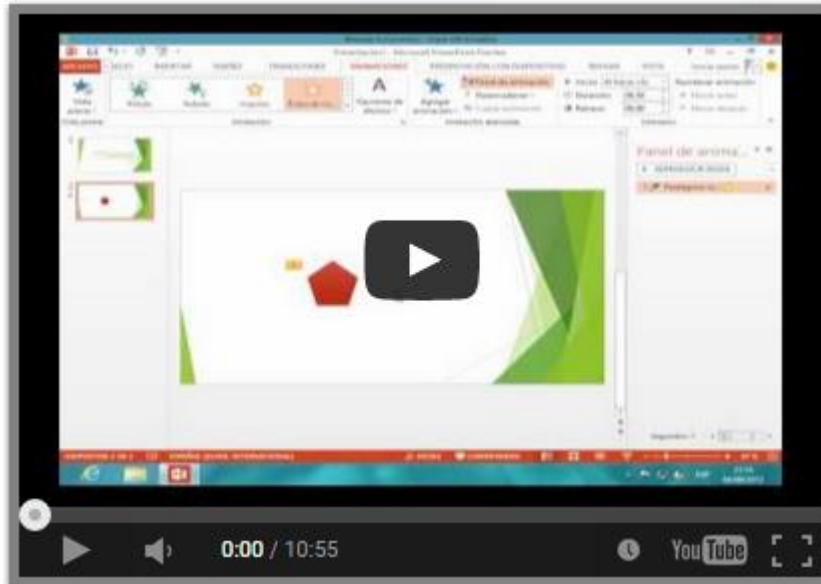


URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xVWXFGksXnQ>

Administrador: Pablo Martínez

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 15: Animaciones



URL: <https://www.youtube.com/watch?v=5JuB2prTSLM>

Administrador: Pablo Martínez

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 16: Transiciones



URL: https://www.youtube.com/watch?v=z_0rZTCRBOW

Administrador: didaz09

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 17: Ingresar al Internet



URL: <https://www.youtube.com/watch?v=iwDN7C9WKjc>

Administrador: Maurin Razgado

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 18: Buscadores



URL: https://www.youtube.com/watch?v=_QuBMdGQI3k

Administrador: lunacreciente

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Video 19: Videos



URL: <https://www.youtube.com/watch?v=KqIE7ck5CwM>

Administrador: jald68

Edición: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

PROGRAMACIÓN

Creación del menú

Para ello se procedió a la programación en Notepad++ del menú que contiene la página web

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset="UTF-8" />
<title>Menú Desplegable Vertical </title>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css" />
<!--[if lt IE 9]>
<script src="http://html5shim.googlecode.com/svn/trunk/html5.js"></script>
<![endif]-->
</head>
<body>
```

```

<nav>
  <li class="parent"><a href="#">Cristalab</a>
    <ul>
      <li><a href="#">Inicio</a></li>
      <li><a href="#">Quiénes Somos</a></li>
      <li><a href="#">Windows</a></li>
      <li ><a href="#">Word 2013</a></li>
    </ul>
  </li>
  <li><a href="#">Mejorando.la</a></li>
  <li><a href="#">L4C</a></li>
  <li class="parent"><a href="#">Mas de Cristalab</a>
    <ul>
      <li><a href="#">Historia</a></li>
      <li><a href="#">¿ Visión? </a></li>
      <li><a href="#">Misión</a></li>
    </ul>
  </li>
</nav>
</body>
</html>

```

Para la creación del Slider que está en la pantalla inicial se procedió a estructurar el siguiente código.

```

<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Slider CSS - A Slider only with CSS</title>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <link href="http://netdna.bootstrapcdn.com/font-awesome/4.0.3/css/font-awesome.css"
rel="stylesheet">
    <link href="/.style.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
  </head>
  <body>
    <div id="page">
      <section>

```

```



```

Para insertar imágenes se utilizó las siguientes líneas de código

```

```

Se insertó las líneas de código el cual nos permitió dar un aspecto llamativo del contenido de la página.

```
<!-- Div principal: Contiene a todos -->
  <div style="width:600px;height:700px;margin-left:auto; margin-right:auto; margin-top:30px;">
    <!-- Div cabecera -->
    <!-- Div menu principal -->
    <!-- Div cuerpo -->
    <!-- Div pie -->
  </div>
<!-- Div cabecera -->
```

La cabecera utiliza el siguiente código

```
<div style="width:600px;height:200px;background-image:url('cabecera.jpg');"></div>
```

Este mismo procedimiento se llevará a cabo para el div del 'pie'. La imagen que corresponde al fondo es: "pie.jpg"

```
<!-- Div pie -->
  <div style="width:600px;height:50px;background-image:url('images/pie.jpg')"></div>
```

Para subir videos se utilizó las siguientes líneas de código

```
<video src="videotest.ogv"></video>
```

Muestra los controles nativos del navegador sobre el vídeo (botón play, pause, timeline, etc)

```
<video src="videotest.ogv" poster="videotest.jpg" controls></video>
```

Permite modificar el ancho y el alto del vídeo original

```
<video src="videotest.ogv" poster="videotest.jpg" width="400" height="400" controls></video>
```

Muestra de la programación de HTML5 a través de Notepad++


```
C:\Users\Usuario\Desktop\PROYECTO WEB\index.html - Notepad++
Archivo Editar Buscar Vista Codificación Lenguaje Configuración Macro Ejecutar Plugins Ventana ?
index.html
3 <head>
4 <meta charset="utf-8">
5 <title> Mi página Web </title>
6 </head>
7
8 <body bgcolor="white" text="white" background="Imagenes/fondol.jpg">
9 <center><h1> HISTORIA </h1></center>
10
11
12 <p align="justify">
13 <br /> <!-- salto de línea -->
14 
15 En el año de 1958, colonos especialmente de la provincia de Loja,
16 como son los señores: José Arcentales, Aurelio Quezada, Jacinto Quezada,
17 Armando Arias B, Zoila González, etc. Crean su asentamiento humano en
18 este valle , encontrándose con el Jefe Martín Ayul: muy motivados por la
19 calidad de las tierras inician labores de colonización, van pasando los
20 días, los meses y va en aumento la población, ya son más los que surcando
21 las caudalosas aguas del Zamora llegan a este hermoso paraje.
22 La tierra es fértil, consecuentemente la producción agrícola y ganadera
23 es excelente, a esto se suma la riqueza minera.
24 <br /><br />
25 Existiendo la presencia de familias organizadas, piensan que sus hijos no pueden
26 quedarse sin el gran privilegio de la Educación y sienten la necesidad de pedir
27 la creación de una escuela, dese a la distancia, estos valientes hombres sin
28 importarles su escuálida economía y la inclemencia del tiempo, son constantes
29 en cumplir con todas las gestiones a objeto de que se les asigne un maestro,
30 ellos ya tienen construido su propio local. El Ministerio de Educación no los atiende,
31 por lo que acuden al I. Municipio del Cantón Zamora, el cual les da todo su apoyo
32 y su compromiso serio de asignar un maestro municipal.
33 </p>
34 </body>
</html>
Hyper Text Markup Language file length: 1767 lines: 34 Ln: 21 Col: 89 Sel: 0|0 Dos: Windows UTF-8 w/o BOM INS
```

BENEFICIARIOS:

Los beneficiarios de la propuesta formulada serán los estudiantes de séptimo año de educación básica, docentes y padres de familia del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, del cantón Yantzaza, además de la comunidad educativa tanto cantonal como a nivel nacional.

CONCLUSIONES:

- Con el uso de páginas web educativas en las actividades de clase se motiva a los estudiantes a que desarrollen sus habilidades, así como también a descubrir nuevas formas de estudio de manera libre y espontánea.
- Los procesos de enseñanza aprendizaje en computación están ligados al buen uso de la tecnología ya que está ganando espacio en el campo social, laboral y sobre todo en la educación ya que actualmente es una herramienta esencial para lograr altos niveles de aprendizaje.

RECOMENDACIONES:

- A las autoridades del Centro de educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, buscar las alternativas necesarias para que los estudiantes aprendan a utilizar la tecnología web, ya que esto les ayudará a desarrollar sus destrezas y habilidades para resolver problemas en su futuro.
- Se recomienda al docente y los estudiantes aprovechar al máximo la página web en la asignatura de computación para potenciar el aprendizaje para conocimientos futuros.

BIBLIOGRAFÍA

- David K. Farkas y Jean B. Farkas (2002). la web como una plataforma educativa, A Review of Principles of Web Design. Sam Dragga. Longman Allyn & Bacon Series in Technical Communication. Pág. 41. ISBN: 0-205-30291-2.
- Jesse James Garrett (2002). La web como plataforma educativa. Editorial Pearson Educación, S.A. Madrid. Pág. 45.
- Sevillano García, M. L. (2009), Competencias para el uso de herramientas virtuales en la vida, trabajo y formación permanentes. Editorial Pearson Educación, S.A. Madrid 2009.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Alfonso Pontes Pedrajas (2005). Aplicaciones de las tecnologías de la información y de la comunicación en la educación científica. Primera parte: Funciones y Recursos. Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias (2005), Vol. 2, Nº 1, pp. 2-18. ISSN 1697-011X.
- Alfonso Pontes Pedrajas (2005). Aplicaciones de las tecnologías de la información y de la comunicación en la educación científica. Primera parte: Aspectos metodológicos. Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias (2005), Vol. 2, Nº 3, pp. 330-343. ISSN 1697-011X.
- Cabero Almenara Julio. (2004). "Nuevas tecnologías, comunicación y educación", Comunicar. Ciudad: Madrid, Publicación: Pearson-Prentice Hall. ISBN: 84-205-4162-1.
- Etienne Wenger (2001). Comunidades de práctica Aprendizaje, significativo e identidad. Cognición y desarrollo humano. Paidós. pp. 19-39.
- Gilbert Keith Chesterton. (1995). "Educación Tecnológica: una nueva asignatura en todo el mundo", en Enseñanza de las Ciencias. Revista de Investigación y Experiencias Didácticas, vol. 13, Ciudad: Barcelona, Publicación: ICE. ISBN: 950-07-0587-7.
- Gauchat Juan Diego. (2012). El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript. Edición: 1ª ed. Ciudad: España-Barcelona. Publicación: Marcombo, S.A. ISBN: 978-84-267-1782-5.
- Gimeno Sacristán, José (1998). Comprender y transformar la enseñanza. Los profesores como diseñadores. Madrid, España. Editorial: Morata. Pág. 308-333. ISBN: 84-7112-373-8.
- Hogan Pablo. (2010). HTML5 and CSS3. Develop with Tomorrow's Standards Today. City. USA, Public: Pragmatic Programmers. ISBN: 978-1-934356-68-5.

- Julio Cabero Almenara (2001). Tecnología educativa: su evaluación historia y su conceptualización. Universidad de Sevilla. Pág. 14-22.
- Jesús Salinas (2004), en su revista científica, Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento. Vol. 1. Noviembre de 2004. ISSN 1698-580X.
- Leoncio Vega (1999). El docente del siglo XXI. Formación y retos pedagógicos. Revista Española de Educación Comparada. Universidad de Salamanca. pp. 209-230.
- M. Martín y C. Osorio. (2003). Educar para participar en ciencia y tecnología... Un proyecto para la difusión de la cultura científica. Revista Iberoamericana De Educación. N.º 32 (2003), pp. 165-210.
- Maturano, Carla I. Soliveres, María A. y Macías, Ascención (2002). Estrategias cognitivas y metacognitivas en la comprensión de un texto de ciencias. Investigación didáctica. Facultad de Filosofía, Humanidades y Artes. Universidad Nacional de San Juan. Pág. 416.
- Manuel Área Moreira (2003). De los webs educativos al material didáctico web. Artículo publicado en la revista Comunicación Y Pedagogía, Universidad de La Laguna. N° 188, págs. 32-38.
- Monereo Font Carles. (2008). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela. Ciudad: Madrid – España. Publicación: Morata. ISBN: 978-84-7112-519-4.
- Marcos Mari Carmen. (2009). Web semántica y sistemas de información documental. Ciudad: Gijón, Publicación: Trea. ISBN: 978-84-9704-460-8.
- Osorio Miguel Ángel. (2002). “Enfoques sobre la Tecnología” en Revista Interamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación. Ciudad: Madrid-España. Publicación: Morata. ISBN: 950-582-205-8.

- Ricardo Baquero (1997), Vigotsky y el aprendizaje escolar. Universidad Autónoma de Madrid. Aique Grupo Editor S.A. Segunda edición: 1997.
- Regis Posada Gonzáles (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Trabajo final presentado como requisito parcial para optar al título de: Magister en Educación con Énfasis en Ciencias de la Salud. Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias Humanas, Departamento de Educación. Bogotá, Colombia
- Teresa Diez, M^a José Domínguez, José Javier Martínez, Jon Joseba Sáenz de Navarrete, (2012). Creación de páginas Web accesibles con HTML5. Departamento de Ciencias de la Computación, Universidad de Alcalá, España. Actas del IV Congreso Internacional ATICA 2012 - Loja (Ecuador). pp. 121.

k. ANEXOS

ANEXO 1: PROYECTO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO

RECURSOS INFORMÁTICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DEL SÉPTIMO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE, PERIODO 2014 – 2015. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

Proyecto de tesis previo a optar por el Título de Licenciado en Ciencias de la Educación mención Informática Educativa.

AUTOR: BAIRON ARMANDO ZUMBA LUZURIAGA

DIRECTOR: ING. JAIME EFRÉN CHILLOGALLO

LOJA – ECUADOR

2015

a. TEMA

RECURSOS INFORMÁTICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DEL SÉPTIMO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI”, DEL CANTÓN YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE, PERIODO 2014 – 2015. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

b. PROBLEMÁTICA

Actualmente en América Latina la Informática es una herramienta que permite analizar y resolver situaciones problemáticas en diversas áreas tanto en el campo laboral así como también en el campo educativo, y tomando en cuenta el avance del crecimiento tecnológico, es un instrumento importante en la vida moderna.

El uso adecuado de las tecnologías combinados con la didáctica apropiada es una herramienta fundamental en el proceso enseñanza – aprendizaje en el área educativa. El uso de la informática en el campo educativo, motiva a los estudiantes a desarrollar sus habilidades como también ayudan a descubrir nuevas formas y actividades de estudio de manera libre y espontánea, esto se debe a que la tecnología es un recurso didáctico que abarca el conjunto de medios y procedimientos.

Los recursos informáticos son excelentes elementos que potencian las actividades cognitivas en los estudiantes a través de un enriquecimiento de sus conocimientos y las operaciones de procesamiento de la información.

Es necesaria e indispensable la interacción del docente, el mismo que proporciona la motivación y los métodos que impulsan al estudiante a investigar y desarrollar sus destrezas. La utilización de los recursos informáticos tecnológicos ayudan a reforzar nuestras actividades de aprender, el objetivo del uso de las tecnologías en el campo educacional es ampliar el potencial de la inteligencia en los estudiantes y es aplicado para enriquecer el aprendizaje.

En nuestro país es importante el uso de los recursos informáticos en el área educativa, despertando en los estudiantes la iniciativa a la búsqueda de

información, a la lectura, a la exploración de nuevos temas ampliando sus conocimientos, su variedad visual y auditiva en cada tema, a exponer los resultados de sus trabajos realizados con el uso de un computador y de estar preparados para ser evaluados defendiendo lo aprendido.

Esto ha demostrado que el uso de los recursos informáticos son una buena herramienta de motivación para adquirir conocimientos, dando respuestas a la diversidad tecnológica que hoy en día va evolucionando constantemente, creando estudiantes competitivos a las instituciones educativas del país.

La inclusión de las tecnologías contribuye para el buen desempeño en la enseñanza – aprendizaje de la informática y sus distintas ramas en las que se dividen por su expansión, permite que se haga más didáctico su estudio y producen cambios esenciales en la educación de hoy.

Mediante observación directa realizada en el Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, se ha observado que, cuenta con un laboratorio de computación equipado tecnológicamente, las mismas que están ubicadas de forma adecuada en su espacio físico para que faciliten el desplazamiento de los estudiantes además proporcionen la atención debida al docente en el momento que imparte sus conocimientos para que lo pongan en práctica, pero la falta de recursos informáticos, aparte del computador, causa desmotivación, poco interés y un rendimiento no satisfactorio. Consideramos que las causas son:

- Los métodos inadecuados de enseñanza en el laboratorio de computación.
- El desconocimiento del uso y manejo de las tecnologías actuales para su enseñanza.

- La falta de medios didácticos para la enseñanza de la clase de computación en el laboratorio.

Sus consecuencias son:

- El desinterés en los estudiantes con respecto a la asignatura de computación.
- Estudiantes con mínimas competencias en la asignatura de computación.
- Distracción y bajo rendimiento en el estudiante en la asignatura de computación.
- La desmotivación y aburrimiento en los estudiantes durante la hora de computación.

Consideramos que de mantenerse esta situación que es el uso inadecuado de los recursos informáticos tendremos estudiantes con desconocimientos en el uso adecuado de las tecnologías informáticas durante el periodo lectivo 2014 – 2015 y periodos posteriores. Ante esta problemática planteamos el siguiente proyecto a fin de minimizar los efectos que intervienen el proceso de enseñanza – aprendizaje de computación.

c. JUSTIFICACIÓN

En nuestro país en la actualidad las Instituciones Educativas en su mayoría cuentan con un laboratorio equipado con computadoras para poder impartir clases de computación a sus estudiantes, lo cual ayuda al desarrollo de nuevos conocimientos de manera práctica e investigativa, y se conjuga con la buena enseñanza que el docente imparte en sus clases, de esta manera los recursos informáticos son utilizados de manera adecuada por lo que se aprovechan las facilidades que la tecnología nos brinda.

Al contar con conocimientos sólidos, habilidades y destrezas adquiridos durante la formación académica, como estudiante de la Carrera de Informática Educativa, en la Universidad Nacional de Loja, es viable poner en práctica estos conocimientos sobre el uso de los recursos informáticos, para a través del mismo estimular a las estudiantes de la institución investigada a adquirir nuevas habilidades, destrezas y capacidad para descubrir por si mismos conocimientos en el área de la computación y manejo de herramientas tecnológicas.

La presente investigación es importante porque se quiere dar solución a la falencia en el uso adecuado de recursos informáticos en el proceso enseñanza – aprendizaje en computación en el Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”.

Los beneficiarios del proyecto son los estudiantes del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, a desarrollar habilidades y capacidades durante sus actividades de clase, y sus conocimientos adquiridos los pondrán en práctica con estas herramientas tecnológicas en su etapa futura.

Cabe destacar, que la presente investigación permitirá al docente llegar con el conocimiento a cada uno de los estudiantes de una manera dinámica y correcta, promoviendo el buen uso del sistema de computación mediante la utilización de los recursos informáticos por parte de los docentes, los conocimientos que pueden aportar el uso de los mismos en los estudiantes del séptimo año.

La presente investigación es relevante, porque se trata de dar solución a la problemática existente como son los recursos informáticos en las actividades de clase, además de realizar un estudio crítico sobre su uso en la educación ya que se consideran parte fundamental en el desarrollo de aprendizajes.

Finalmente se justifica, ya que para el desarrollo de la investigación se contribuirá al mejoramiento de proceso enseñanza – aprendizaje en el uso correcto de los recursos informáticos, al desarrollar destrezas básicas en los alumnos, originando la capacidad de investigación de los estudiantes mediante la utilización de recursos informáticos, garantizando que el estudiante aprenda de forma dinámica.

Albert Einstein (1943): “El arte más importante de un maestro es saber despertar en sus educandos, la alegría de crear y conocer.”

d. OBJETIVOS

GENERAL:

Determinar la incidencia de los recursos informáticos en el proceso enseñanza – aprendizaje de la asignatura de computación del séptimo año del Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, del Cantón Yantzaza, Provincia de Zamora Chinchipe, periodo 2014 – 2015.

ESPECÍFICOS:

- Recopilar información sobre los recursos informáticos, utilizados por los estudiantes de séptimo año de educación básica de la asignatura de computación.
- Analizar los recursos informáticos, utilizados por los estudiantes en el proceso enseñanza – aprendizaje de la asignatura de computación.
- Establecer los resultados que se logran en el proceso de enseñanza – aprendizaje con la aplicación de los recursos informáticos.
- Elaborar lineamientos alternativos, que permitan al docente mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje en la asignatura de computación de los estudiantes del séptimo año de educación básica.

e. MARCO TEÓRICO

ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

e.1. RECURSOS INFORMÁTICOS

e.2. EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN COMPUTACIÓN

e.2.1. La selección de los recursos informáticos.

e.2.2. El uso efectivo de los recursos informáticos.

e.2.3. Ventajas y desventajas de los recursos informáticos.

e.2.4. Importancia de la enseñanza de la tecnología.

e.2.5. Características de la enseñanza aprendizaje en la asignatura de computación.

e.3. LA INCLUSIÓN DEL USO DEL COMPUTADOR EN LOS CURRÍCULOS TRADICIONALES

e.4. EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

e.4.1. Teorías del aprendizaje.

e.5. La educación.

e.5.1. Clases de educación.

e.5.2. Modelos Educativos.

e.5.3. El rol del docente en la educación.

e.4. COMPUTACIÓN SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA

e.4.1. MULTIMEDIA CON WINDOWS

e.4.1.1. Multimedia.

e.4.1.2. Dispositivos multimedia.

e.4.1.3. Grabadora de sonido de Windows.

e.4.1.4. Guardar y abrir archivos de sonido.

e.4.1.5. Editar sonidos.

e.4.1.6. Reproductor de Windows media.

e.4.1.7. El control de volumen.

e.4.1.8. Cambiar acciones de sonidos.

e.4.1.9. Videos y películas en el computador.

e.4.1.10. Evaluó mis logros.

e.4.2. ILUSTRACIONES CON WORD 2010

- e.4.2.1. Como entrar a Word 2010.
- e.4.2.2. Elementos de Word 2010.
- e.4.2.3. Como escribir en Word 2010.
- e.4.2.4. Agregar imágenes en Word 2010.
- e.4.2.5. Editar una imagen.
- e.4.2.6. Cambiar de tamaño a una imagen.
- e.4.2.7. Incrustar formas en el documento.
- e.4.2.8. Insertar texto con WordArt.
- e.4.2.9. Incluir cuadros de texto.
- e.4.2.10. Crear un organigrama.
- e.4.2.11. Evaluó mis logros.

e.4.3. FORMATOS Y CÁLCULOS CON EXCEL 2010

- e.4.3.1. Como ingresar a Excel 2010.
- e.4.3.2. Ordenar datos.
- e.4.3.3. Dar formato a los números.
- e.4.3.4. Operaciones básicas con Excel 2010.
- e.4.3.5. Autorrelleno de series.
- e.4.3.6. Copiar y eliminar datos.
- e.4.3.7. Insertar filas.
- e.4.3.8. Evaluó mis logros.

e.4.4. INTERNET

- e.4.4.1. ¿Qué es el internet?
- e.4.4.2. Requisitos para usar el internet.
- e.4.4.3. Navegadores de internet.
- e.4.4.4. La lista de favoritos.

e.1. RECURSOS INFORMÁTICOS

El origen de los recursos informáticos inicia en el año de 1642 cuando el filósofo científico Blaise Pascal inventó la máquina calculadora, este dispositivo utilizaba una serie de ruedas de 10 dientes, cada uno estos dientes representaba un dígito 0 al 9. Luego la aparición de la máquina analítica en el año 1842 creada por Charles Babbage, fue teniendo las características de un ordenador moderno el mismo mantenía una secuencia de ingreso de datos por medio de tarjetas perforadas, una memoria para almacenar datos, un procesador para operaciones y cálculos matemáticos, también se contaba con una impresora para hacer permanente el registro de los datos procesados.

El inicio de los ordenadores analógicos se fueron construyeron a principios del siglo XX. Estos modelos realizaban los cálculos mediante ejes y engranajes. Estas máquinas podían evaluar aproximaciones numéricas de ecuaciones demasiado difíciles. La primera computadora electrónica comercial fue la UNIVAC I creada en el año 1951, también fue la primera capaz de procesar información numérica y textual, esta máquina fue diseñada por Presper Eckert y John Mauchly, de los cual esta máquina marcó el inicio en la era de las computadora y los recursos informáticos.

A través de la historia la informática ha llevado al hombre a cambiar su forma de ver al mundo, gracias a la misma ha ido evolucionando y cambiando su forma de presentación para mejor su desempeño y procesamiento de la información, de esta manera se agiliza el trabajo y ser más eficiente en este mundo de globalización actual.

El cambio que ha experimentado la informática a nivel de hardware y software ha hecho que toda la función que demanda al realizar un proceso sea de grata ayuda, de desenvolvimiento, no solo en las grandes industrias,

sino también en la educación. En este mundo actual la informática ha hecho que la forma de impartir las clases en las instituciones educativas tenga otra visión de cómo mejorar el aprendizaje del estudiante.

“Los nuevos avances tecnológicos son el conjunto de habilidades que han permitido construir objetos y equipos informáticos para adaptarnos en el medio actual y satisfacer las nuestras necesidades diarias.” (Sergio, 2004)

Los recursos informáticos colaboran activamente en los procesos de cambio generados en el propio sistema educativo. La integración de la tecnología debe partir de las propias posibilidades de ésta y del reconcomiendo de la trascendencia de las personas implicadas en todo procesos educativo.

Las escuelas y colegios, en los recursos que se apoyan reflejan los parámetros de la sociedad que los desarrolla, la cual trata de vincular una determinada cultura. De esta forma las instituciones educativas se convierten en instrumentos sociales para transmitir valores y maneras actuar, dando ejemplo del desarrollo pedagógico día a día adquieren.

e.2. EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN COMPUTACIÓN

La computación en la actualidad es la herramienta más útil que la tecnología ha puesto al servicio de la educación, para los docentes y para los estudiantes, así de esta manera nos ayudará mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

“Uno de los primeros elementos importantes de las condiciones de aprendizaje, es establecer las respuestas que se esperan del aprendiz y esto se hace a través de la formulación de objetivos.” (APSIQUE, 2001)

El aprendizaje es el proceso que inicia cuando una persona interactúa con el objeto y lo relaciona con las experiencias obtenidas, tomando ventaja su capacidad de conocer para reformar sus esquemas intelectuales, maximizándolos con la asociación de un nuevo material que pasa a ser parte de la persona que conoce. El proceso de enseñar es el acto que realiza el maestro donde toma los contenidos de la malla curricular, para luego instruir a los estudiantes con la utilización de medios que sirven como herramientas para alcanzar los objetivos considerando el contexto existente.

Los procesos son seguimientos sistemáticos y ordenados los mismos que involucran su aplicación en las áreas de estudios del buen vivir, al referirnos al proceso de enseñanza aprendizaje se habla de la formación, en los cuales intervienen dos actores principales los cuales son el maestro y el estudiante, cada uno de estos actores tienen un objetivo concreto; el maestro entrega sus conocimientos a los estudiantes para prepararlo en las distintas áreas educativas y llenarlo con los conocimientos que aún no ha descubierto y que desconoce; mientras que el estudiante recibe las enseñanzas y conocimientos para que los pueda emplear en su vida diaria.

En estos tiempos en que la tecnología va incrementando poco a poco, las instituciones educativas deben estar a la par en estos continuos avances, por lo que es necesario que tanto los maestros como los estudiantes desarrollen sus habilidades y destrezas en el uso del computador.

La aplicación de estas tecnologías permite a los maestros crear nuevas aplicaciones educativas e innovadores entornos de estudio, ideales en el proceso de enseñanza aprendizaje de computación para los estudiantes, ya que esta herramienta que permite el desarrollo del área cognitiva y no es solo un medio de distracción, nos permite poner en práctica los conocimientos recibidos, se emplea “el aprender haciendo”.

e.2.1. La selección de los recursos informáticos

Los recursos informáticos son los elementos empleados por el docente para facilitar y conducir el aprendizaje del educando. Deben ser seleccionados adecuadamente, para que contribuyan a lograr un mejor aprendizaje y se deben tener en cuenta algunos criterios como son:

- Deben ser pertinentes respecto de los objetivos que se pretenden lograr.
- Deben estar disponibles en el momento en que los necesita.
- Deben ser adecuados a las características de los estudiantes.

Deben seleccionarse los recursos que permitan obtener los mejores resultados a bajos costos, que impliquen la mínima pérdida de tiempo y pueden ser utilizados en distintas oportunidades. El docente debe prever, seleccionar y organizar los recursos informáticos que integrarán cada situación de aprendizaje, con la finalidad de crear las mejores condiciones para lograr los objetivos previstos.

La computadora favorece la flexibilidad del pensamiento de los estudiantes, porque estimula la búsqueda de distintas soluciones para un mismo problema, permitiendo un mayor despliegue de los recursos cognitivos de los estudiantes.

Paul Fortin (2008): “El aprendizaje, resultado de la práctica y de la experiencia, se mide por medio de la actuación.” La tecnología e informática permite aumentar y desarrollar los conocimientos y capacidades de los estudiantes, su fácil pero riesgoso manejo convierte al computador y sus componentes que la integran, en un recurso de cuidado pero no complicado,

su utilización permitirá la exploración y selección de información variada que permitirá el aprendizaje de un bagaje cultural.

Sobre este aspecto cultural, el estudiante tendrá acceso a una gran variedad de culturas de eficaz a través de la computadora y su conexión con Internet. El fácil acceso y uso del Internet se constituye como un recurso informático con una buena herramienta de capacidad comunicativa, porque permite que romper las barreras de las aulas de clases y facilita el intercambio de conocimientos, de formas de ver el mundo, en libertad de acceso para poder informar y poder ser informado.

e.2.2. El uso efectivo de los recursos informáticos

La computadora y el uso de sus recursos es una herramienta universal útil para procesar información, en cuanto los docentes pueden transformar estas tecnologías en auxiliares didácticos. Pero lo importante es tener en cuenta que se trata de un instrumento de apoyo.

Lo que no se debe olvidar es que la computadora por sí misma no lleva a cabo acción alguna, pero en manos del maestro, puede servir para enseñar. Este debe ser el punto de partida para elaborar estrategias que permitan a los docentes usar de manera efectiva los recursos informáticos.

Todo docente creativo diseña y aplica estrategias que motivan el aprendizaje en los niños. La aplicación de la pedagogía con el uso de los recursos informáticos tiene como meta lograr aprendizajes en asignatura de computación en los estudiantes, y la informática llega a convertirse en la herramienta del docente. Hay muchas estrategias de enseñanza que pueden usarse, según el profesor lo considere necesario, pero la creatividad del docente es la mejor arma para una clase que entusiasme al estudiante el uso del computador, pero en el caso de no ser así el uso de estos recursos

informáticos puede ser frustrante para ciertos estudiantes que no han tenido la posibilidad de tener de cerca estos equipos, es aquí donde el docente interviene para que en esta situación el computador se convierta en un recurso didáctico atractivo para el estudiante.

El uso de los recursos informáticos en el proceso enseñanza aprendizaje como estrategias dependerá del contenido de aprendizaje, y de los trabajos y talleres que deberán realizar los estudiantes, también de las actividades efectuadas en el laboratorio de computación.

e.2.3. Ventajas y desventajas de los recursos informáticos

Deborah Deutsch Smith (2007):“En la actualidad, el uso de microordenadores se ha convertido en una experiencia normal tanto en casa como en la escuela. La década de 1990 asistió a la expansión de las posibilidades de los ordenadores, así como reducciones de precios substanciales, facilitando el acceso y la disponibilidad de la tecnología para todos los estudiantes con discapacidades de aprendizaje.” (pág. 6)

Las ventajas que nos brindan los recursos informáticos es de facilitar el aprendizaje en el aula con los estudiantes, esto constituye un herramienta motivadora, además las Tics facilitan el acceso de la información actual.

Actualmente en casi todo el mundo tiene acceso a Internet, también tiene la facilidad de obtener un ordenador que le permite conseguir de forma rápida información, analizarla y organizarla para su posterior uso.

Pero por otra parte el trabajo del docente se puede ver reemplazado, esto se debe a la utilización en sus clases de las nuevas tecnologías que faciliten su

trabajo, pero también cabe recalcar que el hecho de preparar las clases con anterioridad utilizando los recursos informáticos ocupa su tiempo si no se tiene la habilidad suficiente.

Otra desventaja de los recursos informáticos es que no están al alcance de todos, hablamos de las personas que no tienen las posibilidades económicas suficientes o también existen países que están en plan de progreso tecnológicos y que por ello no tienen a su alcance estos recursos y carecen de la información que se consigue a través de ellas.

También otra problemática en el uso de los recursos informáticos tecnológicos, es la dependencia que ocasionan y que pueden fomentar el sedentarismo y la falta de ejercicio mental y físico. Al referirnos a los niños y los jóvenes que están todo el día “atraídos” a juegos interactivos de ordenador o video consola, y también a la numerosa cantidad de adolescentes que no pueden pasar un día sin hablar por el Facebook o YouTube.

Esta problemática sucede cuando solo se relacionan a través y con el computador los jóvenes y adolescentes, lo que causa que dejen de lado el mundo real que tienen a su alrededor, por ello como futuros maestros debemos educar para que los estudiantes realicen un buen uso de los recursos informáticos que hoy en día tenemos a nuestra disposición.

e.2.4. Importancia de la enseñanza de la tecnología

Deborah Deutsch Smith (2009): “Lo importante en un laboratorio es que todos los estudiantes estén participando en un buen ambiente de aprendizaje. Podríamos decir que el diseño de los espacios de aprendizaje lleva a cada uno de los estudiantes a poner en marcha sus estrategias de

aprendizaje, implica habilidades muy diferentes tipos procedentes de diversas áreas de conocimiento (matemáticas, historia).” (pág. 47)

Informática como un campo dentro de la Tecnología, no debe ser una simple asignatura, de lo contrario debe ser la herramienta didáctica que debe ser utilizada en todas las otras asignaturas por todos los docentes. Esto se debe a que la informática tiene la característica que motivan a los estudiantes a manipularla y conocerla, contribuye a la formación de los jóvenes del futuro, por lo que no debe dejar de ser un instrumento de uso en las aulas de las escuelas y colegios en nuestra actualidad.

En muchos hogares y sitios comerciales de la ciudad cuentan con computadoras en las que se puede comunicarse con el mundo, existen los motores de búsqueda de información, las redes sociales, las wikis, los blogs, esto lleva al estudiante a visualizar información de muchos temas que le sirven de ayuda para sus estudios.

Las escuelas y colegios como instituciones educativas necesitan estar en contacto con la comunidad en la que se encuentran, por lo que se deben incluir en sus proyectos y necesidades la implementación y utilización de equipos informáticos en sus aulas y laboratorios, con la finalidad que cada maestro pueda obtener información actualizada y llevar a los estudiantes para su manipulación y así, conocer las nuevas tecnologías.

Dentro de las aplicaciones innovadoras que nos ofrecen los recursos informáticos y la tecnología es la interacción con la multimedia, que de forma rápida se introduce en el proceso enseñanza aprendizaje de la educación, ya que se muestra perfectamente la manera en la que el estudiante aprende, piensa y recuerda, permitiendo explorar de forma fácil palabras, sonidos,

imágenes, videos y animaciones, intercalando pausas para el estudio, para el análisis, la reflexión e interpretación a profundidad de la información y contenidos utilizadas, investigando de esa forma aumentará la estimulación sensorial y la capacidad de lograr el pensamiento crítico.

La tecnología sea convertido en una eficaz herramienta pedagógica que motiva a los estudiantes, los mismos que dejan de ser pasivos receptores de la información para convertirse en activos participantes, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel principal la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información, personalizando la educación, al permitir a cada estudiante avanzar según su propia capacidad.

Pero la aplicación de la multimedia en la educación no asegura la formación de mejores estudiantes, si entre otros requisitos dichos procesos no van guiados y acompañados por el docente. El docente debe seleccionar estratégicamente el material a estudiar a través del computador.

Por sobre todo el docente tendrá la precaución no sólo de examinar los contenidos de cada material utilizar para detectar posibles errores, ideas o conceptos equívocos, sino que también debe promover entre los estudiantes una actitud de atento juicio crítico frente a ello.

e.2.5. Características de la enseñanza aprendizaje en la asignatura de computación.

Existen programas educativos que están dirigidos a diferentes asignaturas de estudios tales como matemáticas, inglés, geografía, y otras, de formas muy diversas y ofrecen un ambiente de trabajo adecuado al proceso de enseñanza de los estudiantes de forma interactiva, estos recursos tienen las siguientes características:

- Utilizan el computador como la herramienta en el que los estudiantes realicen sus actividades didácticas de aprendizaje.
- Son programas creados con finalidad didáctica, los mismos que llaman la atención de los estudiantes con el uso de tecnológicos.
- Estos son fáciles de usar, ya que los conocimientos necesarios para su utilización, en la mayoría de estos programas simulan el interfaz de un juego de video entretenido, de la misma manera cada programa educativo tiene sus reglamentas de uso para su correcto funcionamiento.

En la educación con informática, los estudiantes deben adquirir conocimientos nuevos mientras usan la computadora, deben alcanzar niveles altos de pensamientos, desarrollar habilidades de pensamiento críticos y adquirir habilidades prácticas en el uso del computador.

Roman Sort (2007): “Es de gran importancia que el aprendizaje garantice la consecución de una meta u objetivos. De ahí que las tareas de aprendizaje deben estar claramente encaminadas a la obtención de una finalidad estructural orientados al éxito que estimulen al estudiante hacer frente a las dificultades” (pág. 15).

La utilización de los recursos informáticos en la educación muy es importante porque gestiona el equilibrio entre el aprendizaje de las habilidades necesarias para el uso cotidiano de la computadora, con el aprendizaje de los contenidos de diferentes materias, tomando en cuenta que la computadora facilita la búsqueda, organización y la presentación de la información la misma que permite desarrollar habilidades de pensamiento analítico, crítico y creativo.

e.3. LA INCLUSIÓN DEL USO DEL COMPUTADOR EN LOS CURRÍCULOS TRADICIONALES



Fotografía: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

Tomando en cuenta los objetivos que se destacan en la educación actual como es el entendimiento, conocimiento, memorización, demostración, identificación y reconocimiento en los estudiantes, el currículo que incluye el uso de las nuevas tecnologías permitirá mejorar su enseñanza aprendizaje el evaluar, modelar, transformar, crear, explorar e informar.

Deborah Deutsch (2006): "Internet está proporcionando un profundo efecto en la sociedad norteamericana, cambiando incluso la instrucción en el aula y la interacción de los estudiantes con esa instrucción. La red y otras aplicaciones de telecomunicaciones como el correo electrónico, pueden ayudar a los estudiantes a participar más activamente en el currículo ordinario. En lugar de leer la historia y el arte en los libros de texto, los alumnos pueden visitar museos y bibliotecas virtuales en todo en el mundo

para aprender y experimentar el contenido de las lecciones de sus profesores.”

Como profesores debemos conocer las características del lenguaje audiovisual y los beneficios que nos aporta su aplicación en la enseñanza, ya que además de alfabetizadores verbales podemos ser alfabetizadores visuales y audiovisuales.

Una problemática presente en todo programa de actualización, es la resistencia de los docentes a participar. Parece que alejarlos de la rutina en la que han caído no es sencillo, toda vez que muchos de los cursos que se dan en ese procedimiento de cascada no son tan formativos como se suponía.

Es necesario destacar que, precisamente por lo atractivo de los medios, el docente se va involucrando poco a poco en su uso y conceptualización. Y más aún al encontrarles un significado cuando los usa con sus estudiantes, el profesor se acercará cada vez más al desarrollo tecnológico, no sólo para tecnificar el aula sino sobre todo para asimilar su conceptualización y enfoque, muy distinto a la enseñanza tradicional educativa que hoy permea nuestras escuelas debido a la forma de actuar propia de los docentes.

La educación audiovisual debe estar presente en los programas curriculares de las escuelas, pero más, en los programas de educación primaria. Sus objetivos serían desarrollar la comprensión y la crítica de los medios en todas sus formas de expresión, para que como consumidores que somos, desarrollemos la competencia para comprender, criticar, interpretar lo que se nos presenta en los medio de comunicación.

Los profesores debemos conocer toda teoría que haga distinta la práctica educativa cotidiana. Al acercarnos, redefiniremos nuestra formación. Será como reeducar al educador que se ve constantemente reflejado en la aplicación de sus acciones docentes.

e.4. EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante. Esto implica que hay un sujeto que conoce (el que puede enseñar), y otro que desconoce (el que puede aprender). El que puede enseñar, quiere enseñar y sabe enseñar (el profesor); El que puede aprender quiere y sabe aprender (el alumno). Ha de existir pues una disposición por parte de alumno y profesor.

Aparte de estos agentes, están los contenidos, esto es, lo que se quiere enseñar o aprender (elementos curriculares) y los procedimientos o instrumentos para enseñarlos o aprenderlos (medios).

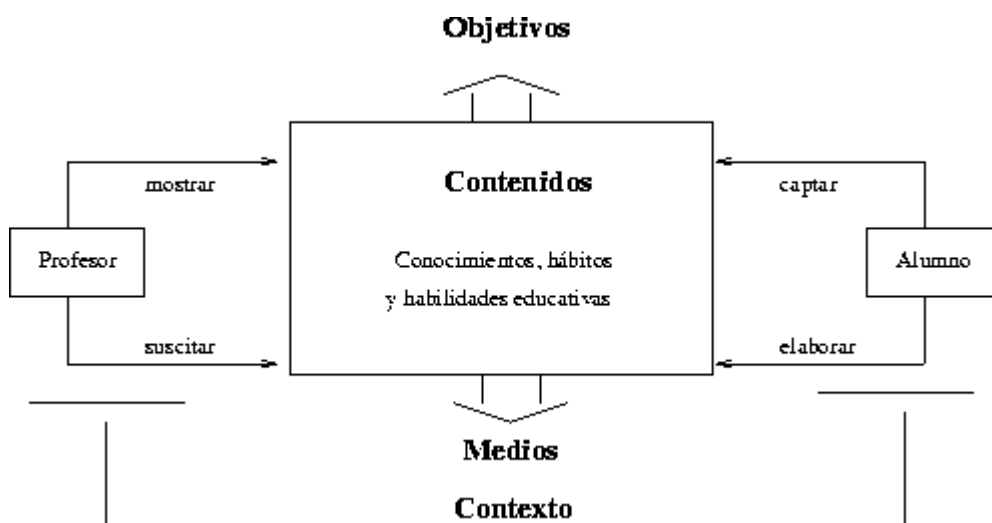
El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje.

La enseñanza es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En

este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha. Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna ha sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica.

Cuando se enseña algo es para conseguir alguna meta (objetivos). Por otro lado, el acto de enseñar y aprender acontece en un marco determinado por ciertas condiciones físicas, sociales y culturales (contexto).

Figura 1: Elementos del proceso Enseñanza-Aprendizaje



Fuente: <http://www.infor.uva.es/~descuder/docencia/pd/node24.html>

De acuerdo con lo expuesto, podemos considerar que el proceso de enseñar es el acto mediante el cual el profesor muestra o suscita contenidos educativos (conocimientos, hábitos, habilidades) a un alumno, a través de unos medios, en función de unos objetivos y dentro de un contexto.

El proceso de aprender es el proceso complementario de enseñar. Aprender es el acto por el cual un alumno intenta captar y elaborar los contenidos expuestos por el profesor, o por cualquier otra fuente de información. Él lo alcanza a través de unos medios (técnicas de estudio o de trabajo intelectual). Este proceso de aprendizaje es realizado en función de unos objetivos, que pueden o no identificarse con los del profesor y se lleva a cabo dentro de un determinado contexto.

Imideo G. Nérici (2007): “El ser humano aprende en todo su organismo y para integrarse mejor en el medio físico y social, atendiendo a las necesidades biológicas, psicológicas y sociales que se le presentan en el transcurso de la vida.” (pág, 3).

e.4.1. Teorías del aprendizaje

Las teorías del aprendizaje son:

1) Teoría Conductual.- “Esta corriente considera a la psicología como una ciencia que predice y controla la conducta”. Los principales fundamentos de las teorías conductuales son:

- La conducta está regida por leyes y sujeta a las variables ambientales.
- La conducta es un fenómeno observable e identificable. Las respuestas internas están mediadas por la conducta observable y esta puede ser modificada.
- La teoría conductual se focaliza en el aquí y ahora, lo crucial es determinar las relaciones funcionales que en el momento están operando en producir o mantener la conducta.
- El aprendizaje es visualizado como un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que se adquiere a través de la experiencia.

- Existen cinco procesos que pueden explicar este aprendizaje: el condicionamiento clásico, el conexionismo, el principio de contigüidad, el condicionamiento operante y la observación e imitación.

2) Teoría Cognitiva.-Es aquella que se dedica a estudiar procesos tales como la percepción, memoria, atención, lenguaje, razonamiento y resolución de problemas, por lo que hoy está presente en los aprendizajes previos, el aprendizaje significativo, el rol activo del sujeto como constructor de conocimiento y el desarrollo y la estimulación de estrategias cognitivas y metacognitivas. “Concibe al sujeto como un procesador activo de los estímulos, en este procesamiento, y no los estímulos en forma directa lo que determina nuestro comportamiento”⁹, dentro de las fortalezas de esta teoría son:

- Da al estudiante un rol activo en el proceso de aprendizaje, gracias a estos procesos como la motivación, la atención y el conocimiento previo del sujeto pueden ser manipulados para lograr un aprendizaje exitoso.
- Otorga al estudiante un rol más importante porque logra desviar la atención desde el aprendizaje memorístico y mecánico, hacia el significado de los aprendizajes para el sujeto, y la forma en que éste los entiende y estructura.
- Permite graduar la instrucción a las capacidades cognitivas del alumno, haciendo más efectivo el proceso de aprendizaje.
- El estudio de procesos cognitivos tales como razonamiento, metacognición y resolución de problemas han dado origen a prácticas concretas orientadas a mejorar la capacidad de aprendizaje de los alumnos.

Entre los principales actores de esta teoría tenemos a Jean Piaget, Jerome Bruner, David Ausubel, Robert Gagné, Lev Vygotsky.

3) Teoría Humanista.- Uno de los conceptos más importantes de este enfoque es el rol activo del organismo porque desde la infancia los seres tienen patrones de percepción individual estilo de vida particular. “Los principios más importantes que rigen esta teoría, es su creencia de que las personas son capaces de enfrentar adecuadamente los problemas de su propia existencia”, y que lo importante es llegar a descubrir y utilizar todas las capacidades en su resolución. Las metas de la educación según la teoría humanista son:

- Desarrollar la individualidad de las personas.
- Ayudar a los individuos a reconocer como seres únicos.
- Ayudar a los estudiantes a actualizar sus potencialidades.
- Las personas educadas son aquellas que se comportan de acuerdo a fuertes valores personales
- Quien decide la naturaleza del cambio es el propio estudiante.
- Su confianza en la libertad y autorresponsabilidad del ser humano.
- Llama la atención sobre la importancia de considerar los aspectos afectivos en la educación y de considerar al profesor como facilitador de los procesos de aprendizaje y crecimiento del alumno..
- Permite considerar al educando en todas sus dimensiones, desde una perspectiva holística, que integre al niño y su rol activo en el aprendizaje para visualizar al ser humano como un ser con potencialidades a desarrollar.

e.5. LA EDUCACIÓN

Julián Luengo Navas (2004), “La educación puede definirse como un proceso de socialización de los individuos. Al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos. La educación también implica una conciencia cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren heredan los modos de ser de generaciones anteriores” (pág. 30).

La educación es el conjunto de contenidos teóricos, prácticos y sistemáticos controlados por un proceso metodológico y técnico. Así mismo, es la conciencia que conduce al hombre, a la diferenciación, valorización y cambiar su forma de actuar modificando sus esquemas mentales en lo que hoy se denomina aprendizajes significativos.

e.5.1. Clases de educación.

Desde el punto de vista sociológico la educación de un estado se la puede dividir en formal o informal definiéndolas así:

Educación Informal.- Es aquella donde el individuo aprende y adquiere conocimientos no sistematizados y empíricos relacionados con las necesidades individuales de acuerdo a sus objetivos personales y en forma general encontrados en asociaciones, clubs, cooperativas de carácter artesanal.

Educación Formal.- En diferencia a la educación anterior esta es sistematizada, controlada y organizada por el estado distribuido en escuelas, colegios y universidades cuya importancia radica en el ingreso público del pueblo ecuatoriano a estos centros educativos cuya calificación es: Educación escolar y educación extraescolar o paralela.

Educación Escolar.- se encuentra organizada así: ciclos, grados y etapas con programas de estudio estructurados en el currículo establecido en forma flexible, gradual y progresiva para hacer efectivos los fines de la educación nacional dividida en: Educación inicial, preprimaria, primaria y media.

Educación Extraescolar.- Es un proceso educativo que el estado, las instituciones proporcionan a la población que ha estado excluida y no ha tenido acceso a la educación escolar o desean ampliar sus conocimientos.

e.5.2. Modelos Educativos

La historia humana así como su evolución van unidas con la educación de aquí que la sociedad es el reflejo de la conducta, el pensamiento humano de acuerdo a la etapa social, la educación también se ubica dentro de ella adquiriendo hombres y proceso ajustados a la realidad de ese tiempo. De esta manera, la educación adquiere modelos ya conocidos con paradigmas diferentes que inciden directa o indirectamente en el aprendizaje es así que existen los siguientes modelos educativos.

- 1) Modelo Pedagógico Tradicional:** Tiene como punto principal al maestro sobre quien gira todo el conocimiento y el estudiante es memorista, pasivo cuya evaluación es la repetición de los conocimientos dados por el maestro.

- 2) Modelo Pedagógico Naturalista:** Se fundamenta en las potencialidades que posee internamente el sujeto, y permite asimilar el conocimiento valiéndose de la espontaneidad del alumno del alumno a través de la experiencia y su deseo de aprender. Los contenidos teóricos llegados del exterior y sin consultar a los estudiantes atentan su libertad e individual, el centro de atención para este modelo es la persona y se evalúa a través de la autoevaluación sus avances, atrasos y desarrollos.

- 3) Modelo Pedagógico Conductista:** En este modelo se fundamenta en forma principal la conducta del estudiante siendo sus contenidos teóricos dirigidos a medir los cambios de conducta y comportamiento del hombre evalúa la conducta y el comportamiento mediante pruebas objetivas determinando su promoción al curso inmediato.
- 4) Modelo Pedagógico Cognitivo-Constructivista:** Dentro de este punto se destaca las estructuras, esquemas y operaciones mentales internas del sujeto que le permite pensar, resolver y decidir con éxito diversas situaciones académicas y cotidianas. En su evaluación se valoriza la intervención del profesor cambia convirtiéndose en facilitador o coordinador siendo en la forma permanente. Así mismo, abarca varias corrientes pedagógicas de grandes autores como: J.Dewey y Piaget que el estudiante es el centro de la enseñanza y capacidad de comprensión, análisis y aplicación de ese conocimiento.
- 5) Modelo Pedagógico Social-Cognitivo:** Tiene como fundamento principal el desarrollo de las capacidades de interrelación y comunicación entre grupo, su relación entre la teoría y la práctica. La motivación consiste en interrelacionarse los alumnos y profesores buscando la solución a los problemas cognitivos donde la comunicación en forma general está unida mutuamente.
- 6) Modelo Pedagógico Marxista:** Este modelo tiene los siguientes principios:
- El fin de la educación es buscar la liberación del hombre de la alineación extranjera.
 - Sus contenidos teóricos deben relacionarse y buscar el desarrollo humano.

- Su método de enseñanza es la relación dialéctica entre el método didáctico y el método científico.
- Sus recursos didácticos buscan entender, explicar y demostrar todo el sujeto en estudio. Su evaluación evalúa el proceso de evaluación humana como la crítica, el análisis del conocimiento.

e.5.3. El rol del docente en la educación.

Actualmente los avances científicos están cambiando la forma de pensar de la población, la facilidad que existe para acceder a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) han dado lugar a un nuevo paradigma en la Educación. Las personas se ven forzadas a adoptar un papel activo y ser protagonistas de su proceso de aprendizaje. Los docentes no pueden dejar de aportar, deben contribuir a esa formación convirtiéndose en moderadores, orientadores y facilitadores del aprendizaje, todo esto podrá realizarse solamente si hay un "otro", acompañando y guiando este proceso de aprendizaje. Este "otro" es, sin lugar a dudas, el docente. Para favorecer este proceso de aprendizaje, el docente deberá ser, ante todo, una persona flexible, humana, capaz de acompañar a sus alumnos en este camino de crecimiento y aprendizaje que ellos realizan. Deberá ser capaz de plantear conflictos cognitivos a los alumnos, apoyándolos en la construcción de sus estructuras de conocimientos. También deberá colaborar con ellos para que integren el error como parte del proceso de aprendizaje que está llevando a cabo, impulsándolos a reflexionar sobre la lógica de sus equivocaciones.

e.4. COMPUTACIÓN SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA

e.4.1. MULTIMEDIA CON WINDOWS

e.4.1.1. Multimedia.

- Conocer los diferentes términos básicos acerca de la Multimedia.

e.4.1.2. Dispositivos multimedia

- Definir la multimedia y los elementos del computador que lo integran.

e.4.1.3. Grabadora de sonido de Windows

- Reconocer entre los dispositivos la grabadora de sonido y su función.

e.4.1.4. Guardar y abrir archivos de sonido

- Identificar los pasos que se siguen para guardar y abrir archivos de sonido.

e.4.1.5. Editar sonidos

- Aplicar las herramientas necesarias para editar un archivo de sonido.

e.4.1.6. Reproductor de Windows media

- Identificar los elementos del Reproductor de Windows y su utilización.

e.4.1.7. El control de volumen

- Configurar el Control de Volumen del reproductor de Windows.

e.4.1.8. Cambiar acciones de sonidos

- Personalizar las acciones de sonido del Reproductor de Windows.

e.4.1.9. Videos y películas en el computador

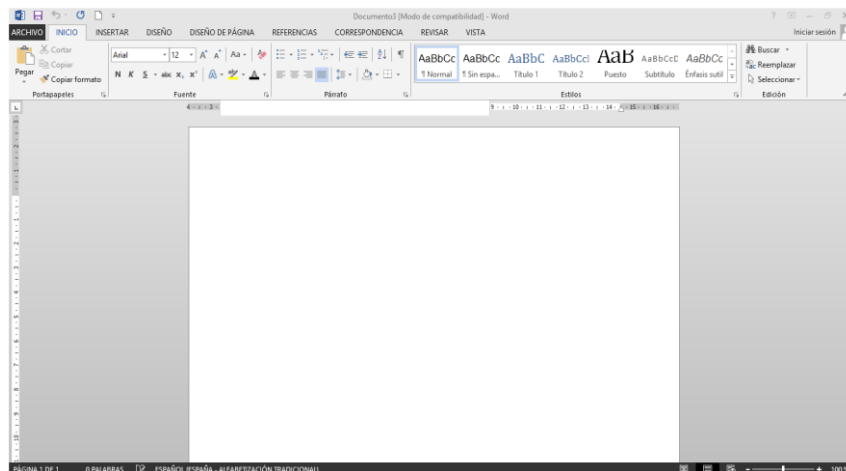
- Reproducir videos y películas utilizando el reproductor de Windows.

e.4.1.10. Evaluó mis logros

- Conoce la multimedia y sus elementos externos.
- Utiliza los elementos del Reproductor para escuchar música y visualizar videos.
- Copiar elementos multimedia a la biblioteca del reproductor y grabar externamente en CDs o DVDs.

- Personalizar la apariencia del reproductor de Windows.
- Personalizar las acciones del sonido del reproductor de Windows.

e.4.2. ILUSTRACIONES CON WORD 2010



e.4.2.1. Como entrar a Word 2010

- Conocer y aplicar los pasos para ingresar al programa Word.
- Identificar las formas que existen para ingresar a Word.

e.4.2.2. Elementos de Word 2010

- Conocer e identificar los elementos de la ventana de Word.

e.4.2.3. Como escribir en Word 2010

- Manipular el teclado para escribir en Word.

e.4.2.4. Agregar imágenes en Word 2010

- Agregar imágenes prediseñadas para crear documentos más atractivos.

e.4.2.5. Editar una imagen

- Utilizar las herramientas de imagen para modificar y mejorar las características de las ilustraciones.

e.4.2.6. Cambiar de tamaño a una imagen

- Reconocer los pasos para cambiar de tamaño a las imágenes.

e.4.2.7. Incrustar formas en el documento

- Insertar diferentes formas disponibles en la lista de ilustraciones para crear diagramas, mapas y otros objetos requeridos de un documento.

e.4.2.8. Insertar texto con WordArt

- Crear texto decorativo en un documento de Word para diferenciarlo del texto normal.

e.4.2.9. Incluir cuadros de texto

- Agregar cuadros de texto en cualquier ubicación de una página en un documento de Word.

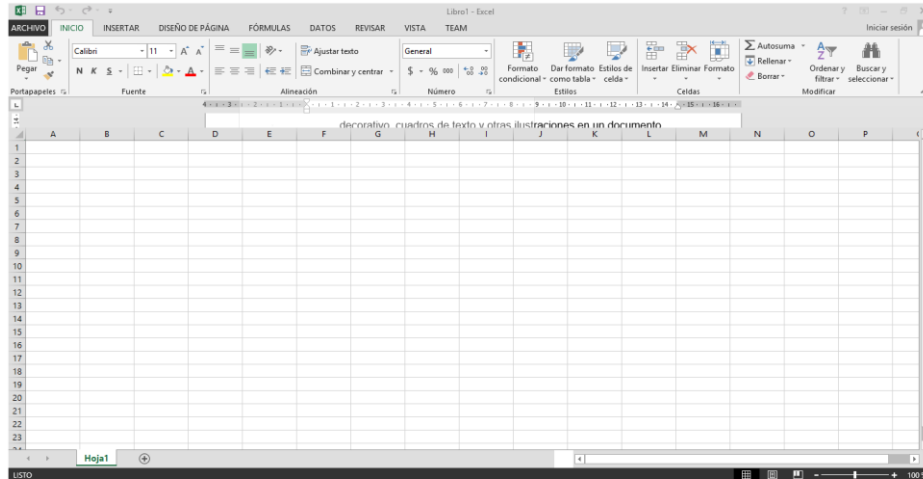
e.4.2.10. Crear un organigrama

- Diseñar un organigrama utilizando la herramienta Smart Art de Word.

e.4.2.11. Evaluó mis logros

- Agregar imágenes prediseñadas, desde un archivo, formas, texto decorativo, cuadros de texto y otras ilustraciones en un documento.
- Edita ilustraciones mediante el uso de las herramientas de imagen.

e.4.3. FORMATOS Y CÁLCULOS CON EXCEL 2010



e.4.3.1. Como ingresar a Excel 2010

- Recordar y aplicar los pasos para ingresar al programa Excel.
- Identificar las formas que existen para ingresar a Excel.

e.4.3.2. Ordenar datos

- Conocer los cuatro tipos de datos con los que trabaja Excel y como ordenarlos.

e.4.3.3. Dar formato a los números

- Aplicar diferentes formatos según el tipo de datos ingresado.

e.4.3.4. Operaciones básicas con Excel 2010

- Realizar las operaciones básicas de las matemáticas utilizando las herramientas de Excel.

e.4.3.5. Autorrelleno de series

- Generar series consecutivas de números, días, meses, etc., de manera rápida y automática.

e.4.3.6. Copiar y eliminar datos

- Realizar las operaciones de edición como copiar, pegar y eliminar datos de una hoja de cálculo.

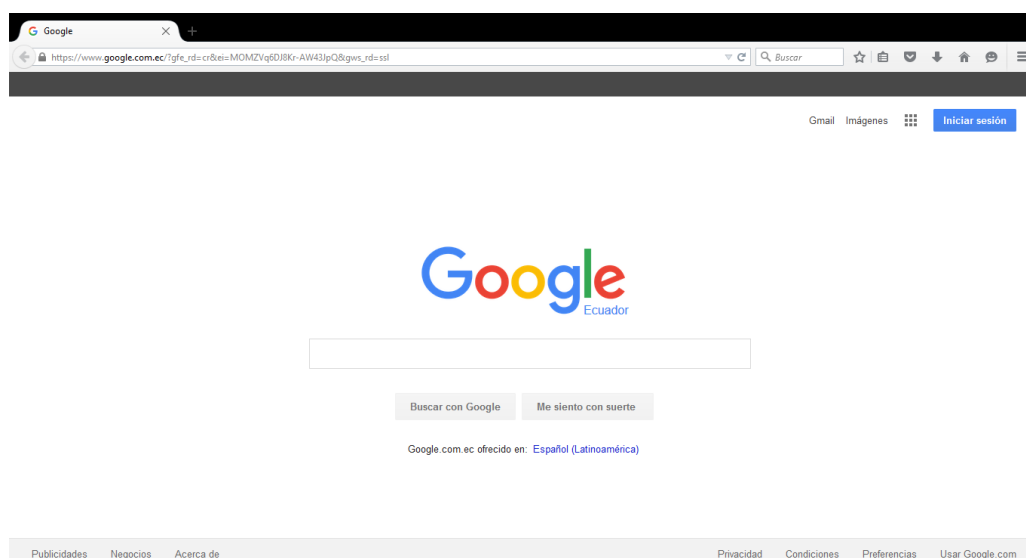
e.4.3.7. Insertar filas

- Insertar columnas y filas en una hoja de cálculo.

e.4.3.8. Evaluó mis logros

- Ordena datos en una hoja de cálculo de acuerdo a diferentes criterios.
- Borra, copia y mueve carpetas o archivos.
- Aplica diferentes formatos en las celdas según el tipo de dato.
- Efectúa operaciones matemáticas básicas en una hoja de cálculo.
- Genera series mediante el autorrelleno.
- Copia y elimina datos de una hoja de cálculo.
- Inserta filas y columnas en una hoja de cálculo.

e.4.4. INTERNET



e.4.4.1. ¿Qué es el internet?

- Conocer que es el internet.

e.4.4.2. Requisitos para usar el internet

- Identificar los diferentes requisitos para usar el internet.

e.4.4.3. Navegadores de internet

- Utilizar el navegador Internet Explorer como navegador preferido del internet.

e.4.4.4. La lista de favoritos

- Agregar páginas web a la carpeta de favoritos para no tener que escribirlas cuando las volvemos a utilizar.

e.3.4.5. Evaluó mis logros.

- Identifica los requisitos necesarios para utilizar el internet desde un computador.
- Navega por páginas web con Internet Explorer.
- Buscar información utilizando internet.
- Almacena direcciones web en la carpeta favoritas.

DESTREZAS A DESARROLLAR	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">➤ Comprende y maneja los dispositivos multimedia: conceptos básicos, elementos, características, usando diferentes estrategias de manejo del computador.➤ Memorizar paulatinamente las funciones del computador.➤ Reconocer los diferentes dispositivos multimedia de un computador.	<ul style="list-style-type: none">➤ Identificar la función de los dispositivos multimedia.➤ Reconocer las herramientas multimedia de los diferentes sistemas operativos.➤ Conocer la función de un procesador de texto, con sus herramientas.➤ Realizar documentos utilizando las diferentes herramientas de un procesador de texto.

<p>➤ Utilizar correctamente la aplicación de Microsoft office.</p>	<p>➤ Realizar operaciones de sumas, diferencias y productos con números, asociadas a situaciones cotidianas, y determinar su razonabilidad en una hoja de cálculo.</p> <p>➤ Identificar las herramientas de Excel para realizar diferentes actividades de cálculo.</p> <p>➤ Navegar correctamente utilizando los diferentes navegadores disponibles en la web.</p> <p>➤ Evaluar los conocimientos adquiridos.</p>
--	---

f. METODOLOGÍA

El presente trabajo de investigación se centrará en la utilización de métodos, técnicas que permitan el logro de cada fase para la recolección de la información.

Método Científico.- Este método permitirá analizar la temática de investigación y abordar la teoría de los recursos informáticos en el proceso enseñanza - aprendizaje, para lo cual se utilizará la observación directa y recolección bibliográfica.

Método Inductivo/Deductivo.- Estos métodos permitirán una investigación partiendo desde los hechos o causas particulares, para luego profundizar más en información para llegar a una comprensión general, hasta más profunda del tema del objeto de nuestra investigación.

Método estadístico.- Permitirá el análisis e interpretación de datos obtenidos en el trabajo de campo para luego representar mediante cuadros y barras, el porcentaje obtenido y finalmente establecer conclusiones y recomendaciones.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Observación Directa: Permitirá estar en la clase dictada para así constatar y observamos directamente el uso y aplicación de los recursos didácticos cuando el profesor dirige la clase.

Entrevista: Se aplicará al docente de la asignatura de computación, mediante un cuestionario de preguntas con la finalidad de conocer el uso y

necesidades que ellos tienen con los recursos informáticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Encuesta: Se aplicará a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, que reciben la asignatura de computación, mediante un cuestionario de preguntas para obtener información acerca de la planificación curricular y las dificultades que los estudiantes tienen en cuanto al uso de los recursos informáticos y el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de computación. Esta información nos ayudará a cumplir con los objetivos específicos del proyecto de investigación.

Observación directa.- La observación se realizará al proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura computación de una forma directa tanto a docentes y alumnos de la Unidad Educativa “General Rumiñahui”, mediante la percepción intencionada y selectiva, ilustrada e interpretativa, para lo cual se utilizara una guía de observación previamente planificada.

Población

El universo en que se desarrolla la investigación es el Centro de Educación Inicial y Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”, el cual está conformada por 1354 estudiantes y 62 docentes.

MUESTRA

En el presente proyecto investigativo, la muestra está conformada por los Docentes y Estudiantes del Séptimo año de la escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”.

**CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL Y ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
“GENERAL RUMIÑAHUI”**

Muestra	Numero
Estudiantes de computación (Paralelo A,B)	59
Docentes de computación	1
Total de población	60

g. CRONOGRAMA

N°	ACTIVIDAD	Año 2014								Año 2015																																			
		Nov.				Dic.				Ene.				Feb.				Mar.				Abr.				May.				Jun.				Jul.				Agost.				Sept.			
		Semana				Semana				Semana				Semana				Semana				Semana				Semana				Semana				Semana				Semana							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
a.-	Presentación del tema	■	■																																										
b.-	Elaboración del avance del proyecto			■																																									
c.-	Presentación 2 ^{do} avance del proyecto			■	■	■																																							
d.-	Corrección del proyecto					■	■																																						
e.-	Aprobación de los organismos pertinentes							■	■	■	■																																		
f.-	Investigación de campo									■	■	■	■	■	■																														
g.-	Análisis de los Resultados													■	■	■	■	■																											
h.-	Elaboración de los lineamientos alternativos																			■	■	■	■	■	■																				
i.-	Revisión y corrección del informe																				■	■	■	■	■																				
j.-	Redacción final del informe																												■	■	■	■	■												
k.-	Sustentación y defensa de la investigación e incorporación																																										■	■	■

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS HUMANOS				
N°	DETALLES	TIEMPO	COSTO	TOTAL
1	▪ Autor		0,00	0,00
1	▪ Director de tesis		0,00	0,00
2	▪ Entrevistados		0,00	0,00
3	▪ Docentes que conforman el tribunal		0,00	0,00
SUBTOTAL				0,00

RECURSOS MATERIALES			
CANT.	DETALLES	COSTO UNIT.	TOTAL
	▪ Suministros y materiales de oficina	100,00	100,00
	▪ Material impreso de apoyo	80,00	80,00
10	▪ CDs	1,00	10,00
2	▪ Cartuchos de tinta negra	30,00	60,00
2	▪ Cartuchos de tinta color	30,00	60,00
	▪ Viáticos y otros	30,00	30,00
SUBTOTAL			340,00

RECURSOS TÉCNICOS			
CANT.	DETALLES	COSTO UNIT.	TOTAL
1	▪ Computador	800,00	800,00
1	▪ Teléfono	100,00	100,00
1	▪ Cámara	150,00	150,00
1	▪ Flash Memory	20,00	20,00
50	▪ Internet	50,00	50,00
SUBTOTAL			1120,00

PRESUPUESTO

Para la realización de la presente investigación se tiene a cabo llevar el siguiente presupuesto, para el mismo se contará con financiamiento propio de los integrantes del grupo.

Recursos personales:

- **AUTOR:** Bairon Armando Zumba Luzuriaga
- **DIRECTOR:** Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordóñez
- **ENCUESTADOS:** 59 estudiantes de séptimo año de educación básica

Recursos materiales:

Recursos Humanos	\$	0,00
Recursos Materiales	\$	340,00
Recursos Técnicos	\$	1120,00
SUBTOTAL	\$	1460,00
Imprevistos 10%	\$	146,00
TOTAL	<hr/>	<hr/>
	&	1606,00

FINANCIAMIENTO

El total de los gastos asciende a la suma de **MIL SEISCIENTOS SEIS DÓLARES** americanos.

i. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- CAMPOS, Sergio: *Cibernética Derecho Informático*, McGraw-Hill, México, 2004.
- DEUTSCH, Deborah: *Bases Psicopedagógicas de la Educación*, p. 182.
- DEUTSCH, Deborah: *Bases Psicopedagógicas de la Educación*, p. 417.
- DEUTSCH, Deborah: *Bases Psicopedagógicas de la Educación*, p. 185.
- FORTIN, Paul: *Psicopedagogía Dimensiones del Aprendizaje*, p. 248
- Sergio, C. (2004). *Cibernética Derecho Informático*. México: McGraw-Hill.
- NERICI, Imideo: *Hacia una didáctica general dinámica*, p. 213.
- SORT, Roman: *Psicopedagogía Ampliación de los Procesos de Aprendizaje y Enseñanza*, p. 483
- SOVERO, C. *Ensamble y Reparación de su Computador*. Lima: Editorial Macro.

WEBGRAFÍA:

- APSIQUE. (2001). *apsique*. Recuperado el 08 de noviembre de 2014, de LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE DE GAGNÉ: <http://www.apsique.com/wiki/ApreGagne>
- (Bradley, 2009) EDUCACIÓN PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE, disponible: http://www.uma.edu.ve/carreras/educacion/programas/quinto/preescolar/educacion_a_traves_de_los_juegos.pdf
- APSIQUE. (09 de noviembre de 2014). La teoría del aprendizaje de Gagné, disponible en línea: <http://www.apsique.com/wiki/ApreGagne>
- (11 de noviembre de 2015) Rol del docente de hoy. http://www.ucyt.edu.ni/Download/el_rolel_docente_en_la_educacion_del_siglo_XXI.pdf



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERAS EDUCATIVAS

*Señor(a) Director(a), soy egresado de la carrera de Informática Educativa de la Universidad Nacional de Loja y me encuentro desarrollando el proyecto de tesis denominado “**LOS RECURSOS INFORMÁTICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE**”, razón por la cual, le solicito a usted responder la siguiente entrevista.*

Sus respuestas serán de gran validez y aportarán significativamente a la presente investigación, la misma que será de carácter privado y personal.

Fecha de la entrevista. _____

Preguntas:

1. **¿Realiza gestiones a Instituciones gubernamentales para ampliar o implementar los recursos didácticos que ayudarán al proceso de enseñanza y aprendizaje en el Laboratorio de Computación?**

2. **¿Cuenta su institución con los recursos informáticos necesarios para la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes?**

3. ¿El personal docente se actualiza en los métodos de enseñanza – aprendizaje?

4. ¿Considera Usted que los estudiantes adquieren el conocimiento idóneo en computación conforme a las actuales tecnologías?

5. ¿Se toma en cuenta las recomendaciones que el profesor de computación sugiere para el mejoramiento del laboratorio de computación?

6. Cree usted que es necesaria la implementación de más recursos informáticos en el laboratorio de computación, además de los ya existentes.

7. ¿Estaría usted de acuerdo que se implementen talleres de capacitación en el uso de los recursos informáticos a fin de mejorar la enseñanza aprendizaje en la asignatura de computación?

8. Sugerencias

Gracias por su colaboración.....!!



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERAS EDUCATIVAS

*Señor Docente, soy egresado de la carrera de Informática Educativa de la Universidad Nacional de Loja y me encuentro desarrollando el proyecto de tesis denominado **“LOS RECURSOS INFORMÁTICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE”**, razón por la cual, le solicito a usted responder la siguiente entrevista.*

Sus respuestas serán de gran validez y aportarán significativamente a la presente investigación, la misma que será de carácter privado y personal.

Fecha de la entrevista. _____

Preguntas:

1. **¿Qué opina Usted acerca del espacio físico adecuado para impartir la clase de computación?**

2. **¿Cuáles son los recursos informáticos necesarios en el laboratorio para impartir las clases de computación?**

3. ¿Cómo son atendidas las necesidades que requiere el laboratorio para mejorar las clases de computación?

4. ¿De qué forma motiva a sus estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje de computación?

5. ¿Cuenta con los recursos Informáticos necesarios para que los estudiantes capten la materia sin ninguna dificultad?

6. ¿De qué manera se capacita para poder mejorar la enseñanza de la asignatura de computación?

7. ¿Qué tipo de recursos informáticos se debería adquirir o desarrollar para implementar en el laboratorio de computación?

8. ¿Estaría Usted dispuesto a implementar un Software Educativo o multimedia para su asignatura de computación?

9. Haciendo énfasis en la pregunta anterior si su respuesta es (SI), que elementos o características sugiere usted para el desarrollo del software educativo o multimedia.

10. ¿Le gustaría participar en talleres de capacitación en el uso de recursos informáticos para aumentar la enseñanza aprendizaje?

Gracias por su colaboración.....!!



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERAS EDUCATIVAS

*Estimado Estudiante, soy egresado de la carrera de Informática Educativa de la Universidad Nacional de Loja y me encuentro desarrollando el proyecto de tesis denominado “**LOS RECURSOS INFORMÁTICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE**”, razón por la cual, le solicito a usted responder la siguiente encuesta.*

Sus respuestas serán de gran validez y aportarán significativamente a la presente investigación, la misma que será de carácter privado y personal.

*Fecha de la encuesta.*_____

1. ¿Cómo te gustaría recibir las clases de computación?

a.- Videos ()

b.- Proyector ()

c.- Pizarrón ()

d.- Texto ()

e.- Internet ()

f.- Computador ()

g.- Otros _____

2. ¿Qué es lo que más te gusta tu laboratorio de computación?

a.- Computadoras ()

b.- Juegos ()

c.- Programas ()

d.- Multimedia ()

e.- Otros _____

3. ¿Te gustaría recibir clases mediante?

- a.- Videos ()
- b.- Libros ()
- c.- Láminas ()
- d.- Internet ()
- e.- Otros _____

4. Utiliza tu docente los recursos bibliográficos como: revistas electrónicas, blogs, redes sociales etc., para impartir la clase.

- a.- Si ()
- b.- No ()

5. ¿Son ajustados y adecuados los materiales y recursos existentes (ordenadores, software, aulas), a la realidad educativa y se facilita la utilización por el docente?

- a.- Si ()
- b.- No ()

Porque _____

6. ¿Qué aplicaciones utiliza el docente para las actividades de clase? (Puede marcar varias opciones)

- a.- Procesador de textos ()
- b.- Navegador ()
- c.- Webquest ()
- d.- Multimedia ()
- e.- Wikipedias ()
- f.- Software educativo ()
- g.- Otros: _____

7. ¿Considera usted que la institución educativa cuenta con los recursos didácticos necesarios para la enseñanza de la asignatura de computación?

a.- Si ()

b.- No ()

Porque _____

8. ¿Crees que serían diferentes las actividades de clase de computación si tuvieras la oportunidad de utilizar software educativo o multimedia, u algún otro recurso informático?

a.- Si ()

b.- No ()

Porque _____

9. Refiriéndote a la pregunta anterior, si tu respuesta es afirmativa ¿Consideras que al utilizar un software educativo mejorará el Proceso enseñanza – aprendizaje de la asignatura de computación?

a.- Si ()

b.- No ()

Porque _____

10. Cree usted que se debe desarrollar seminarios, foros, talleres, sobre el uso correcto de recursos informáticos en las actividades de clase.

a.- Si ()

b.- No ()

Porque _____

11. ¿Considera usted, que los recursos informáticos que cuenta el laboratorio de computación son utilizados correctamente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

a.- Si ()

b.- No ()

Porque _____

12. Su docente. Utiliza recursos informáticos interactivos en las actividades de clase.

a.- Siempre ()

b.- A veces ()

c.- Nunca ()

13. Cree usted, que el uso de recursos informáticos modernos, didácticos e interactivos le ayuden a mejorar sus conocimientos en la asignatura de computación.

a.- Si ()

b.- No ()

Porque _____

14. ¿Considera usted, que el uso adecuado de los recursos informáticos ayudará a mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje en las actividades de clase?

a.- Si ()

b.- No ()

Porque _____

15. El uso de diversos recursos informáticos en clase ayuda a mejorar la interactividad con el docente y con ello el aprendizaje de los estudiantes.

a.- Si ()

b.- No ()

Porque _____

Gracias por su colaboración.....!!



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERAS EDUCATIVAS

FICHA DE OBSERVACIÓN

1. DATOS INFORMATIVOS

Nombre del plantel Educativo: _____

Lugar: _____

Fecha: _____ Hora: _____

Asignatura: _____

Tema de la clase: _____

Curso: _____ Orientador: _____

2. OBJETIVO DE LA CLASE.

3. SITUACIÓN MATERIAL Y FÍSICA DEL AULA

3.1. La forma y dimensiones del aula son amplias y satisfactorias.

Si () No ()

Porque: _____

3.2. Los mobiliarios, su disposición y la ubicación son satisfactorios.

Si () No ()

Porque: _____

3.3. Cuenta con el material a disposición para impartir la clase.

Si () No ()

Porque: _____

3.4. Las condiciones visuales y de iluminación son las adecuadas.

Si () No ()

Porque: _____

4. PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

4.1. Actividades previas

4.1.1. ¿Realizó la evocación y/o exploración del tema?

Si () No ()

Porque: _____

4.1.2. ¿En qué consistió la motivación?

4.1.3. ¿El tema lo planteó en forma?

Directa () Indirecta () O no lo planteó ()

4.2. Actividades de elaboración:

4.2.1. El material didáctico fue:

Directo () Indirecto () No lo utilizó ()

4.2.2. ¿Llamó la atención el material didáctico entre sus alumnos?

Si () No ()

4.2.3. ¿El pizarrón fue debidamente utilizado?

Si () No ()

4.2.4. ¿Los métodos y las técnicas fueron los adecuados y fueron utilizados debidamente?

Si () No ()

Porque: _____

4.2.5. ¿En qué forma realizó la síntesis reconstructiva de la clase?

4.3. Actividades de refuerzo

4.3.1. ¿En qué consisten las actividades de refuerzo?

4.4. Evaluación

4.4.1. ¿Se realizó la evaluación al concluir la clase?

Si () No ()

4.4.2. ¿Qué técnicas de evaluación se realizaron para detectar si se lograron los objetivos propuestos?

4.4.3. ¿Fue satisfactorio el rendimiento alcanzado?

Si () NO ()

Porque: _____

4.4.4. ¿Qué tipo de tarea extra clase envió a los alumnos?

5. ACTIVIDADES DOCENTES

5.1. Cualidades personales.

5.1.1. ¿se presentó en forma correcta en lo que se refiere al vestuario e higiene personal?

Si () No ()

5.1.2. ¿Evidenció nerviosismo e inestabilidad personal?

Si () No ()

5.1.3. ¿Utilizó un lenguaje científico y didáctico acorde al tema y al curso?

Si () No ()

5.1.4. ¿El timbre de voz y la pronunciación fueron correctos?

Si () No ()

5.1.5. ¿Se desplazó con soltura (habilidad) en el aula?

Si () No ()

5.1.6. ¿Fue claro y cortés en las preguntas y explícito en la orientación de las respuestas?

Si () No ()

5.1.7. ¿Distribuyó con sentido de realidad el tiempo que disponía para el desarrollo de la clase?

Si () No ()

5.2. Relaciones docente – discente

5.2.1. ¿Hubo integración satisfactoria entre el docente, los alumnos y el trabajo realizado?

Si () No ()

Porqué: _____

5.2.2. ¿Se crearon las condiciones necesarias para que el alumno intervenga en clase?

Si () No ()

5.2.3. ¿Mantuvo la disciplina sobre la base del trabajo ordenado y metódico?

Si () No ()

5.2.4. ¿Existió entusiasmo durante la clase?

Si () No ()

5.2.5. ¿Se preocupó el profesor de dialogar, estimular y educar a los alumnos?

Si () No ()

OBSERVACIONES: _____

Observador

ANEXO 2: FOTOGRAFÍAS SOCIALIZACIÓN



Imagen 11: Exponiendo los contenidos de la página web.
Fotografía: Bairon Armando Zumba Luzuriaga



Imagen 12: Estudiantes revisando los contenidos de la página web.
Fotografía: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

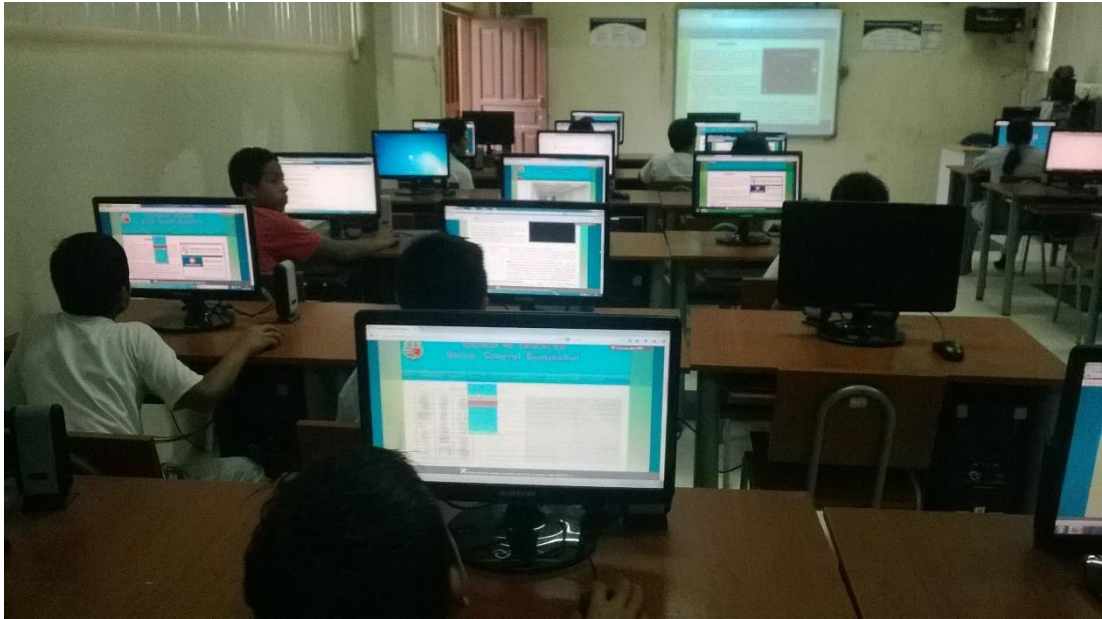


Imagen 13: Estudiantes de séptimo año navegando en la página web.
Fotografía: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

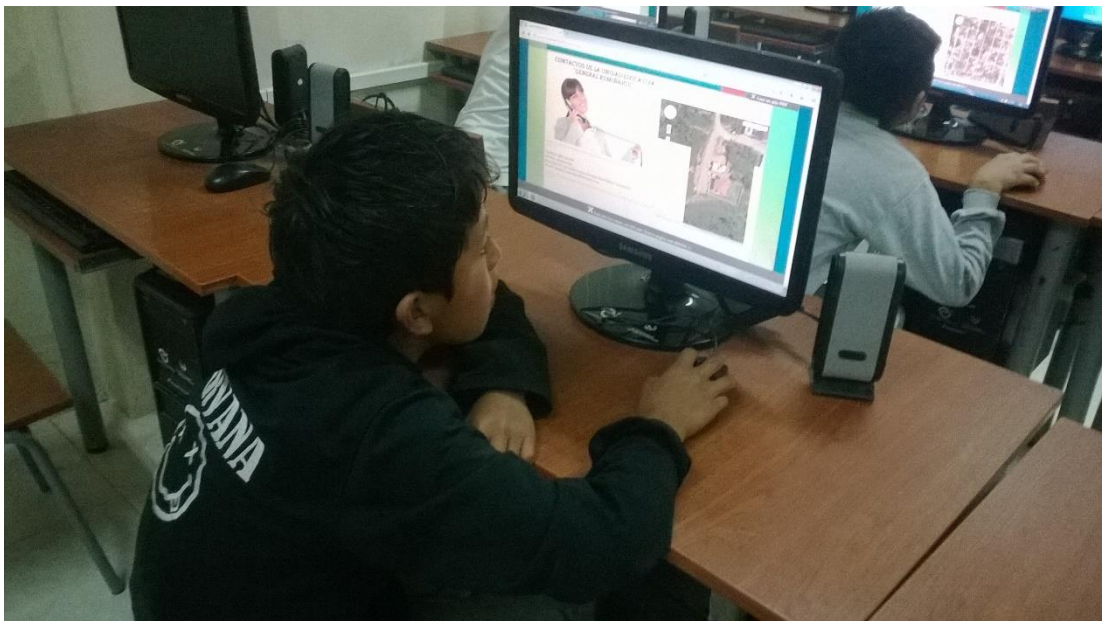


Imagen 14: Estudiante navegando en mapa satelital de la página web.
Fotografía: Bairon Armando Zumba Luzuriaga

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CONTENIDOS	PÁGINA
PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRAFICO Y CROQUIS.....	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	ii
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
SUMMARY.....	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	28
f. RESULTADOS.....	31
g. DISCUSIÓN.....	65
h. CONCLUSIONES.....	68
i. RECOMENDACIONES.....	69
LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.....	70
j. BIBLIOGRAFÍA.....	98
k. ANEXOS.....	101
ANEXO 1: PROYECTO.....	101

ANEXO 2: FOTOGRAFÍAS SOCIALIZACIÓN	160
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	160