



**REPÚBLICA DEL ECUADOR
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE POSTGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE:

MAGÍSTER EN GERENCIA EDUCATIVA

TÍTULO DEL PROYECTO:

“Evaluación de estrategias metodológicas de enseñanza utilizadas por los docentes en los laboratorios de computación de la Unidad Educativa Experimental FAE “N° 3 Taura del cantón Yaguachi”

TUTOR:

Ing, Luis Solís G.

AUTORA:

Ing. Paulina Verzosi de Balarezo

MILAGRO, 2012



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

INSTITUTO DE POSTGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA A ESTE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

LA CALIFICACIÓN DE: _____

EQUIVALENTE A: _____

PRESIDENTE (A) DEL TRIBUNAL

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

SECRETARIO(A) DEL TRIBUNAL

Milagro, _____ de _____ del 2012



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE POSTGRADO Y EDUCACION CONTINUA**

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor de Proyecto de Investigación, nombrado por el Comité Técnico del Instituto de Postgrado y Educación Continua, de la Universidad Estatal de Milagro.

CERTIFICO:

Que he analizado el Proyecto de Investigación con el tema: “Evaluación de estrategias metodológicas de enseñanza utilizadas por los docentes en los laboratorios de computación de la Unidad Educativa Experimental FAE “N° 3 Taura del canton Yaguachi ”, elaborado por la Ing. Paulina Verzosi Vargas, el mismo que reúne las condiciones y requisitos previos para ser defendido ante el tribunal examinador, para optar por el título de **MÁSTER EN GERENCIA EDUCATIVA.**

Milagro, a los ____ días del mes de _____ del 2012

Ing. Luís SolísG.

DECLARACION DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

El autor de esta investigación declara ante la Unidad de Postgrado y Educación Continua de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de mi propia autoría, no contienen material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, a los 15 días del mes de octubre de 2012

Ing. Paulina Verzosi de Balarezo

C.I: 091930565-6

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada a Dios por darme tantas cosas bellas en esta vida, mi madre Sra. Natalia Vargas de Verzosi por ser la persona que me ha impulsado en este camino de la excelencia y haberse convertido en el maravilloso ejemplo de mi vida, a mi amado esposo Sr. Javier Balarezo por ser mi compañero y apoyo incondicional, a mis lindas hijas Nathaly y Danna Balarezo Verzosi, por comprender mis momentos de ausencia del hogar y haberlas privado de mi presencia para compartir momentos agradables.

Ing. Paulina Verzosi

AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser mi guía, el eje fundamental de todas mis acciones, gracias Dios porque siento tu presencia cerca de mí, habiéndome dotado de fe, fortaleza, salud y esperanza para terminar este trabajo.

A mis profesores y compañeros de aula de la Universidad Estatal de Milagro por su contribución en la elaboración de este trabajo, especialmente a mis compañeras y amigas Lcda. Aurora Viteri, Lcda. Margarita Navarrete, Lcda. Carolina Villacís y Lcda. Maritza Morán.

A mi tutor Ing. Luís Solís por su aporte para finalizar el proyecto, al Coordinador de Post-grado Psicólogo Enrique Vélez Msc. y, a todas las personas que de una u otra forma colaboraron con la realización de este trabajo.

Ing. Paulina Verzosi

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Licenciado,
Jaime Orozco Hernández
Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Cuarto Nivel, cuyo tema fue: “Evaluación de las metodologías utilizadas por los docentes en los laboratorios de computación de la Unidad Educativa Experimental FAE “N° 3 Taura” y que corresponde al Instituto de Postgrado y Educación Continua.

Milagro, _____ de _____ del 2012

Ing. Paulina Verzosi de Balarezo
C.I:091930565-6

INDICE GENERAL

Página de carátula o portada.....	i
Página de certificación de la defensa (calificación).....	ii
Página de constancia de aceptación por el tutor	iii
Página de declaración de autoría de la investigación	iv
Página de dedicatoria.....	v
Página de agradecimiento.....	vi
Cesión derecho de autor	vii
Indice General.....	viii
Índice de Cuadros	xi
Índice de Figuras.....	xii
Resumen.....	xiii
Abstract.....	xiv
Introducción.....	xv
CAPITULO I: EL PROBLEMA	1
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1.1 Problematización.....	1
1.1.2 Delimitación del Problema.....	2
1.1.3 Formulación del Problema.....	3
1.1.4 Sistematización del Problema	3
1.1.5 Determinación del tema.....	3
1.2 OBJETIVOS	3
1.2.1 Objetivo General	3
1.2.2 Objetivos Específicos	3
1.3 JUSTIFICACION	4
CAPITULO II: MARCO REFERENCIAL	6
2.1 MARCO TEÓRICO.....	6
2.1.1 Antecedentes históricos	6
2.1.2 Antecedentes referenciales.....	10
2.1.2.1 Estrategias del docente ante los laboratorios	14
2.1.2.2 Las Tic's como base de aprendizajes permanentes.....	17
2.1.2.3 Funciones de las Tic's en Educación	17
2.1.2.4 Estrategias metodológicas en el proceso de aprendizaje	18

2.1.2.5 El proceso docente es un proceso de intercomunicación	21
2.1.2.6 Enseñanza y Aprendizaje	22
2.1.2.7 La educación y su proceso en la historia	22
2.1.2.8 El aprendizaje en los estudiantes	24
2.1.2.9 Estrategias de enseñanza	28
2.1.2.9.1 Los ambientes gráficos	29
2.1.2.9.2 El mundo de Edmodo	31
2.1.2.9.3 Prezi	37
2.1.2.9.4 Voki	39
2.1.2.9.5 Scratch	42
2.1.2.9.6 Libro Electrónico	45
2.1.3.0 Otros software educativos	48
2.1.3.1 Reglamento en los laboratorios de computación de la UEEFAE	50
2.1.3.2 Algunos elementos distractores	54
2.2 MARCO CONCEPTUAL	55
2.3 Hipótesis y Variables	59
2.3.1 Hipótesis General	59
2.3.2 Hipótesis Particulares	60
2.3.3 Declaración de variables	60
2.3.4 Operacionalización de las variables	62
CAPITULO 3: MARCO METODOLÓGICO	66
3.1 Tipo y diseño de investigación y su perspectiva general	66
3.1.1 Tipo de diseño de investigación	68
3.1.2 Perspectiva de la Investigación	68
3.2 La población y la muestra	68
3.2.1 Características de la población	68
3.2.2 Delimitación de la población	68
3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS	69
3.3.1 Métodos Teóricos	69
3.3.2 Métodos Empíricos	70
3.3.3 Técnicas e Instrumentos	71
3.4 Procesamiento estadístico de la información	71
CAPITULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	73

4.1 Análisis de la situación actual.....	73
4.2 Análisis comparativo, evolución, tendencia y perspectivas	83
4.3 Resultados	86
4.4 Verificación de Hipótesis	87
CAPITULO V: PROPUESTA.....	92
5.1 Tema	90
5.2 Justificación.....	90
5.3 Fundamentación de la propuesta	91
5.4 Objetivos	93
5.4.1 Objetivo General	93
5.4.2 Objetivos Específicos	93
5.5 Ubicación sectorial y física	94
5.6 Factibilidad	95
5.7 Descripción de la propuesta	95
5.7.1 Actividades	97
5.7.2 Recursos, análisis financiero.....	109
5.7.3 Impacto.....	109
5.7.4 Cronograma de talleres.....	111
5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta	113
Conclusiones	115
Recomendaciones.....	116
Bibliografía	117
Anexos	121
Anexo 1 Entrevista dirigida a docentes	122
Anexo 2 Encuesta dirigida a estudiantes	125

INDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Escenario donde enseña y aprende docente y estudiante.....	16
Cuadro 2. Las Tic's favorecen a la educación	17
Cuadro 3. Connotaciones de la informática.....	20
Cuadro 4. Dimensiones de la plataforma educativa.	33
Cuadro 5. Dimensiones de la plataforma virtual Prezi	38
Cuadro 6. Dimensiones del libro virtual	46
Cuadro 7. Declaración de variables.....	60
Cuadro 8. Variables de las hipótesis particulares	61
Cuadro 9. Operacionalización de las variables.....	62
Cuadro 10. Población	69
Cuadro 11. El docente y su desarrollo de clase en el laboratorio	74
Cuadro 12. Utilización de estrategias metodológicas innovadoras.....	75
Cuadro 13. Motivos por los que el docente no llega a estudiantes.....	76
Cuadro 14. Correcta manera de aprender en los laboratorios.....	77
Cuadro 15. Implementación de estrategias en el desarrollo de las clases	78
Cuadro 16. Gusto por la manera que el docente imparte conocimientos	79
Cuadro 17. Preocupación del docente cuando el estudiante no aprende	80
Cuadro 18. El docente busca la manera de emplear estrategias innovadoras..	81
Cuadro 19. El profesor dispuesto a innovar.....	82
Cuadro 20. Verificación de Hipótesis.....	87
Cuadro 21. Taller No 1. Didáctica de Ambientes Gráficos.....	98
Cuadro 22. Taller No 2. El mundo de Edmodo y Prezi	99
Cuadro 23. Taller No 3. Voki como estrategia creativa de aprendizajes	100
Cuadro 24. Taller No 4. El mundo del Scratch.....	101
Cuadro 25. Taller No 5. El Libro Electrónico.....	102
Cuadro 26. Descripción de Recursos y Análisis Financiero.....	109
Cuadro 27. Cronograma de Talleres	111

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Clasificación de Programas Multimedia Educativos	7
Figura 2. Estrategias metodológicas utilizadas en el laboratorio	28
Figura 3. Registro de Usuario en Edmodo.....	34
Figura 4. Formulario de Inscripción de Registro para profesores	35
Figura 5. Asignación de tarea en Edmodo.....	36
Figura 6. Ventana de registro en Prezi	37
Figura 7. Ventana de presentación de Prezi.....	39
Figura 8. Ventana para introducir texto en Voki.....	40
Figura 9. Mensaje de Bienvenida a Scratch	42
Figura 10. Pantalla del Scratch.....	43
Figura 11. Scratch puesta de un personaje en escena.....	44
Figura 12. Diálogo del Scratch.....	44
Figura 13. Tabla de las actividades preliminares.....	47
Figura 14. Sexo de estudiantes encuestados	73
Figura 15. El docente y su desarrollo de clase en el laboratorio.....	74
Figura 16. Utilización de estrategias metodológicas innovadoras	75
Figura 17. Motivos por los que el docente no llega con los conocimientos	76
Figura 18. Correcta manera de aprender en los laboratorios de computación .	77
Figura 19. Implementación de estrategias en el desarrollo de las clases.....	78
Figura 20. Gusto por la manera que el docente imparte conocimientos	79
Figura 21. Preocupación del docente cuando el estudiante no aprende	80
Figura 22. El docente busca la manera de emplear estrategias innovadoras ..	81
Figura 23. El profesor dispuesto a innovar	82
Figura 24. Vista Aérea de UEEFAE No 3 “Taura”	94

RESUMEN

La presente investigación se refiere a Evaluación de estrategias metodológicas de enseñanza utilizadas por los docentes en los laboratorios de computación de la Unidad Educativa Experimental FAE “N° 3 Tauradel cantón Yaguachi.

Este estudio se realizó en la Unidad Educativa Experimental FAE No 3 “Taura”, donde se comprobó que los docentes que usan los laboratorios de computación incurrir en muchos errores; como la falta de control de los estudiantes, carencia de utilización de estrategias metodológicas, poca preocupación por enseñarles a aquellos que no pueden, improvisan los contenidos que van a tratar, no buscan la manera de emplear estrategias innovadoras, etc. provocando que exista de esta manera el poco interés por parte de los estudiantes en aprender los contenidos que en ese momento está exponiendo el docente empezando a realizar otras actividades como ingresar a facebook, messenger, videojuegos entre otros.

El presente proyecto de tesis, trata de contribuir a la solución de este problema de falta de aplicación de estrategias por parte de los docentes en las aulas de cómputo que se ha vuelto de carácter endémico donde señala el problema raíz para proponer una solución, esto es mediante la propuesta donde se pretende desarrollar una intervención dirigida a docentes para que mejoren sus estrategias metodológicas sobre el uso de las Tic's y lograr optimizar las habilidades intelectuales de los estudiantes de la Unidad Educativa Experimental FAE N° 3 “Taura” del Cantón Yaguachi.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación, en primera instancia tiene previsto contribuir para que el docente mejore en la utilización de estrategias en los laboratorios de computación y como segundo lineamiento es una temática innovadora y se la presenta como un aporte a la Unidad Educativa Experimental FAE No 3 “Taura” para conseguir fortalecer la calidad de enseñanza, direccionando a docentes más comprometidos en sus labores diarias con destrezas y habilidades, que permitan la formación de profesionales competitivos, que impartan conocimientos que ayuden a los educandos a lograr un aprendizaje de significación.

Palabras claves: Estrategias metodológicas, proceso de aprendizaje del estudiante.

SUMMARY

This research concerns the evaluation of the methodology used by teachers in the computer labs.

This study was conducted at the Experimental Education Unit No 3 FAE "Taura", where it was found that teachers who use the computer labs incur many errors, such as lack of student control, lack of use of methodological strategies, little teach concern for those who can not improvise the contents that will try and not look for ways to employ innovative strategies, etc. there causing thus the little interest of students in learning the content that is currently exhibiting the teacher beginning to perform other activities like joining facebook, messenger, video games and more.

This thesis aims to contribute to the solution of this problem of lack of implementation of strategies by teachers in the classroom computer that has become endemic in states where the root problem to propose a solution, this is by the proposal which aims to develop an intervention for teachers to improve their methodological strategies on the use of ICT and achieve optimized intellectual abilities of students in the Experimental Education Unit No. 3 FAE "Taura" Yaguachi Canton.

Therefore, the present research work, first plans to contribute to improve the teaching in the use of strategies in the computer labs and as second guideline is an innovative theme and is presented as a contribution to the Education Unit Experimental FAE No 3 "Taura" to get strengthen the quality of teaching, directing most committed teachers in their daily work with skills and abilities, enabling the formation of competitive professionals who impart knowledge to help learners to achieve learning significance.

Keywords: Methodological strategies, student learningprocess.

INTRODUCCION.

En la actualidad vivimos en un mundo donde constantemente tratamos de romper la brecha digital incorporando y facilitando a las personas el uso del computador. En estos momentos las Tic' s han invadido el terreno educativo para ser un medio con el que los docentes puedan ayudar a los estudiantes a centrarse en sus aprendizajes, mejorar su motivación fortalecer su espíritu de búsqueda, estimular ciertas habilidades intelectuales como el razonamiento, la resolución de problemas entre otras, pero esto lamentablemente no ocurre.

El presente proyecto nace de la observación de lo que lamentablemente acontece en las aulas de cómputo de la mayoría de establecimientos educativos, recalcando que el hecho de que cuenten con laboratorios de computación no significa que esté presente un avance hacia la excelencia académica, porque lastimosamente los estudiantes dan un uso personal a lo que pudiera ser una valiosa herramienta en el desarrollo académico de estos ingresando a facebook, messenger, escuchar música, ingresar a videojuegos entre otros elementos distractores.

Estos acontecimientos fueron los que me impulsaron a realizar el presente estudio, el querer encontrar las razones o detonadores de esta actitud generalizadora que han tomado los estudiantes ante la realidad de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Mi interés al efectuar esta investigación es que se reflexione sobre este tema para tomar decisiones que permitan canalizar el uso correcto de estos medios informáticos.

Determinar el verdadero rol del docente ante este acelerado progreso de las Tic's donde indudablemente tienen que poner en marcha un sinnúmero de estrategias que deben adoptar frente a los estudiantes con un compromiso a utilizar de manera innovadora los recursos didácticos en el aula para cumplir con los principios básicos educativos como son: "Elevar estándares de calidad en el transcurso de enseñanza - aprendizaje de los estudiante así como su formación integral dejando atrás la palabra elemental, así también poder cumplir con lo que dice el artículo No 343 de la Constitución de la República del Ecuador sección primera de educación que expresa:

“El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades de la población estudiantil que posibiliten el aprendizaje y la utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente eficaz y eficiente.

Este trabajo tiene como propuesta desarrollar una intervención dirigida a docentes para que mejoren sus estrategias metodológicas sobre el uso de las Tic's y lograr optimizar las habilidades intelectuales de los estudiantes de la Unidad Educativa Experimental FAE N° 3 “Taura” del Cantón Yaguachi y poder brindar una educación de calidad.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 PROBLEMATIZACION

En los laboratorios de computación puede existir un acercamiento científico basado en la teoría de sistemas que proporciona al educador las herramientas de planificación y desarrollo para mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje a través del logro de los objetivos educativos y buscando la efectividad y el significado del aprendizaje.

Un aspecto que hace esto posible son las diversas piezas y recursos informáticos que existen y que tienen diferentes objetivos, como es gestionar los contenidos, pero también implican la creación de los mismos. Al utilizarlas se busca encontrar métodos para que el conocimiento que se desea impartir sea factible y mediado actualmente por los medios tecnológicos.

Actualmente las aplicaciones de la tecnología educativa que brinda a la pedagogía son múltiples, dependiendo de las necesidades, contextos y objetivos a conseguir. Es muy importante que el maestro la utilice de manera apropiada porque es una manera de apuntar a la mejora de la calidad en la educación de los estudiantes en los laboratorios de Computación de la Unidad Educativa Experimental Fae "N° 3 Taura".

Si se mantiene esta dificultad en la falta de aplicación de estrategias metodológicas por parte de los docentes que utilizan los laboratorios de computación formaremos

estudiantes con escasas competencias desarrolladas que deben poseer en su proceso de formación.

Es importante que el estudiante que ingresa a estos laboratorios para desarrollar las múltiples actividades de las asignaturas que se desarrollan en este espacio, lo haga con el apoyo necesario a través de una diversidad de estrategias metodológicas que pueden emplear los docentes que sirvan de ayuda para que refuercen sus conocimientos, para que de ésta manera asimilen significativamente lo aprendido.

Así, el estudiante logrará tener un mejor desempeño escolar y social, ya que podrá compartir sus experiencias con los demás compañeros de su salón.

Esta es la razón por la que nace la necesidad de hacer un estudio en los laboratorios de computación de la Unidad Educativa Experimental FAE “N°3 Taura” con los estudiantes de 9° E.G.B. donde lamentablemente ocupan el tiempo haciendo trabajos de otras asignaturas, divirtiéndose en videojuegos, utilizan el chat, ven fotografías, visitan páginas sociales entre otras actividades por la falta de aplicación de estrategias metodológicas adecuadas.

1.1.2 DELIMITACION DEL PROBLEMA.

Campo: Educativo

Área: Proceso de Enseñanza- Aprendizaje

Aspecto: Las estrategias metodológicas de los docentes y el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Institución: La investigación se realizará en los 9nos años de Educación Básica de la Unidad Educativa Experimental FAE No 3 “Taura” del cantón Yaguachi.

Tiempo: la investigación se efectuó durante los meses de Junio a Septiembre del año 2012.

1.1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

¿Cómo han incidido la falta de aplicación de estrategias metodológicas de enseñanza en el uso de las Tic's a los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Experimental FAE No 3 "Taura" del cantón Yaguachi?

1.1.4 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

- ❖ ¿Qué estrategias metodológicas utilizan los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje en el laboratorio de computación?
- ❖ ¿Cómo influyen las estrategias metodológicas que utilizan los docentes en el resultado académico de los estudiantes?
- ❖ ¿Qué factores están incidiendo en el desarrollo óptimo de los aprendizajes de los estudiantes?
- ❖ ¿Cómo beneficiaría un taller de capacitación a los docentes sobre el uso de las Tic's que conlleven al desarrollo de una educación de calidad?

1.1.5 DETERMINACIÓN DEL TEMA.

Estrategias Metodológicas en el uso de las Tic`s a los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Experimental FAE "N° 3 Taura"

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar la incidencia de la falta de aplicación de estrategias metodológicas de enseñanza en el uso de las Tic's a los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Experimental FAE No 3 "Taura"

1.2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- ❖ Analizar las estrategias metodológicas que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje en el laboratorio de computación.

- ❖ Establecer la influencia de las estrategias metodológicas que utilizan los docentes en el resultado académico de los estudiantes.
- ❖ Identificar los factores que están incidiendo en el proceso de aprendizajes de los estudiantes.
- ❖ Elaborar estrategias metodológicas de enseñanza a través de talleres de capacitación a los docentes sobre el uso de las Tic's que conlleven al desarrollo de una educación de calidad.

1.3 JUSTIFICACION.

Cuando se realiza el proceso de enseñanza aprendizaje en los laboratorios de computación los docentes deben tomar en consideración estrategias adecuadas para que el estudiante se sienta motivado y captar su atención.

Para que el proceso de enseñanza aprendizaje se efectúe con calidad es necesario que el docente adopte una postura de responsabilidad al momento de seleccionar el material y actividades que va a llevar a efecto para que los estudiantes puedan tener una participación activa con atención e interés.

Los materiales y estrategias seleccionadas deben estar acorde con los objetivos planificados, sobre los cuales el docente debe demostrar dominio y destreza en su utilización para la labor docente.

Habitualmente los maestros que laboran en los laboratorios de computación se sientan en su computador y desde su escritorio dan instrucciones que no monitorean siendo importante la supervisión y atención personalizada para aquellos estudiantes que no tienen dominio en las máquinas y que en vista de que existe poco interés por parte del docente se dedican a otras actividades como juegos, chat, facebook, etc.

Razón por la cual la ejecución de la investigación pretende explicar que si el docente mejora las metodologías empleadas en los laboratorios de computación, con seguridad se disminuirá el nivel de distracción de los estudiantes que utilizan estos laboratorios.

El hecho de que la Unidad Educativa Experimental FAE “N° 3 Taura” cuente con laboratorios de computación no indica que esté presente un avance hacia la “excelencia académica”.

Lamentablemente, la mayoría de los estudiantes que acceden a estos laboratorios dan un uso personal a lo que pudiera ser una valiosa herramienta en el desarrollo académico de éstos.

Este acontecimiento fue el que me impulsó a realizar el presente estudio, el querer encontrar las razones o detonadores que provocan la actitud generalizada que los estudiantes han tomado ante la realidad de las N.T.I.

Nuestro interés al efectuar esta investigación es que se reflexione sobre este tema para tomar decisiones que permitan canalizar el uso correcto de estas aulas hacia un aprovechamiento que desarrolle la excelencia académica en los estudiantes.

Para determinar los grandes retos de los profesores este estudio permitirá realizar una profunda reflexión sobre la gestión del docente y de los estudiantes, que permitirán tomar decisiones de mejora en los aspectos deficientes y reforzar lo positivo, para lograr excelencia y éxito deseado.

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Antecedentes históricos

A finales de los 80 se hablaba del concepto de multimedia pero los autores se resistían a abandonar el concepto de hipertexto, estos prefirieron evolucionar el término hipermedia el cual estuvo relacionada con el término multimedia.

Fue la Universidad de Brown, en colaboración con Apple que realizaron hipertexto especial que denominaron "intermedia". Más tarde el término multimedia comienza a ser público en los años 90, sus utilizations son sinónimo de "vanguardia", "tecnología", "productividad". El hipertexto es un conjunto de textos escritos que no se puede imprimir convencionalmente en una sola página, que guardan relación con otros textos a través del texto y las palabras que los componen.

En los años 90 empieza a escucharse el término multimedia y se populariza, su utilización es sinónimo de "vanguardia", "tecnología", "productividad". El hipertexto en cambio es un conjunto de textos escritos que no se puede imprimir convencionalmente en una sola página, que guardan relación con otros textos a través del texto y las palabras que los componen. El término hipertexto fue insertado en el proyecto Xanadu (Universidad de Harvard) con un sistema de gestión de textos, fue introducido por Nelson Vannavar Bush y popularizado en 1945.

Asimismo es importante conocer que multimedia educativa es un programa de ordenador que introduce medios o elementos textuales (secuenciales o hipertextos) y audiovisuales (gráficos, sonidos, videos, animaciones, imágenes) en un mismo entorno, donde los estudiantes interactúan con los recursos para manejar el proceso enseñanza – aprendizaje apoyándose en software educativo que es un programa de ordenador creado con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico.

Figura 1. Clasificación de Programas Multimedia Educativos.



Fuente: https://www.google.com.ec/search_

Es importante reconocer que el docente necesita formarse a nivel del estudiante, en cuanto a conocimiento de los ordenadores se refiere para crear contenidos utilizando herramientas sencillas.

El docente del siglo XXI debe adaptarse a los materiales tecnológicos del mercado, utilización plataformas educativas como vehículo o nexo para la información,

comunicación y participación de los miembros de la comunidad educativa en la dinámica de aula porque estos materiales entretienen, proporcionan información, instruyen, motivan, guían hacia el aprendizaje, evalúan, facilitan la comunicación interpersonal ofrecen entornos de aprendizaje, publicidad, imagen y ventas, etc.

Facilitan un trabajo individual y también en grupo, provocan el desarrollo de las facultades cognitivas de los estudiantes, facilitan la evaluación y control avivando el interés por aprender, promueven un aprendizaje a partir de los errores justo en el momento en que se producen, permiten mantener una continua actividad intelectual.

Es importante reflexionar sobre la correcta aplicación de estrategias metodológicas en las aulas de cómputo debido a que el avance tecnológico de los últimos tiempos, ha cambiado de manera sostenible la forma de vida de las personas que viven en esta sociedad que se encuentra cada vez más globalizada y conectada entre sí.

El Internet se ha convertido en la herramienta primordial para poder acceder a la información y tener una comunicación directa e inmediata. Hablamos entonces de una nueva sociedad de la información, en la que la interacción se da a través de un mundo digital que exige ciudadanos más autónomos, emprendedores y creativos, que utilicen de manera eficaz las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación.

Hoy por hoy, estamos conscientes que en la época actual hemos sido invadidos por los avances científicos, tecnológicos, económicos, culturales y sociales que los hemos logrado producto de la inteligencia, la creatividad y la voluntad del hombre. Es por ello, que no se puede permitir que ese potencial se lo deje al azar, por lo tanto se debe lograr que los estudiantes propicien precisamente ese potencial, en aras de elevar el desarrollo de la humanidad con las exigencias que el siglo XXI propone, tanto culturales como de modernización, interconexión y globalización entre otras.

En los actuales momentos, los sistemas multimedia facilitan la creación de ambientes computarizados, interactivos y multidimensionales que permiten virtualizar la realidad, esto se debe a los diferentes multimedios que confluyen en los contextos educativos

contemporáneos (textos, sonido, imagen, animación, videos) y la posibilidad de la acentuada interacción entre quien aprende y los objetos de conocimiento, ayudando al proceso de aprendizaje y ofreciendo atención individualizada en el proceso de aprender. Lo que significa que el estudiante no sólo aprende viendo u oyendo, porque las aplicaciones de aprendizajes interactivos permiten a los estudiantes proceder a su propio ritmo y enfocar sus intereses particulares.

La tecnología multimedia ha permitido llevar a la computación a un nuevo horizonte, pues mediante ésta se puede llegar a cambiar la forma en que piensa, se comunica, trabaja y aprende la gente, debido a que el aprendizaje ha evolucionado de un proceso de aplicaciones fragmentadas, parciales y de corte conductista del conocimiento hasta convertirse en un abordaje “constructivista”, el cual favorece la estimulación de los procesos mentales superiores y la definición y redefinición de sus mapas mentales, mediante la adquisición de nuevos aprendizajes enlazados o asociados a otros previamente obtenidos, haciéndolos realmente significativos, esto se debe a su alto poder de estimular todos los sentidos del educando mientras aprende y de ampliar los horizontes comunicacionales y facilidades de exploración de información, las tecnologías de la información y comunicación, las de multimedia y la Internet.(Gerson Berrios, 2002).

Para entender la historia y el desarrollo de los procesos digitales, hay que citar que la revolución electrónica iniciada en la década de los años 70 constituye el punto de partida para el desarrollo creciente de la “Era Digital”. Muy importantes son las investigaciones que se desarrollaron al inicio de los años 80 que han permitido la convergencia de la electrónica, la informática y las telecomunicaciones posibilitando la interconexión entre redes.

Los individuos se han dado cuenta que las tecnologías de la información suscitan la colaboración en los estudiantes, les ayuda a centrarse en los aprendizajes, mejoran la motivación y el interés, favorecen el espíritu de búsqueda, promueven la integración y estimulan el desarrollo de ciertas habilidades intelectuales tales como el razonamiento,

la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender. Para los docentes el uso de la tecnología informática ha valido hasta ahora para facilitar la búsqueda de material didáctico, contribuir a la colaboración con otros enseñantes e incitar a la planificación de las actividades de aprendizaje de acuerdo con las características de la tecnología utilizada. Las transformaciones observadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje se sitúan en la línea de las teorías constructivistas que preconizan estrategias de aprendizaje que harán de los estudiantes elementos activos y dinámicos en la construcción del saber.

Los obstáculos del espacio y del tiempo en la relación profesor- estudiante y estudiante - escuela también se están viendo afectados. La universalidad de la información libera la elección de los tiempos y espacios para el aprendizaje. Si bien es cierta una parte de la población escolar no tiene la facultad necesaria para ejercer esta elección, sin embargo es una característica que beneficia el desarrollo de formas de aprendizaje en la educación a distancia, la educación de adultos y en las aulas hospitalarias o asistencia a enfermos.

2.1.2 Antecedentes Referenciales

El uso de aulas con computadoras para el aprendizaje de lenguajes de programación de ordenadores, simulación, redes, optimización y otras disciplinas se ha convertido actualmente en indispensable. Sin embargo, no está libre de problemas y desafíos.

Sin embargo un estudio realizado en la Universidad de Lima durante una sesión de laboratorio arrojó el siguiente resultado: solamente un 36% de los estudiantes utilizaron el lenguaje o paquete propio de la clase dictada, mientras el 64% restante ocupó el tiempo haciendo un trabajo de otro curso, divirtiéndose con videojuegos, utilizando el chat, viendo fotografías, etc. Ello, como es lógico, repercute negativamente en el rendimiento académico.

El estudio de los estrategias metodológicas que el docente ha utilizado en el laboratorio de computación es una temática que ha sido abordada y estudiada en diversos campos

y lugares, es así como realizando la debida referencia sobre el tema se encontró que en Chile se realizó un estudio sobre la misma.

En las últimas décadas, Chile como país globalizado ha dado un paso enorme al estar tratando de romper constantemente la brecha digital que existe en nuestra sociedad, incorporando y facilitando a las personas el uso del computador, el Internet, etc., a través de la alfabetización digital. Paulatinamente estos cambios, han ido trascendiendo el terreno educativo, implementando proyectos y programas educacionales, tales como el Proyecto Enlaces, Proyecto Monte grande, Telecentros, Biblio - redes e Infocentro que han generado fuertes avances en el ámbito del acceso a la información, para llegar a mejorar favorablemente algún día la igualdad y equidad de las personas en el acceso a la información.

El proyecto realizado en Chile, es un aporte al estudio de las tecnologías bajo una línea tecnológica de la actualización, pues al incrementar nuevos proyectos donde los chilenos puedan acceder a la tecnología de manera eficiente.

La introducción de la computación en la educación primaria es un proceso que está en fase de asimilación, comprensión plena, renovación, en tanto que conlleva cambios en la concepción didáctica del proceso de enseñanza aprendizaje, para lo cual el maestro tiene que prepararse y asumirlo con actitud creadora.

En los últimos años se han realizado investigaciones vinculadas a la computación como objeto de estudio, que contribuyen al perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los sistemas de aplicación y de la programación (Bonne, 2003; Borrego, 2004 y González, 2004), e investigaciones referidas a la utilización de la computadora en el proceso de enseñanza aprendizaje en diferentes asignaturas (Machado, 1988; Valdés, 1996; Torres, 1997; Macías, 2000; Veloso, 2002; Rodríguez, 2003; González, 2004), estos estudios han estado dirigidos a la educación media y la educación superior.

En el nivel primario se han realizado estudios sobre todo en la década del 90 (Artiles, 1992; Valle, 1995; Ulloa, 1995; Trujillo, 1996; Díaz, 1997; Mazaira, 1997), relacionados con la factibilidad de introducir la computación en este nivel de educación, con el

proceso de enseñanza aprendizaje del lenguaje de programación MSX-LOGO y con el uso de software educativos que estaban fundamentalmente diseñados para las asignaturas de Matemática y la Lengua Materna.

La Educación, juega un papel prioritario para que los estudiantes puedan desenvolverse como seres íntegros, capaces de luchar con sus propias armas el día de mañana. Como docentes tenemos la misión de ser facilitadores entre el aprendizaje y el estudiante, de esta manera las Tics constituyen una herramienta importante en la práctica educativa pudiendo emplearse tanto como objeto de aprendizaje, y medio para aprender.

Por otra parte otro proyecto relacionado con las tecnología se evidencia que en la Universidad Santo Tomás “El impacto de las Tics en las estrategias de aprendizaje de los alumnos de NB2” es trascendental y es necesario señalar por esto la relación existente entre las metodologías del profesor y el paradigma educativo existente pues como lo señala José Ramón Gómez: “En una sociedad en la que la información ocupa un lugar tan importante es preciso cambiar de pedagogía y considerar que el alumno inteligente es el que sabe hacer preguntas y es capaz de decir cómo se responde a esas cuestiones.

La unificación de las tecnologías así entendidas sabe pasar de estrategias de enseñanza a estrategias de aprendizaje.” (José Ramón Gómez, 2004) La temática de las tecnologías como estrategias de aprendizajes siguen siendo tema de actualidad, pues muchas instituciones han pretendido aportar con su investigación. El Proyecto Monte Grande es un programa experimental del Ministerio de Educación, inserto en el marco de estrategias de mejoramiento de la enseñanza media, que tiene por propósito el impulso y desarrollo de propuestas educativas institucionales innovadoras diseñadas por las propias comunidades escolares que sirvan como antecedentes válidos para la renovación, mejoramiento y diversificación de la enseñanza media subvencionada.

Biblio Redes es un programa de la Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos, Dibam, que permite a las personas convertirse en agentes activos del desarrollo cultural y

social de su localidad y superar las barreras de aislamiento, mediante el uso de las nuevas tecnologías de comunicación e información.

En nuestro país, en la provincia del Guayas, cantón Milagro, se han realizado algunos estudios en esta línea, pero direccionada específicamente a las Tic's donde se manifiesta que el proceso de enseñanza- aprendizaje se encuentra inmerso en la tecnología por lo que los colegios cuentan con herramientas tecnológicas sin ser utilizada por todos los docentes.

La realización de este proyecto en referencia pretende obtener información acerca de la falta de utilización de estrategias metodológicas en los laboratorios de computación, para que los docentes logren alcanzar sus objetivos pedagógicos mediante la selección metódica y responsable que debe estar estrechamente relacionado con una buena metodología, en la cual se utilicen las Tic's, impartiendo sus conocimientos de una forma flexible, motivadora y diferente, así en el estudiante va creciendo el interés por la materia que estudia, mejora su capacidad para resolver problemas, aumenta su confianza en sí mismo, aumenta su creatividad y desarrolla sus habilidades cognitivas.

Los materiales didácticas y la utilización de las Tic's en estrategias metodológicas deben ser mostradas con dominio y destrezas por el docente para cumplir su propósito.

La utilización de las Tic's en el aula es una herramienta potencial para que el docente refuerce su enseñanza de forma constructivista, las Tic's ayudan a un aprendizaje por descubrimiento, permitiendo conocer nuevos métodos y recursos, enseña a trabajar en grupo y ayuda a tomar decisiones mejorando el desarrollo educativo, logrando concientizar al docente en el uso de las Tic's como facilitadores en el desarrollo de actividades en clase a través de la propuesta, como es aplicar talleres de capacitación a los docentes sobre estrategias metodológicas en el uso de las Tic's para mejorar las habilidades intelectuales de los estudiantes del 9° Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Experimental FAE N° 3 "Taura"

Si se hace conciencia en la debida aplicación de estrategias adecuadas podemos decir que toda la sociedad humana comenzará a transformarse y su estilo de vida se volvería

similar al de una aldea debido a la velocidad de las comunicaciones. Todos los habitantes del planeta empezarían a conocerse unos a otros y a comunicarse de manera instantánea y directa. Un mundo interrelacionado, con estrechez de vínculos económicos, políticos y sociales, producto de las Tic's, particularmente Internet .Esto produciría una red de dependencia mutua.

Se puede concretar como un período histórico en el que persiste un modo de vida en que la comunicación y adquisición de conocimientos se da de una manera digital, es decir, la información se impone sobre lo real transformando este conocimiento tangible analógico a uno más manipulable, limitado en su naturaleza. En la naturaleza los valores son analógicos en general, por lo que para almacenarlos deben pasar por la digitalización, con lo que se trunca parte de su valor, lo menos posible, quedando entonces como analógicos digitalizados. Por lo tanto esta transformación de la información facilita el acceso a ella a todo aquel que tenga una conexión digital, interfaces o terminales. (Marshallen, 1967)

En la actualidad la educación es un tema muy complicado, que incumbe tanto al docente como al estudiante, al abordar el tema de las estrategias metodologías utilizadas por los docentes en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en los laboratorios de computación, no es sino otras cosa que referirse a las Tic's (Tecnologías de la Información y la Comunicación).

En nuestros días se ha vuelto una herramienta de apoyo a todas las áreas de estudios; de allí que, se ha convertido en una herramienta importante en la educación para elevar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.

2.1.2.1 Estrategias del docente ante los laboratorios

“De qué sirve adquirir cantidades prescritas de información sobre geografía e historia, o adquirir la capacidad de leer y escribir, si en el camino el individuo extravía su alma..., si pierde su deseo de poner en práctica lo aprendido y, sobre todo, pierde la capacidad de extraer el sentido de sus experiencias futuras conforme suceden”.(Dewey, 1992). La

aportación de John Dewey permite visualizar que los docentes frente a los estudiantes en el momento del proceso de aprendizaje deben enseñar valiéndose de estrategias que asienten conocimientos en la línea de la significación, es decir aprendizajes duraderos para así ponerlos en práctica en cualquier instancia que sea necesario.

El docente debe apoyarse de la observación, la cual permite, según Goetz y LeCompte, “verificar si los participantes hacen lo que creen (o cree el investigador) que hacen” y le permite evaluar el proceso de aprendizajes, pues lo importante es que el docente observador experimente la realidad que estudia desde el mismo lugar de los acontecimientos. Para realizar la observación de la forma como se enseña y cómo se aprende se debe seleccionar dos escenarios:

Cuadro 1. Escenario donde enseña y aprende docente y estudiante.

<p>EL LABORATORIO DE COMPUTACIÓN</p>	<p>Este es el escenario de observación, es aquí donde se realiza todas las prácticas con los prototipos y con los paquetes didácticos elaborados por los docentes, acciones que deben observar para luego poder interpretar, verificar si se cumplen los objetivos planteados.</p>
<p>EL AULA</p>	<p>Se ha extendido el escenario de estudio hasta la observación en el aula regular de clases, porque permite averiguar qué estrategias se utilizan en la enseñanza, qué materiales, cómo se organizan los estudiantes, cuál es el clima del aula, conocimiento previo, etc., con lo cual se puede contrastar cambios luego de realizar la innovación curricular.</p>

Fuente: <https://www.google.com.ec/search>.

Elaborado por: Paulina Verzosi

Estos son los lugares donde el docente debe potenciar las habilidades y estrategias, de manera especial el docente que tiene la oportunidad de utilizar estos medios digitales para impartir las clases. Pero aquí surge la duda si está utilizando las estrategias adecuadas y si el estudiante al momento de utilizar tales medios los sabe utilizar de manera provechosa, o simplemente los utiliza para otros menesteres, es aquí donde el docente debería realizar un análisis profundo respecto a esta temática.

2.1.2.2 Las Tic como base de aprendizajes permanentes.

Los estudiantes obtienen aprendizajes mediante estos medios porque aprende más cosas fuera de las instituciones educativas que son útiles a la hora de la formación, por lo que es importante el verdadero uso de las Tic's en los procesos de aprendizaje, para la estructuración y valoración de los contenidos y no caigan por el contrario en el mal uso (Soler, 2008)

El uso de estas tecnologías señala algunas razones importantes que favorece a la educación en los tiempos actuales.

Cuadro 2. Las Tic's favorecen a la educación.

La oportunidad de acceder a materiales de alta calidad desde sitios remotos.
Acceder a un aprendizaje interactivo y a propuestas de aprendizaje flexibles
Reducir la presencia física para acceder a situaciones de aprendizaje.
Desarrollar servicios para el aprendizaje que permitan superar la situación de acceso limitado a la información que tienen los países pobres.
Generar mejor información sobre los progresos, preferencias y capacidad de los aprendizajes, posibilidad de evaluar y certificar los aprendizajes on-line y la posibilidad de usar las Nuevas Tecnologías.

Fuente: Tedesco (2007, pág. 9) áreas de aplicación de las TIC. **Elaborado por:** Paulina Verzosi.

2.1.2.3 Funciones de las Tic's en Educación

La sociedad se ha visto inmersa en el mundo de la tecnología de la información y la comunicación (Tic), que ha alcanzado diversos cambios en el ámbito de la actividad humana. Estos resultados se avizoran en las actividades laborales y en el mundo educativo. Donde se debe dar énfasis desde la formación básica.

Para favorecer el proceso de enseñanza se empieza a desarrollar en los entornos educativos informales como la televisión, celulares, computadoras etc. Para Marqués (2010) las principales funciones de la Tic's en los centros están relacionadas con:

- ❖ Alfabetización digital de los estudiantes (profesores... y familias...)
- ❖ Uso personal (profesores, estudiantes...): acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos...
- ❖ Gestión del centro: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos...
- ❖ Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje
- ❖ Comunicación con las familias (a través de la web de centro...)
- ❖ Relación entre profesores de diversos centros (a través de redes y comunidades virtuales).

Es evidente que el buen uso de las Tic's, permite al docente y estudiante tener acceso más rápido y con mucha eficacia a la información existente en la red. La información se la recibe en forma de texto, visual, auditiva y dinámica (Lara y Duart, 2005).

2.1.2.4 Estrategias metodológicas en el proceso de aprendizaje de la informática.

El uso de los ordenadores en el salón de clases, como en el seno familiar, exige a los docentes de las instituciones educativas a reflexionar su manera de enseñar y por sobre todo, la manera de utilizar las estrategias y la metodología del proceso de aprendizajes de la informática, es así que este proceso debe ser considerado como procesos significativos y estimulantes del desarrollo de un pensamiento de buena calidad.

La introducción de las nuevas tecnologías de la información y comunicación ha provocado cambios en la elaboración y administración de la información al analizar el rol de los computadores en el proceso de aprendizajes, podemos destacar que el énfasis está dado, principalmente, por la posibilidad que ofrece a los profesores de brindar a sus estudiantes una atención personalizada, equilibrada, variada y flexible; a través de las múltiples herramientas de trabajo que posee este medio, las cuales lo transforman en un poderoso recurso para enriquecer el proceso de aprendizaje.

Para ser capaces de entender la conveniencia y necesidad del uso de la Informática Educativa en la preparación de los profesionales que puedan dar respuesta a esas

exigencias, es necesario comprender que en esta era de la información la mayoría de las personas están familiarizadas desde muy temprana edad con la tecnología computacional; por lo que la educación debe estar actualizándose continuamente, buscando la manera de que el proceso de aprendizaje sea más enriquecedor, para que el estudiante perciba la información como útil e interesante, permitiéndole pasar de un elemento pasivo a un personaje activo y diferenciado de otros.

Hoy en día estas exigencias educativas plantean nuevos retos y abre nuevas perspectivas de cómo enseñar y enfrentar la etapa de la enseñanza de la informática que cumple hoy un papel muy importante en la formación intelectual, tanto de estudiantes como maestros, permitiendo tomar una posición crítica y reflexiva frente al proceso de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto presentan una serie de herramientas que nos posibilitan didáctica los diferentes trabajos y tareas de una manera más creativa y dinámica; brindando la oportunidad de descubrir aptitudes formativas en el campo social y personal de la comunicación, permitiéndonos avanzar significativamente en el buen manejo del computador y en este caso la Internet, pues ha contribuido significativamente en el desarrollo de la globalización y por ende de la educación permitiendo la alfabetización digital y audiovisual.

En síntesis, las opciones son múltiples y es tarea nuestra, de los educadores, el buscar nuevas formas y estrategia metodológicas de enseñar y aprovechar los recursos informáticos que están a nuestro alcance.

Estrategias metodológicas en la enseñanza de la informática son el tipo de experiencias o condiciones que el maestro crea para favorecer el aprendizaje del alumno. Define cómo se van a producir las interacciones entre los alumnos, el profesor, los materiales didácticos, los contenidos del currículo, la infraestructura, etc. la estrategia define las condiciones en que se favorecerá el aprendizaje del estudiante.

Una pregunta muy bien formulada es un buen recurso para hacer razonar a los estudiantes. En este sentido las preguntas abiertas son un desafío para el pensamiento

en la enseñanza de la informática y así desarrolla el pensamiento divergente. Esto de la informática tiene dos connotaciones bien marcadas en la educación:

Cuadro 3. Connotaciones de la informática.

INFORMÁTICA EDUCATIVA	Y EDUCACIÓN INFORMÁTICA
La primera involucra a las tics en el proceso enseñanza aprendizaje	La segunda simplemente se refiere a aprender el manejo de algunos programas.

Fuente: <https://www.google.com.ec/search>.

Elaborado por: Paulina Verzosi.

Como la informática a nivel nacional no es una materia, sino más bien un taller, no existe un programa, ni un magisterio o profesorado al respecto. Esto tiene su ventaja, y desventaja. La ventaja es que te permite ser muy libre a la hora de elegir que enseñar. La mayor desventaja es que no sabes que puedes enseñar, ya que la informática es muy amplia y abarca casi todo lo imaginable.

La informática puede ser terriblemente pesada para un alumno si el docente no busca la manera de hacérsela más amena. Buscar ejemplos de la vida diaria, que el alumno aplique los conocimientos en cosas cotidianas, puede ser una forma de que el alumno busque desarrollar lo aprendido en otras cosas más allá de los ejemplos o ideas del docente.

En la práctica se ha constatado con regularidad, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la informática, que la utilización de las computadoras ha estado matizada por la espontaneidad y ha adolecido de una estrategia metodológica que permita la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (tics), lo cual no permite elevar la calidad en este proceso.

Una de las limitaciones existentes en la práctica educativa está en no hacer hincapié para que los estudiantes aprendan el manejo del ordenador como herramienta para procesar información y realizar cálculos en la investigación y en la resolución de problemas, desaprovechando así tanto las potencialidades del contexto computacional para el desarrollo de las habilidades.

El aporte apunta hacia la integración de la computadora en el proceso de enseñanza como una herramienta más, que junto a otras estrategias, técnicas y procesos meta cognitivos, son utilizadas por los alumnos de manera natural en los procesos de resolución de problemas. Por supuesto, sobre la base de la necesidad de conducción de estos procesos y, por tanto, de su inclusión explícita en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Una de las estrategias consiste en usar como herramienta didáctica la multimedia, que pueden reproducir videos, sonidos y simuladores de fenómenos físicos, así como también el internet a modo de fuente de información. Las clases integradas promueven el doble cumplimiento de logros de las áreas de informática y ciencias. En el software los mapas conceptuales permiten organizar de una manera coherente a los conceptos debates, discusiones y sistematización de la informática.

El profesor con su estilo personal, facilita las condiciones, provoca y organiza situaciones, despliega acciones para que el alumno comprenda la lógica de la informática, elabore el conocimiento, aprenda a pensar, actuar, sentir, con su estilo propio.

El proceso de enseñanza y aprendizaje sobre la informática es, por eso, un proceso de comunicación. El profesor comunica - expone - organiza - facilita los contenidos científico - tecnológicos – sociales e informáticos a los alumnos, y estos, además de comunicarse con el profesor, lo hacen entre sí y con la comunidad.

2.1.2.5 El proceso docente es un proceso de intercomunicación.

El proceso de enseñanza, cuya dinámica se expresa en la categoría de los métodos de enseñanza-aprendizaje de la informática, tiene que contemplar las acciones del alumno para que se comuniquen vía internet, piense y desarrolle actitudes y forme valores. Si no se dan tareas individuales al alumno, este no pasa por las experiencias mencionadas. El método tiene que poner en acción, tiene que provocar autoaprendizaje: lo que otro no puede hacer por uno. Por eso no satisfacen los métodos reproductivos, porque en todo caso quien hace y se desarrolla es el maestro.

2.1.2.6 Enseñanza y Aprendizaje

La enseñanza y el aprendizaje parecen ser dos caras de una misma moneda. No es posible hacer referencia a una sin pensar en la otra. La diferencia estriba en la perspectiva. Mientras se hace referencia al aprendizaje, nos situamos en la persona que aprende y cuando se menciona la enseñanza pensamos en el que enseña, pero es imposible disociar un concepto del otro.

La enseñanza durante mucho tiempo fue asociada a la transmisión del conocimiento, y el aprendizaje era de mejor calidad, en la medida en que la reproducción que hacía el que aprendía, era lo más fidedigna posible. Pero el conocimiento ha aumentado en forma exponencial, sobre todo en los últimos cien años y ya no es posible dar cuenta total de él, nuevos descubrimientos dan paso a nuevas teorías, se readecuan otras, dando todo esto origen a nuevas definiciones y nuevos conceptos.

En el ámbito educacional han surgido diferentes miradas que cuestionan el aprendizaje pasivo, redefiniéndolo desde la mirada del que aprende más que del que enseña.

Desde este punto de vista en esta investigación el aprendizaje se entenderá como un proceso continuo que se da a lo largo de la vida, que guarda estrecha relación con la manera como un individuo se apropia de la cultura y el conocimiento de una sociedad. Este proceso le debe permitir un eficaz empleo de las herramientas intelectuales de orden cognitivo, procedimental y afectivo para ser un aporte a la sociedad, el aprendizaje, según este concepto, no es concebido sólo como la adquisición de saberes, sino también como una re-elaboración de estos”.

2.1.2.7 La educación y su proceso en la historia.

La educación a través de la historia, ha sido visualizada como un potente instrumento de cambio, para ello basta señalar que comúnmente diferentes regímenes políticos, la han utilizado como mecanismo de socialización de sus ideologías. A partir del siglo XIX, la enseñanza y el aprendizaje, fueron objeto de variados estudios en Europa, desde diferentes perspectivas. En la actualidad, a pesar de la existencia de diversas corrientes en la educación, hay algunos enfoques que cobran mayor relevancia en nuestro

contexto. Según Gimeno Sacristán (1995) los diferentes enfoques de enseñanza que han primado son:

- ❖ La transmisión de la cultura: desde esta perspectiva, la función del que enseña, es transmitir a las nuevas generaciones, un cuerpo ordenado de conocimientos asociado a una disciplina específica. Este enfoque que se denomina “enfoque tradicional” está centrado en los contenidos y se puede afirmar que es el que ha tenido la mayor aplicación en las escuelas. El principal problema en este enfoque radica en que, ya no es posible ni siquiera manejar todos los conocimientos de una misma disciplina y que este enfoque supone uniformidad de intereses, contextos y significados. Además, el alumno requiere de esquemas que le aporten significado a los nuevos contenidos, sino está provisto de estos significados, el conocimiento será incorporado de manera superficial, episódica, mecánica y apoyada sólo por la memoria, por lo tanto éste será olvidado fácilmente.
- ❖ Entrenamiento de habilidades: a diferencia del enfoque anterior, aquí se pone énfasis en el desarrollo de habilidades y capacidades en desmedro del contenido, se pretende un desarrollo desvinculado del contexto cultural, esto mismo lo hace, a juicio de Gimeno Sacristán, desmotivador, carente de aplicación, como el aprendizaje de contenidos.
- ❖ Fomento del desarrollo natural: plantea una visión de desarrollo no intervencionista, la influencia externa distorsiona y envilece el desarrollo natural y espontáneo del individuo.
- ❖ Producción de cambios conceptuales: plantea que la enseñanza es un proceso de transformación, más que de acumulación de conocimientos. El alumno es un “activo procesador de la información” que asimila y el profesor es un instigador o mediador en este proceso.

Basados de los enfoques anteriores se puede sustentar que: “Por enseñanza se entenderá al proceso sistemático, dirigido, que facilita la integración del alumno a la

sociedad a la que pertenece, proveyéndolo de contenidos, procedimientos y actitudes que le permitan ser un aporte a su entorno”. (Pérez Gómez, 1995).

2.1.2.8 El aprendizaje en los estudiantes.

Partiendo en que una experiencia educativa es un acontecimiento complejo, este proceso involucra cuatro elementos que se distinguen normalmente y que, en la descripción de Schwab, son:

- ❖ El profesor
- ❖ El estudiante
- ❖ El currículo
- ❖ El medio

Por consiguiente cada uno de los involucrados tienen su importancia en el acto educativo y ninguno de ellos puede reducirse a cualquiera de los demás y cada uno debe ser tenido en cuenta en la actividad de educar.

Al referirse al ¿cómo? aprende el ser humano es una pregunta antigua en la historia de la humanidad. A través del tiempo, muchos se han ocupado de dar respuesta a este problema, pero es a finales de 1800 cuando empiezan a surgir diversas corrientes de pensamiento respecto del aprendizaje y por ende de la enseñanza.

Las aportaciones de John Dewey, un filósofo de gran influencia en los Estados Unidos, que estuvo muy preocupado de la teoría y la práctica educacional, pensaba que el aprendizaje se lograba a través de las actividades más que por medio de los contenidos, oponiéndose también a los medios autoritarios.

Muchos autores con otras aportaciones sobre la manera como se aprende en Estados Unidos, especialmente siguieron esta corriente que posteriormente derivó en el pragmatismo. Dewey pensaba que lo ofrecido por el sistema educativo de su época no proporcionaba a los ciudadanos una preparación adecuada para la vida en una sociedad democrática. Consideraba, además, que la educación no debía ser meramente una preparación para la vida futura, sino que debía proporcionar y tener pleno sentido en su mismo desarrollo y realización.

Su trabajo y sus escritos influyeron significativamente en el pensamiento educativo del siglo XX.

Desde estas ideologías varios investigadores incursionaron en el ámbito de la educación durante el siglo XX, es así como lo tenemos a Jean Piaget, ha sido y es uno de los más influyentes hasta el día de hoy, en sus prolijos estudios, Piaget dice del aprendizaje que “ éste ocurre por la reorganización de las estructuras cognitivas como consecuencia de procesos adaptativos al medio, a partir de la asimilación de experiencias y acomodación de las mismas de acuerdo con la información previa en las estructuras cognitivas de los aprendices”.

Piaget considera el pensamiento y la inteligencia como procesos cognitivos que tienen su base en un substrato orgánico-biológico determinado, que va desarrollándose en forma paralela con la maduración y el crecimiento biológico.

Como es bien conocido, en la base de este proceso se encuentran dos funciones:

- ❖ La Acomodación
- ❖ La Asimilación

Estos procesos son básicos para la adaptación del organismo a su ambiente. Esta adaptación se entiende como un esfuerzo cognoscitivo del individuo para encontrar un equilibrio entre él mismo y su ambiente. Mediante la asimilación el organismo incorpora información al interior de las estructuras cognitivas a fin de ajustar mejor el conocimiento previo que posee. La segunda parte de la adaptación se denomina acomodación, es el ajuste del organismo a las circunstancias exigentes, es un comportamiento inteligente que necesita incorporar la experiencia de las acciones para lograr su cabal desarrollo.

Estos mecanismos de asimilación y acomodación conforman unidades de estructuras cognoscitivas que Piaget denomina esquemas. Estos esquemas son representaciones interiorizadas de cierta clase de acciones o ejecuciones, como cuando se realiza algo mentalmente sin realizar la acción. Aprender, en resumen, se concibe a partir de la reestructuración de las estructuras cognitivas internas del aprendiz, de sus esquemas y

estructuras mentales, de tal forma que al final de un proceso de aprendizaje deben aparecer nuevos esquemas y estructuras como una nueva forma de equilibrio.

Continuando con la más viable forma de entender sobre lo que es el aprendizaje, se tiene otro de los grandes aportes, lo ha realizado David Ausubel un psicólogo norteamericano, con su teoría del aprendizaje significativo, el que aparece en oposición al aprendizaje sin sentido, memorístico o mecánico. El término "significativo" se refiere tanto a un contenido con estructuración lógica propia como a aquel material que potencialmente puede ser aprendido de modo significativo, es decir, con significado y sentido para el que lo internaliza.

El primer sentido del término se denomina sentido lógico y es característico de los contenidos cuando son no arbitrarios, claros y verosímiles, es decir, cuando el contenido es intrínsecamente organizado, evidente y lógico. El segundo es el sentido psicológico y se relaciona con la comprensión que se alcance de los contenidos a partir del desarrollo psicológico del aprendiz y de sus experiencias previas. Aprender, desde el punto de vista de esta teoría, es realizar el tránsito del sentido lógico al sentido psicológico, hacer que un contenido intrínsecamente lógico se haga significativo para quien aprende.

Las estrategias de aprendizaje son los componentes de control de que dispone el sujeto para dirigir sus modos de procesar la información y facilitan la adquisición del almacenamiento y la recuperación de ella.

Las estrategias de aprendizaje son contenidos procedimentales, pertenecen al ámbito del saber hacer, son habilidades de habilidades que se utilizan para aprender. Son los procedimientos puestos en marcha para aprender cualquier tipo de contenido de aprendizaje: conceptos, hechos, principios, actitudes valores y normas y también para aprender los propios procedimientos.

Las estrategias de aprendizaje se pueden entender como un conjunto organizado, consciente e intencionado de lo que hace el aprendiz para lograr con eficacia un

objetivo de aprendizaje en un contexto social dado. A decir de algunos autores como Monereo, Castelló

Son capacidades, aptitudes o competencias mentales que se desarrollan con el ejercicio, que se aprenden y que se pueden enseñar. Tienen una orientación hacia una meta identificable. Son dinámicas flexibles y modificables en función de los objetivos del proceso y del contexto.

En conclusión para definir la conceptualización de lo que serían las estrategias de aprendizaje ha sido unificado, reconociendo las ideologías de Schmeck (1988), de Weinstein (1988), Weinstein y Mayer (1985) Goetz y Alexander y en España de autores como Pozo (1990) Monereo (1990), Beltrán y otros. Lo cual también ha conducido a la creación de diversos instrumentos de medida.

Las estrategias metodológicas para la enseñanza son secuencias integradas de procedimientos y recursos utilizados por el formador con el propósito de desarrollar en los estudiantes capacidades para la adquisición, interpretación y procesamiento de la información; y la utilización de estas en la generación de nuevos conocimientos, su aplicación en las diversas áreas en las que se desempeñan la vida diaria para, de este modo, promover aprendizajes significativos. Las estrategias deben ser diseñadas de modo que estimulen a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismos.

Para que una institución pueda ser generadora y socializadora de conocimientos es conveniente que sus estrategias de enseñanza sean continuamente actualizadas, atendiendo a las exigencias y necesidades de la comunidad donde esté ubicada.

Existen varias estrategias metodológicas para la enseñanza de resolución de problemas, actividades lúdicas y modelaje. Las cuales están desarrolladas con la preocupación de proponer el uso de recursos variados que permitan atender a las necesidades y habilidades de los diferentes estudiantes, además de incidir en aspectos tales como:

- ❖ Potenciar una actitud activa.
- ❖ Despertar la curiosidad del estudiante por el tema.
- ❖ Compartir el conocimiento con el grupo.
- ❖ Fomentar la iniciativa y la toma de decisión.
- ❖ Trabajo en equipo.

2.1.2.9 Estrategias de enseñanza.

Dentro del proceso de aprendizaje que se desarrolla en los laboratorios de computación y el docente debe recurrir sin lugar a dudas a un sinnúmero de recursos que les servirán para fortalecer y mejorar las potencialidades de los estudiantes las mismas que beneficiarán al desarrollo de una educación de calidad tenemos las siguientes:

Figura 2. Estrategias metodológicas utilizadas en el laboratorio de computación



Fuente: <https://www.google.com.ec/search>.

Elaborado por: Paulina Verzosi

2.1.2.9.1 Los Ambientes Gráficos.

DIDÁCTICA DE LOS AMBIENTES GRÁFICOS

Objetivo: Reflexionar sobre el lenguaje basado en íconos, que lleven a generar experiencias de aprendizajes permitiendo a él y los estudiantes a entender la lógica inherente a los ámbitos gráficos.

Desarrollo: Esta actividad la consideramos como la más importante previo la aplicación de cualquier actividad, pues es la exploración primaria que se debe aplicar como estrategia metodológica que el docente de informática debe incluir en los programas de estudio. Consiste en saber el significado, funcionamiento y utilidad de los íconos utilizados en la tecnología.

En las señales de transporte, en la nomenclatura de algunos edificios modernos, en los museos hallamos todo tipo de íconos que nos facilita saber con cierta exactitud cómo llegar a nuestro destino. En el caso de una cultura de íconos la ventaja esencial radica en su universalidad, sin embargo la capacidad para comunicar de un lenguaje basado en íconos descansa en el conocimiento que los usuarios tienen de él. Un segundo punto a considerar cuando de lenguaje de íconos se trata es que contiene una gramática propia que requiere ser conocida con cierta profundidad para poder comprender los mensajes que quiere transmitir.

En el caso de los sistemas de operación de las computadoras que han sido transcritos para interactuar con los usuarios en este tipo de lenguaje simbólico, las operaciones o funciones a las que cada ícono nos lleva habitualmente refieren a operaciones complicadas del programa o sistema. Sin una noción clara de esas operaciones o funciones el significado de los símbolos resulta incomprendible.

El procedimiento para que un estudiante edifique sus propias nociones sobre un ambiente gráfico como Windows radica en delegar pequeñas tareas o retos, para cuya ejecución el estudiante debe examinar, manejar de forma continua y con una intención precisa.

Con esta perspectiva la ventaja esencial reside en que el estudiante aprende a ejecutar operaciones con el programa y al mismo tiempo comprende el significado de cada uno de los iconos del ambiente gráfico. El método radica en un conjunto de desafíos elaborados por el docente para que el estudiante examine el ambiente gráfico y distinga qué operaciones o funciones del programa le ayudan a resolverlos.

Recomendaciones al utilizar Ambientes Gráficos.

- ❖ Los iconos de Windows refieren a funciones y herramientas útiles para cualquier tarea. El conocimiento de cada una de ellas puede ser el producto de un trabajo de investigación del estudiante sobre esas herramientas. La mejor manera de lograrlo es, en nuestra experiencia, colocarlo en una posición de exploración y experimentación en un ambiente libre de riesgos y presiones.
- ❖ Nuestra labor se transforma en la de guía de la exploración. Le planteamos tareas ("retos") que el estudiante tiene que resolver explorando sobre las funciones de las herramientas.
- ❖ Nos convertimos entonces en facilitadores que damos pistas y recomendaciones, pero no resolvemos el reto.
- ❖ La ventaja de estas tecnologías es que la exploración es virtual y que el estudiante no corre riesgos.

Es importante mencionar que con este enfoque se logra un valor agregado:

- ❖ El estudiante tiene la posibilidad de adquirir confianza en sí mismo para buscar y desarrollar soluciones a problemas nuevos.
- ❖ Y más importante aún el estudiante adquiere confianza en su propia capacidad de conocer.

LA APLICACIÓN DE LOS AMBIENTES GRÁFICOS Y LA PROPUESTA DE LOS EJEMPLOS PARA QUE LOS ESTUDIANTES ADQUIERAN SU HABILIDAD EN LA UTILIZACIÓN DEPENDERÁ DE LA CREATIVIDAD DEL DOCENTE.

2.1.2.9.2 El mundo de Edmodo

EL MUNDO DE EDMODO

Objetivo: Incentivar la comunicación entre estudiantes y docentes mediante medios tecnológicos.

Desarrollo: Esta estrategia metodológica es una plataforma social educativa gratuita que admite la comunicación entre los estudiantes y profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging.

Esta plataforma electrónica apareció en el año 2008, siendo de mucha aceptación a tal punto que hasta la fecha el número de usuarios se ha ido incrementando notablemente con más de 500.000 usuarios en sus tres primeros años de vida, siendo actualmente 3.000.000, actualmente es totalmente gratuita y sin publicidad. Está traducida al inglés, español y portugués.

Pasos para registrarse en Edmodo:

Acceder a la página y crear una cuenta como profesor (nos piden usuario, contraseña y cuenta de e-mail)

- ❖ Una vez establecida la cuenta, ingresamos a la plataforma que tiene un aspecto similar a una red social como Facebook donde podemos crear un grupo, por ejemplo para nuestra aula.
- ❖ Una vez establecido el grupo nos remiten un código propio para ese grupo.

- ❖ Este código valdrá para que nuestros estudiantes soliciten ingresar en este grupo con el perfil Estudiante, creando un usuario, contraseña, y poniendo su nombre y apellido (no hace falta cuenta de e-mail).
- ❖ Cada usuario puede elegir una imagen o subir una foto dentro de Preferencias.
- ❖ Con nuestro perfil de profesor podemos enviar al grupo encuestas o asignaciones (tareas o actividades que deben remitirnos antes de una fecha determinada).
- ❖ Una vez que los alumnos realicen la actividad nos la envían a través de la plataforma y podemos calificarla.

Cuadro 4. Dimensiones de la plataforma educativa.

¿QUÉ ES	UTILIDAD	USUARIOS
<p>Es una plataforma educativa que trabaja igual que una red social, al estilo de Facebook, o twitter. Que posee todas las ventajas de este tipo de webs, pero sin los peligros que las redes sociales abiertas tienen, ya que se trata de crear un grupo cerrado entre el alumnado y el profesor, para compartir mensajes, enlaces, documentos, eventos, etc.</p>	<p>Consiente establecer un área virtual de comunicación con tu estudiantado y otros profesores, en el que se puede compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de trabajo, así como proponer tareas y actividades y gestionarlas.</p> <p>Podemos mencionar que algunas de las ventajas de este servicio es que es gratuito, está en español y que pueden registrarse los menores. Muy importante destacar es que las páginas son privadas de forma predeterminada, lo que significa que la información sólo es accesible para los que ingresan con su nombre de usuario y contraseña, es decir, el alumnado y el profesorado registrado.</p>	<p>Existen tres tipos de perfiles, y cada uno de ellos puede utilizar la red de distinta forma. Estos tres perfiles son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ PROFESORADO: Es el grupo de personas encargado de introducir los grupos y de administrarlos. Puede subir archivos, crear eventos, poner calificaciones, etc. ❖ ESTUDIANTES: Se puede unir a los grupos, siempre que conozca el código de acceso al mismo, puede descargar archivos, consultar los eventos, entregar las asignaciones, ver sus calificaciones, enviar un archivo al profesor/a, etc. ❖ PARIENTES: Los padres del estudiante pueden acceder, necesitan conocer el código para parientes que le corresponde a su hijo/a, y podrá consultar la actividad que realiza su hijo/a en EDMODO, calificaciones, eventos, etc. Además podrá ponerse en contacto con el profesor/a.

Fuente: <https://www.google.com.ec/search>.

Elaborado por: Paulina Verzosi.

A continuación se muestran las imágenes que saldrán paso a paso al registrarse el usuario

Figura 3. Registro de Usuario en Edmodo



edmodo

Usuario o Correo Contraseña ¿Olvidaste?

| Entrar

Regístrate ahora. ¡Es GRATIS!

Profesor Estudiante

[Registro para Parientes](#) (Requiere Código Parental)

[Blog](#) [Escuelas y Distritos](#) [Platform](#) [Mobile](#) [Ayuda](#)

Fuente: <https://www.google.com.ec/search>.

Rellenamos el formulario con los datos requeridos y con el correo electrónico de nuestra cuenta en Edmodo como profesor.

Figura 4. Formulario de Inscripción de Registro para profesores.



Registro para Profesores

Nombre de usuario:

Contraseña:

Email:

Título: [seleccionar] ▼

Primer Nombre:

Apellido:

Usted acepta nuestros [términos de servicio.](#)

[Privacy Policy](#)

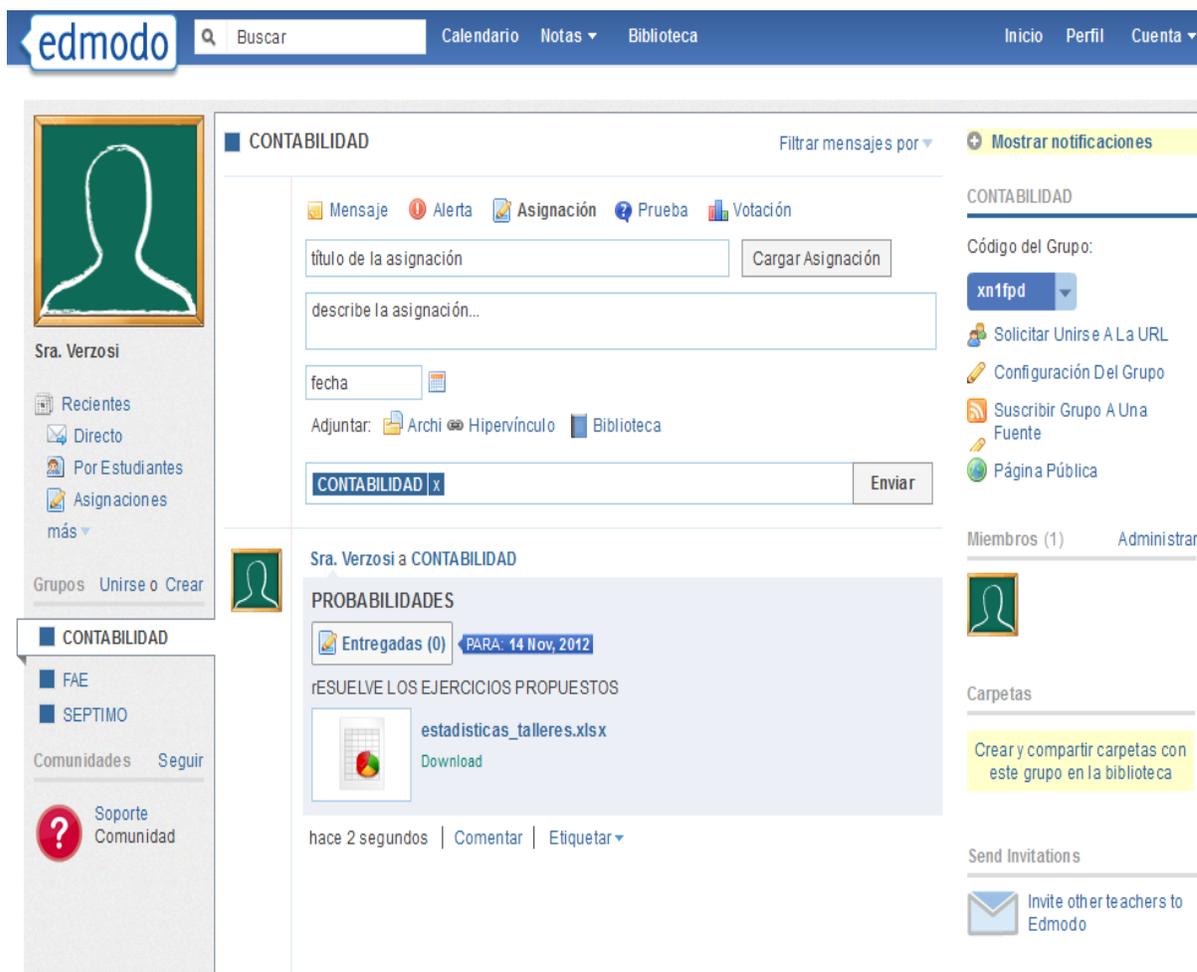
Fuente: https://www.google.com.ec/search_

La primera vez que accedemos como administradores, deberemos dedicar unos minutos a configurar el perfil del centro. Accedemos con nuestro usuario y contraseña. Por defecto, accedemos con el rol de profesor. Para cambiar a administrador, clic sobre nuestro nombre (arriba a la derecha) y escogemos el perfil de administrador. Comprobamos como la apariencia de la interfaz cambia. Ahora tenemos acceso al "muro" de la escuela y las opciones de administración de usuarios.

En el muro, podremos añadir mensajes con archivos y enlaces dirigidos a toda la comunidad (público), solo a los padres o solo a los profesores y administradores. Desde "Preferencias" cambiamos los datos del perfil del colegio: una imagen/logo, un correo de contacto, teléfono y dirección, etc.

En definitiva, EDMODO es una red privada que permite la interacción con nuestros alumnos y entre ellos de forma rápida y eficaz a través de internet.

Figura 5. Asignación de tarea en Edmodo

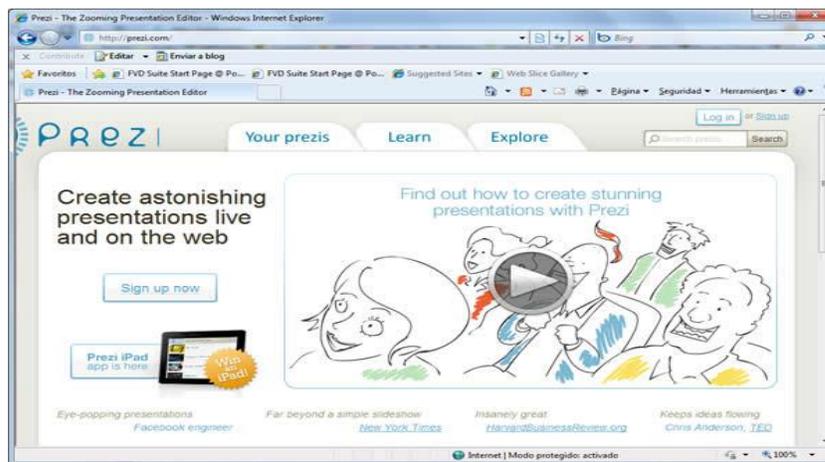


Fuente: https://www.google.com.ec/search_

2.1.2.9.3. Prezi

EL FASCINANTE MUNDO DEL PREZI.

Figura 6. Ventana de presentación de Prezi



Fuente: https://www.google.com.ec/search_

Objetivo: Diagramar ideas utilizando estrategias innovadoras que permitan que cualquier persona que diagrama una idea sobre una simple servilleta, pueda crear y realizar presentaciones espectaculares no lineares con conexiones entre diferentes presentaciones, zoom en los detalles, y un ajuste del tiempo sin la necesidad de omitir diapositivas.

Desarrollo: El programa de Prezi es de la misma línea de Power Point se ha venido usando por años para hacer presentaciones y hasta se cree que una diapositiva reemplaza al Web 2.0. Indiscutiblemente aunque popular, es una herramienta muy usada. Para algunas personas se ha convertido en la parte dominante de ésta. Problema, usted es el centro de toda la presentación.

Cuadro 5. Dimensiones de la plataforma virtual Prezi

¿PARA QUÉ SIRVE?	VENTAJAS:	RECOMENDACIONES
<p>Brinda a sus usuarios diversas funcionalidades tan interesantes como la posibilidad de crear zooms a ciertas partes de la diapositiva, integrar videos de YouTube o incluir animaciones y transiciones sorprendentes y muy lejos de las típicas de PowerPoint.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Permite crear y editar presentación en línea y sólo se necesita que la computadora que use tenga acceso a Internet. ❖ Es de fácil y rápido uso. Permite crear presentaciones con efectos visuales (movimientos de cámara), e insertar material multimedia (fotos, videos, audios) y colores atractivos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Centralícese en los visuales que ilustren sus puntos a destacar. ❖ Utilice videos lo más que pueda porque prezi le permite incluir videos. ❖ Pase las diapositivas rápido 40 segundos máximo, a excepción cuando se trate de un video.

Fuente: <https://www.google.com.ec/search>

Elaborado por: Paulina Verzosi

2.1.2.9.4 Voki

MI VOKI FAVORITO.

Objetivo: Ayudar a los estudiantes a la reflexión del texto elaborado y fortalecer la pronunciación de una forma lúdica y divertida.

Desarrollo: Esta herramienta es muy interesante, se trata de un widget (como un "extra") gratuito que produce un "voki" o personaje (avatar) que se mueve y habla el texto que le introducimos. Este "voki" consiguiendo lo podemos incrustar en una página web, blog, wiki, etc. o bien enviarlo por correo electrónico e incluso por móvil. Como usa la tecnología text-to-speech (pasar de texto a voz, una de las cosas que hace interesante esta herramienta es que nos permite personalizar el producto final.

Pasos para crear tu Voki

- ❖ Elegimos un personaje y un fondo. Los usuarios podrán optar por una persona, político, célebre, animal, personaje de cómic... cambiar la ropa, los accesorios..., y el fondo (dado por la herramienta, o subiendo tu propia imagen). Se puede cambiar el color de la piel, de los ojos, la forma del pelo...

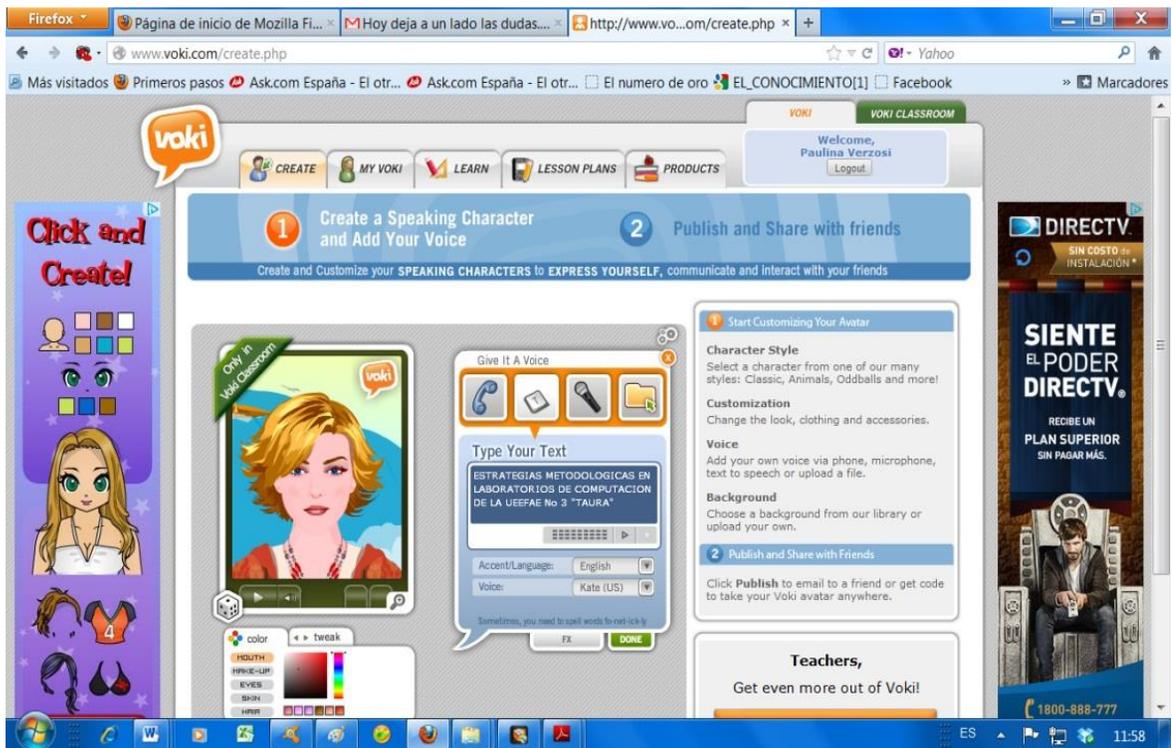
Figura 7. Ventana de presentación de Prezi



Fuente: <https://www.google.com.ec/search>.

- ❖ A continuación, introducimos un mensaje, que puede ser un texto que escribimos en el campo de texto que se nos proporciona para este propósito, o bien lo puedes grabar con tu propia voz, o utilizar una grabación que tengas en tu ordenador (aunque así ya no se lograrían los mismos objetivos).

Figura 8. Ventana para introducir texto en Voki.



Fuente: <https://www.google.com.ec/search>.

- ❖ Una vez creado y salvado, cuando el usuario pulsa sobre el voki, se escucha el diálogo.

Aplicación en el aula

Se pueden crear "vokis", para después insertarlos en la página de clase, o enviarlos por correo, de forma personalizada (de este modo, introducimos también un factor comunicativo muy importante). Aunque nunca debemos olvidar que el texto verbal

producido es de una máquina, algunos idiomas tienen una pronunciación bastante real, y podemos jugar con ella (especialmente, para la enseñanza de idiomas).

Los vokis son una manera divertida de ayudar a reflexionar a los chicos sobre lo que escriben realmente, y no lo que quiere decir. Así, si en el discurso faltan pausas (comas, puntos), la entonación sonará diferente y les permitirá reflexionar sobre lo que falta en su propio texto, para corregirlo. También les permite reaccionar ante frases que se expresarían de un modo diferente en el texto escrito o en el contexto oral. Y sobre todo, para comprender si lo que escriben se entiende correctamente (cuando escribimos, escuchamos nuestros pensamientos, pero los que escuchan el "voki" no escuchan lo que pensamos..., por lo que a veces la comunicación se pierde, porque nos faltan datos).

Cuando se recibe un "voki", se puede realizar también un mensaje de respuesta. En la parte inferior del "voki" hay un botón que permite dejar un mensaje, utilizando el avatar enviado como plantilla o permitiendo el acceso para crear otro "voki".

Ejemplos que se pueden aplicar con los estudiantes.

Crear un casting de cantantes:

Los chicos pueden grabar su voz cantando, e insertarla en un "voki". Después pueden hacer una votación sobre cuál es "el mejor voki-singer de Bee 93.7". Se crea un personaje, y después se puede usar un micrófono, o se sube una canción en mp3 desde el ordenador, para que el personaje la cante. La herramienta no permite usar música de fondo (ni en las grabaciones online, ni en las importadas), es decir, las canciones deben ser cantadas "a capella". Aquellas que incluyan música de fondo serán borradas (al menos, es lo que dicen las reglas de "voki")

Crear entrevistas:

Se pueden realizar incluso desde casa (como tarea). Uno es el entrevistador, y envía su pregunta al entrevistado, en formato "voki". El entrevistado envía, a su vez, su respuesta, también en formato "voki".

Se puede crear una entrevista con varias preguntas y respuestas. Puede realizarse un sondeo sobre un tema: se lanza una pregunta, y se reciben respuestas de diferentes usuarios.

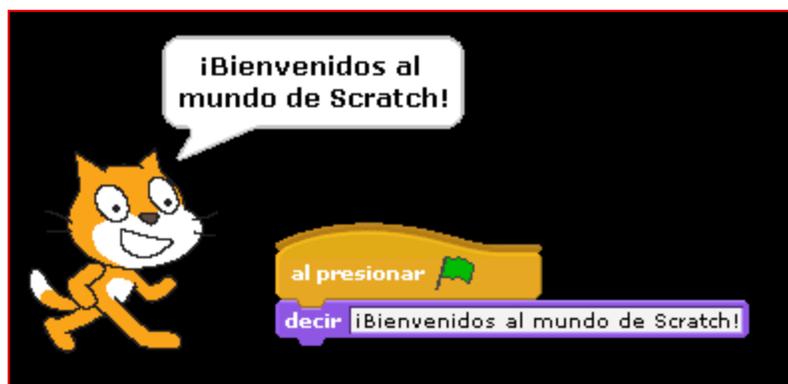
Crear un resumen hablado con las conclusiones de un tema:

El texto se puede construir entre todos en clase. Después, crear el avatar hablado (voki) y subirlo a la página de la clase. Así, todos podrán tener a mano de forma divertida lo que han ido aprendiendo durante el curso, sobre todo en materias de más estudio, como el Conocimiento del Medio. Tenemos tiempo para practicar y hacernos unos expertos en esta herramienta.

2.1.2.9.5 Scratch

EL IMPRESIONANTE MUNDO DEL SCRATCH

Figura 9. Mensaje de Bienvenida a Scratch



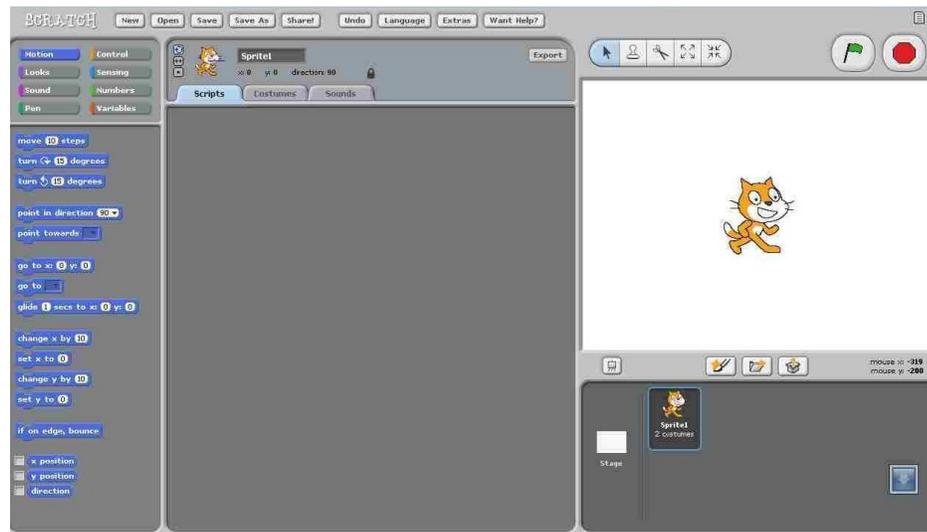
Fuente: <https://www.google.com.ec/search>.

Objetivo: Lograr que los estudiantes desarrollen sus destrezas y aprendan los conocimientos de manera creativa e innovadora.

Desarrollo: El Scratch es un lenguaje de programación que facilita crear historias interactivas, juegos y animaciones y compartir sus creaciones con otras personas en la Web.

Ha sido delineado principalmente para niños y jóvenes, les permite explorar y experimentar.

Figura 10. Pantalla del Scratch



Fuente: <https://www.google.com.ec/search>.

Este programa es una herramienta que nos va a permitir comenzar a utilizar un lenguaje de programación de una manera simple pero eficiente.

Se utiliza la metáfora de “piezas encajables” para animar objetos que se encuentran en la pantalla, con un uso muy sencillo e intuitivo. Scratch se utiliza desde un “entorno de desarrollo” que muestra de un solo golpe de vista todos los elementos necesarios: escenario, objetos y elementos del lenguaje.

Podemos tener tantos escenarios y objetos como deseemos, utilizando aquellos que ya están disponibles con la instalación estándar de la herramienta, o bien creando los nuestros. Este es un factor motivacional más a la hora de trabajar con el alumnado desde edades tempranas. Los elementos disponibles no son únicamente dibujos, sino también sonidos.

Podemos utilizar los que vienen por defecto, añadir sonidos nuevos desde la web del proyecto, o incorporar nuestras propias grabaciones, bien a través de la grabadora incorporada en el entorno, bien a través de cualquier otra herramienta externa.

Pasos para elaborar una animación de Scratch:

- ❖ En primer lugar se debe aprender la ubicación de los bloques y la función que tiene cada uno. En el lado izquierdo de la pantalla están los bloques o piezas que tienen los movimientos, sonidos, apariencia, lápiz, control sensores, número y variables
- ❖ Al dar clic se abre la ventana con todas las opciones que contiene cada pieza. Se selecciona según lo que se desee realizar, es decir movimientos, como pasos saltos, vueltas, etc.
- ❖ Además se puede importar sonidos, y a los personajes agregarle diálogos.
- ❖ Luego se arrastra el bloque y se suelta en la pantalla gris, para observar la animación que se realizó se da clic en la bandera verde y los personajes empezarán a realizar las animaciones que hayamos diseñado.
- ❖ El siguiente paso es que una vez aprendido el funcionamiento y ubicación empieces a crear tu propio Scratch. En él introduciremos dos personajes y sobre ellos, le usaremos una serie de movimientos.

2.1.2.9.6 Libro Electrónico

LIBRO ELECTRÓNICO

Objetivo: Estimular el uso de la Tele información por los Docentes y Estudiantes como herramienta pedagógica asociadas al desarrollo de proyectos temáticos o de investigación, que les permitirá adquirir nuevas destrezas narrativas.

Desarrollo: Esta actividad consiste en conseguir que los estudiantes aprendan a crear sus propias narraciones, pero con ayuda fundamental de las Tic`s, para ellos se necesita que los estudiantes trabajen en pareja, en el aula de computación, el tiempo estipulado de duración está para dos meses. La ejecución de esta distribuida por semanas de trabajo en cada semana tiene un cronograma de actividades a realizar secuencialmente, a continuación se detallarán qué, cómo y dónde realizar las actividades del libro electrónico.

Cuadro 6. Dimensiones del libro virtual.

DESCRIPCIÓN	RECURSOS	METODOLOGÍA.
<p>El presente proyecto surge de la necesidad de acercar a los niños al uso de las nuevas tecnologías, en un contexto de aprendizaje colaborativo. En este sentido, el correo electrónico es usado como medio de comunicación para acercar a niños y jóvenes, de distintas latitudes.</p>	<p>Por lo menos 10 computadoras / 2 alumnos por máquina (total de 20 alumnos por grupo) 2 Mesas grandes de trabajo. Diccionarios Libro de Cuentos. Colores Hojas blancas Papel bond Impresora. Marcadores, etc.</p>	<p>FASE I: Exploratoria) En esta fase se pretende que los maestros y estudiantes tengan sus primeras experiencias psicológicas con una herramienta hasta ahora desconocida. FASE II (Contacto Intuitivo y Reflexivo) Distribución de las actividades por semanas.</p>

Fuente: <https://www.google.com.ec/search>

Elaborado por: Paulina Verzosi

ACTIVIDAD INTRODUCTORIA

Figura 13. Tabla de las actividades preliminares

Para que el proyecto sea entretenido y los docentes y estudiantes tengan un conocimiento amplio de la herramienta que se va a utilizar y de la importancia de la misma, se recomienda que el docente realice una investigación profunda sobre el funcionamiento de la computadora para explicar con claridad y detenimiento:

¿Qué es una Computadora?

¿Cuáles son las partes que conforman una computadora?

¿En qué lugar pueden ser utilizadas?

¿Con qué finalidad se creó?

Estrategia:(duración 2 horas clases)

En esta sección se recomienda como estrategia a utilizar:

1- Lograr que todos los niños intervengan, dando sus opiniones e impartiendo los conocimientos que ellos tengan sobre el tema. Luego de discutir cada una de las preguntas antes planteadas, el facilitador o docente podrá cerrar la interrogante dando una breve conclusión de todo lo que se ha dicho y agregando alguna información que sea necesaria que se conozca y que no se haya mencionado anteriormente.

2- Se sugiere utilizar material audiovisual, para la mejor comprensión de los términos que se discutirán (Un computador con el data Show, en el cual se podrá mostrar una presentación en PowerPoint alusiva al tema).

3- Los niños trabajarán con alguno de la Enciclopedias Multimedia. Para ello el maestro indicará brevemente cómo se usa y les dirá que busquen términos relacionados con la amistad y los valores humanos. El maestro dará algunas ayudas para que los niños tengan algunas nociones de los conceptos a buscar.

Fuente: <https://www.google.com.ec/search>.

2.1.3.0 Otros software educativos

Cómo funcionan las cosas 2.0

Con excelentes gráficos y animaciones muy didácticas, ofrece la posibilidad de acceder a la información a través del taller, donde por medio de la navegación se encuentran con máquinas, aparatos, herramientas, donde dando clic sobre ellos se puede obtener información acerca de su nombre, el principio científico que ponen en juego, su inventor y su ubicación dentro de la historia de los inventos.

En cuanto a los estilos de aprendizaje basados en representaciones sensoriales, este software es de tipo visual, ya que el alumno aprende leyendo o viendo la información que el software entrega de algún modo (mapas, dibujos, gráficos, etc.)

En las estrategias de adquisición de conocimientos, aquí el estudiante utiliza las de elaboración, puesto que el estudiante realiza una construcción simbólica sobre la información que está recibiendo para hacerla significativa y lo hace por medio de la imaginación.

Kid - Pix

Desde la pantalla de inicio se puede acceder a seis sectores, que corresponden a los diferentes ambientes de trabajo: Kid Pix, Wacky TV, Moopies, Stampimator, Digital Puppets y SlideShow. Esta opción es una herramienta muy valiosa a la hora de producir trabajos grupales de síntesis, ya que en lugar de las tradicionales clases especiales ilustradas con láminas, los alumnos pueden apoyar una exposición con una secuencia que incluya sus propios dibujos, gráficos o mapas en formato BMP con sellos animados, textos estáticos o móviles, videos, efectos sonoros y voces grabadas.

Este software posee un estilo de aprendizaje visual, ya que el estudiante ve la información e interactúa con ella. En cuanto a las estrategias son de elaboración, ya que el estudiante realiza un resumen relacionando la información que recibe con los conocimientos previos, utilizando métodos de comparación, contraste, etc.

Abre palabra

Software multimedia e interactivo para la enseñanza de la lectura en lengua castellana. Está contenido en 2 CD - ROMs con 160 ejercicios agrupados en 70 unidades de aprendizaje. Los ejercicios que incluye apuntan al desarrollo de habilidades relacionadas con la adquisición del proceso lector, comenzando por el apresto, pasando por la lectura inicial y concluyendo en la comprensión lectora. Con el fin de motivar al niño, el software presenta dos personajes que lo guiarán durante todo su recorrido; ellos son el Mago Nombrón y el Conejo Cuentín, quienes irán viviendo aventuras en diversos escenarios que servirán para contextualizar cada uno de los ejercicios y unidades de aprendizaje.

Una serie de atractivos personajes de fantasía también estarán presentes (animales, princesas, condes, piratas, fantasmas y otros) para motivar al niño a entrar en cada ambiente de trabajo y favorecer así su aprendizaje y retención.

Software audiovisual, el alumno ve la información a aprender, además de escuchar las aventuras de su personaje principal. Estrategia de elaboración, el estudiante elaborará estrategias para aprender, por medio de construcciones simbólicas que crea gracias a su imaginación.

Matemática.

Este software se desarrolla a partir de la metáfora de un viaje espacial, durante el cual los personajes conquistan planetas, mientras van resolviendo ejercicios. Cada ejercicio requiere aplicar conocimientos y destrezas específicas asociadas al manejo de números y operatoria. Las actividades se desarrollan ayudando a un personaje, el conejo Cuentín, al que se le proponen una serie de situaciones en las que el alumno debe articular sus conocimientos para ayudar a resolver cada uno de los acertijos y actividades. Tiene un conjunto de 12 ambientes graduados en dificultad. El objetivo final es volver a la Tierra, para lo cual debe resolver todos los desafíos matemáticos puestos en todo el software

audiovisual, ya que el estudiante ve la información, además de escucharla para aprender. Representación kinestésica, puesto que el estudiante debe hacer, participar y de esta manera recordará mejor lo que ha hecho. Desarrolla la estrategia de elaboración en los estudiantes, ya que el niño debe elaborar ejercicios, desarrollándolos para poder volver al planeta Tierra.

2.1.3.1 Reglamentos en los laboratorios de computación de la Unidad Educativa Experimental FAE No 3 Taura

CAPITULO I. DEFINICIÓN Y OBJETIVOS:

Art. 1.-Las aulas de Computación serán utilizados para fines educacionales, de investigación o de apoyo a la carga académica de la UEEFAE No 3 TAURA.

Art. 2.-Apoyar las labores de investigación, académicas, educacionales, y docentes de la comunidad estudiantil.

CAPITULO II. USO DEL LABORATORIO DE COMPUTACIÓN:

Art. 3.-El uso de los Laboratorios de Informática es exclusivamente para los estudiantes y personal docente de la UEEFAE No 3 TAURA.

CAPITULO III. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS:

Art. 4.- Se entenderá por usuario, todo aquel que requiera del servicio del laboratorio de acuerdo al literal anterior. Este usuario deberá ajustarse a este instructivo establecido. Toda falta en contra de las disposiciones establecidas en este reglamento será sancionada.

CAPITULO IV. CONDICIONES PARA UTILIZAR LOS LABORATORIOS:

Art. 5.-Cualquier necesidad durante el uso del laboratorio deberá ser manifiesta a la persona encargada del laboratorio. El usuario no podrá tomarse ninguna atribución sin antes consultarlo con la persona encargada del laboratorio, es necesario observar lo siguiente:

Sólo se consentirá una persona por computadora, con lo cual queda restringido el trabajo de grupo dentro del Laboratorio.

Se deberá guardar silencio para no interferir con el trabajo de los demás y se deberá usar un vocabulario adecuado.

El usuario debe comprometerse a hacer uso de la computadora con la mayor responsabilidad. Cualquier daño ya sea en el hardware o en el software de la computadora durante el tiempo que se haya hecho uso del mismo, tiene que ser notificado inmediatamente a la persona encargada del laboratorio.

El usuario que dé mal uso, cause un daño, sustraiga un elemento del equipo o incumpla alguna de las normas establecidas se hará acreedor a la observación de la autoridad respectiva y cancelará el valor del bien.

Si el usuario detecta cualquier anomalía en la computadora, tiene que informar inmediatamente al ayudante para evitar cualquier sanción.

El equipo y mobiliario disponible en el Laboratorio (impresoras, mouse, teclado, monitor, CPU, sillas o mesas) no puede ser movido, desconectado o alterado en ninguna forma.

Está estrictamente prohibido el intercambio de computadoras entre usuarios sin previo aviso.

Será responsabilidad de los usuarios mantener el laboratorio aseado y ordenado.

No se permite comer, fumar ni beber dentro de las instalaciones.

No se permite la instalación de programas en las computadoras sin la autorización previa. Los programas que existen no pueden ser copiados para intereses personales.

No se permite el uso del laboratorio para intereses personales como facebook, messenger, videojuegos.

La persona encargada del laboratorio podrá tomar medidas para asegurar el buen manejo de las instalaciones, así como un ambiente propicio para trabajar.

Art. 6.- Para la Navegación e Investigación en el WEB (INTERNET) deberán cumplirse las siguientes disposiciones:

a.) No es permitido el acceso a páginas de contenido ofensivo y que atenten contra las normas de la UEEFAE No 3 Taura.

b) No se permite el acceso a páginas o programas que permitan chatear o que sirvan de distracción o entretenimiento, ya que esto atenta contra el objetivo de los Laboratorios de Computación.

c) No es permitido la transferencia de archivos, con contenido moralmente ofensivo y que atentan contra la ideología y normas de la UEEFAE No 3 TAURA por vía correo electrónico o FTP, lo cual será supervisado por la persona encargada.

USO DE LOS LABORATORIOS DE COMPUTACIÓN PARA SEMINARIOS, CLASES Y TALLERES:

Art. 7.- Todos los laboratorios de computación son administrados a través de un software llamado SMALC, motivo por el cual para el dictado de clases, seminarios, talleres u otra actividad en una de estas salas, se necesita realizar una reservación mediante oficio dirigido a los directivos de la UEEFAE No 3 TAURA.

Art. 8.- Los asistentes al seminario o taller a dictarse sólo podrán ingresar a las salas asignadas y en los horarios pre-establecidos en compañía del instructor.

Art. 9.- Al instructor a cargo del seminario o taller se le proporcionará una clave de

acceso con la cual los asistentes podrán ingresar a cada una de las computadoras.

Art. 10.- Luego de ingresar la clave, los asistentes recibirán del sistema SMALC un anuncio tal como: BIENVENIDOS AL CURSO o USUARIO VALIDO, indicando así que la computadora ingresó correctamente al sistema.

Art. 11.- Si no puede ingresar adecuadamente al sistema, se deberá comunicar inmediatamente al instructor para que éste se ponga en contacto con la persona encargada de los laboratorios e inmediatamente sea solucionado el problema.

Art. 12.- Los dígitos de extensión disponibles para asistencia técnica en los laboratorios están publicados en la guía telefónica de la UEEFAE No 3 TAURA.

Art. 13.- Cuando se concluya el seminario o taller, el instructor debe asegurarse que los asistentes dejen apagado tanto los monitores como los CPU.

Art. 14.- El docente debe ser la última persona que abandone la sala, ya que al retirarse debe dejar los aires acondicionados y las luces apagadas, además de dejar puesto el seguro de la puerta. El docente también tiene la opción de pedir en ese momento a la persona encargada de los laboratorios que realice estas actividades.

Art. 15.- En virtud de que se está empleando el SMALC, y siendo éste un sistema en proceso de adaptación al perfil funcional de los laboratorios, es probable que exista algún tipo de inconveniente en el uso del mismo, por lo que se debe tomar muy en cuenta lo indicado en los artículos 3, 4 y 5 del presente instructivo para evitar posteriores inconvenientes.

Art. 16.- Es necesario respetar la organización de los equipos y mobiliarios disponibles en el laboratorio (impresoras, mouse, teclado, monitor, CPU, sillas o mesas). Está negado mover, desconectar o alterar la distribución de los elementos antes citados.

Art. 17.- El presente instructivo es aplicable a seminarios, talleres y clases que se dictaren dentro del horario de atención de los laboratorios.

Art. 18.- Cualquier solicitud sobre el uso y marcha de los laboratorios de computación deberá ser dirigida a Rectorado.

2.1.3.2 Algunos elementos distractores en las aulas de cómputo

Se entiende por elemento distractor todo aquello que perturba la atención de algo que se pretende lograr como por ejemplo en el proceso de enseñanza – aprendizaje, si el docente no realiza clases motivadoras los estudiantes empezaran a visitar otros elementos del computador perdiendo la concentración y la atención de la clase como:

Facebook

Consiste en un sitio web de páginas sociales donde la idea de crear una comunidad para que la gente compartiera sus gustos y sentimientos. Facebook combate por abrirse espacio entre empresas de éxito como Google y MySpace, Facebook empezó a permitir que los estudiantes de universidades agregasen a estudiantes, cuyas escuelas no estaban incluidas en el sitio, debido a las peticiones de los usuarios.

En mayo de 2006, la red de Facebook se extendió con éxito en la India, con apoyo de institutos de tecnología de aquel país.

En junio de 2006, hubo un acuerdo con iTunes Store para que iTunes conociera los gustos musicales de los usuarios y ofrecer así un enlace de descarga en su propio sitio. En el año 2007, Facebook agregó universidades en Alemania e Israel a su red. También encajó la importación de blogs de Xanga, Live Jornal o Blogger.

Desde 2006 Facebook se abre a todos los usuarios del Internet, a pesar de protestas de gran parte de sus usuarios, ya que perdería la base estudiantil sobre la cual se había mantenido.

En julio de 2007, Facebook anunció su primera adquisición, Parakey, Inc. de Blake Ross y de Joe Hewitt. En agosto del mismo año se le dedicó la portada de la prestigiosa revista Newsweek; además de una integración con YouTube.

Messenger: Es un programa de mensajería instantánea fundado por Microsoft Windows en 1999 y discontinuado en 2012 debido a la disminución de cuentas y a consecuencia de la popularización de nuevas opciones de mensajería instantánea.

Videojuegos:

Un video juego es un dispositivo electrónico que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular juegos en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Por medio del videojuego, el usuario puede interactuar con el aparato en cuestión. Las órdenes que establece mediante el control (también conocido como joystick) se reflejan en pantalla con el movimiento y las acciones de los personajes.

MARCO CONCEPTUAL

Estrategias de enseñanza: Las estrategias de enseñanza son secuencias integradas de procedimientos y recursos utilizados por el formador con el propósito de desarrollar en los estudiantes capacidades para la adquisición, interpretación y procesamiento de la información; y la utilización de estas en la generación de nuevos conocimientos, su aplicación en las diversas áreas en las que se desempeña la vida diaria para, de este modo, promover aprendizajes significativos. Las estrategias deben ser diseñadas de modo que inciten a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismo.

Laboratorio de Computación: Los laboratorios de Computación son unidades académicas interdisciplinarias que ofrecen recursos para la realización de labores experimentales, de docencia e investigación en áreas determinadas de la Computación

Tic.- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), se refiere a la utilización de varios medios tecnológicos o informáticos para almacenar, procesar y difundir todo tipo de información, visual, digital o de otro tipo con diferentes finalidades, como forma de gestionar, organizar, ya sea en el mundo laboral, o cómo vamos a

desarrollarlo aquí en el plano educativo.

El Diccionario de Informática (2010) nos indica los siguientes significados:

Tecnología.- “La tecnología es un concepto amplio que abarca un conjunto de técnicas, conocimientos y procesos, que sirven para el diseño y construcción de objetos para satisfacer necesidades humanas.”

Técnica.- La definición de técnica nos dice que ésta requiere de destrezas intelectuales como a su vez manuales, habitualmente para llevarla a cabo se necesita de la ayuda de herramientas y el adecuado conocimiento para manipularlas.

Habilidad.- La Real Academia española (2010) nos dice que: Es la capacidad y destreza para realizar algo, que se obtiene en forma innata, o se adquiere o perfecciona, en virtud del aprendizaje práctica.

Computación.- Es el Procesamiento de Datos a través de un Ordenador. La disciplina que estudia el Procesamiento automático de la información es La informática. También es definida como el procesamiento de la información en forma automática. Para esto los sistemas informáticos deben realizar las tareas básicas.

Estrategias de aprendizaje: Definidas de una manera amplia, las estrategias de aprendizaje son conductas o pensamientos que facilitan el aprendizaje. Estas estrategias van desde las simples habilidades de estudio, como el subrayado de la idea principal, hasta los procesos de pensamiento complejo como el usar las analogías para relacionar el conocimiento previo con la nueva información (Weinstein, Ridley, Dahl y Weber, 1988-1989).

Métodos y técnicas de enseñanza: Constituyen recursos necesarios de la enseñanza; son los vehículos de realización ordenada, metódica y adecuada de la misma. Los métodos y técnicas tienen por objeto hacer más eficiente la dirección del aprendizaje. Gracias a ellos, pueden ser elaborados los conocimientos, adquiridas las habilidades e

incorporados con menor esfuerzo los ideales y actitudes que la escuela pretende proporcionar a sus alumnos.

Computación: Es el estudio de los fundamentos teóricos de la información que procesan las computadoras, y las distintas implementaciones en forma de sistemas computacionales. Refiere al estudio científico que se desarrolla sobre sistemas automatizados de manejo de informaciones, lo cual se lleva a cabo a través de herramientas pensadas para tal propósito

Aprendizaje: El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren 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.

Aprendizaje significativo: El aprendizaje significativo es, según el teórico norteamericano David Ausubel, el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Este concepto y teoría están enmarcados en el marco de la psicología constructivista. En la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, éste se diferencia del aprendizaje memorístico, en la medida en que este último es una mera incorporación de datos que carecen de significado para el estudiante, y que por tanto son impasibles de ser relacionados con otros.

Habilidades: El término habilidad puede referirse al grado de competencia de un sujeto concreto frente a un objetivo determinado es un concepto en el cual se vinculan aspectos psicológicos y pedagógicos indisolublemente unidos son las destrezas de que dispone una persona.

Estrategias Docentes: Estas se definen como procedimientos que el profesor utiliza de manera flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos. Se tiene que saber el qué, cómo y cuándo emplearlas.

Avances tecnológicos: Son las características que ha adquirido la tecnología a través del tiempo, teniendo en cuenta que el ser humano tiene la capacidad de mejorar y evolucionar su entorno y las herramientas, este ha propuesto incursionar en el campo tecnológico y lograr avances como la micro tecnología y la proposición de la nano-tecnología como respuesta a la necesidad de dispositivos cada vez más portátiles e igual de efectivos.

Plataformas educativas: Es una herramienta ya sea física, virtual o una combinación físico-virtual, que brinda la capacidad de interactuar con uno o varios usuarios con fines pedagógicos que se considera un proceso que contribuye a la evolución de los procesos de aprendizaje y enseñanza, que complementa o presenta alternativas en los procesos de la educación tradicional (Rodríguez. Diéguez. Sáenz Barrio. En la actualidad, la mayor parte de las plataformas educativas son programas computacionales (software) o equipos electrónicos (hardware).

Programas Multimedia: Son materiales que integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales que pueden resultar útiles en los contextos educativos un ejemplo de este es el Windows live multimedia para escuchar música.

Lenguajes de programación: Es un idioma artificial diseñado para expresar procesos que pueden ser llevadas a cabo por máquinas como las computadoras.

Enseñanza: Se entenderá al proceso sistemático, dirigido, que facilita la integración del estudiante a la sociedad a la que pertenece, proveyéndolo de contenidos, procedimientos y actitudes que le permitan ser un aporte a su entorno”.

Facebook

La idea de crear una comunidad basada en la Web en que la gente compartiera sus gustos y sentimientos no es nueva, pues David Bohnett, creador de Geocities, la había incubado a fines de los años 1980. Facebook compite por abrirse espacio entre empresas de éxito como Google y MySpace, por lo que se enfrenta a grandes desafíos para lograr crecer y desarrollarse. Una de las estrategias de Zuckerberg ha sido abrir la plataforma Facebook a otros desarrolladores.

Facebook comenzó a permitir que los estudiantes de universidades agregasen a estudiantes, cuyas escuelas no estaban incluidas en el sitio, debido a las peticiones de los usuarios. En marzo de 2006, Business Week divulgó que una adquisición potencial del sitio estaba bajo negociación. Facebook declinó una oferta de \$750 millones.

En mayo de 2006, la red de Facebook se extendió con éxito en la India, con apoyo de institutos de tecnología de aquel país.

En junio de 2006, hubo un acuerdo con iTunes Store para que iTunes conociera los gustos musicales de los usuarios y ofrecer así un enlace de descarga en su propio sitio.

En agosto de 2006, Facebook agregó universidades en Alemania e Israel a su red. También introdujo la importación de blogs de Xanga, Live Journal o Blogger.

Desde septiembre de 2006 Facebook se abre a todos los usuarios del Internet, a pesar de protestas de gran parte de sus usuarios, ya que perdería la base estudiantil sobre la cual se había mantenido.

En julio de 2007, Facebook anunció su primera adquisición, Parakey, Inc. de Blake Ross y de Joe Hewitt. En agosto del mismo año se le dedicó la portada de la prestigiosa revista Newsweek; además de una integración con YouTube.

2.3 HIPOTESIS Y VARIABLES

2.3.1 Hipótesis General

La aplicación de estrategias metodológicas de enseñanza en el uso de las TIC's de los docentes mejora el proceso del aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Fae N°3 "Taura"

2.3.2. Hipótesis particulares

- ❖ Las estrategias metodológicas que usan los docentes en los laboratorios de computación dificultan el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Experimental FAE No 3 Taura
- ❖ La influencia de las estrategias metodológicas que utilizan los docentes es una causa imperante que contribuye a la deficiencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- ❖ Ingresar a facebook, messenger, videojuegos son los principales factores que están incidiendo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- ❖ Si se elabora estrategias metodológicas de enseñanza a través de talleres de capacitación a los docentes sobre el uso de las Tic's beneficiará al desarrollo de una educación de calidad.

2.3.3 Declaración de variables.

Cuadro 7. Declaración de variables

VARIABLES DE LA HIPÓTESIS GENERAL	
VARIABLE INDEPENDIENTE	VARIABLE DEPENDIENTE
Estrategias metodológicas de enseñanza.	Proceso del aprendizaje de los estudiantes.

Elaborado por: Paulina Verzosi

Cuadro 8. Variables de las hipótesis particulares.

VARIABLES DE LAS HIPÓTESIS PARTICULARES		
	VARIABLE INDEPENDIENTE	VARIABLE DEPENDIENTE
VARIABLES DE LA HIPÓTESIS PARTICULAR 1	Estrategias metodológicas de enseñanza.	Proceso de aprendizaje de los estudiantes
VARIABLES DE LA HIPÓTESIS PARTICULAR 2	Influencia de las estrategias metodológicas de enseñanza	Proceso de aprendizaje de los estudiantes
VARIABLES DE LA HIPÓTESIS PARTICULAR 3	Facebook , messenger, videojuegos	Proceso de aprendizaje de los estudiantes
VARIABLES DE LA HIPÓTESIS PARTICULAR 4	Taller de capacitación	Desarrollo de una educación de calidad

Elaborado por: Paulina Verzosi

		estímulos o situaciones negativas en el proceso de enseñanza – aprendizaje causando que no exista solidez de aprendizajes de conocimientos.
Influencia de las estrategias metodológicas.	Positiva	En las aulas de cómputo las estrategias metodológicas de enseñanza que emplean los docentes de una forma positiva logran que los educandos demuestren esfuerzo e interés.
	Negativo	Con la falta de utilización de estrategias metodológicas los estudiantes muestran interés por realizar otras actividades dentro de las aulas de computo
Facebook, messenger, videojuegos		Facebook es un sitio web de redes sociales. Originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad de Harvard, pero actualmente está abierto

		<p>a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico. Los usuarios pueden participar en una o más redes sociales, en relación con su situación académica, su lugar de trabajo o región.</p> <p>Messenger es la mensajería instantánea que sirve para enviar y recibir mensajes instantáneos con otros usuarios conectados a Internet u otras redes a través del protocolo TCP/IP.</p> <p>Videojuegos son software creados para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas por medio de un controlador y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego.</p>
--	--	---

Elaborado por. Paulina Verzosi

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACION Y SU PERSPECTIVA GENERAL.

La investigación se considera que es aplicada; según su objetivo es descriptiva y correlacional.

De acuerdo al control de las variables que se realiza al no modificarse las variables independientes para medir su efecto la consideramos de tipo no experimental.

Al ser realizada una sola medición y no existir un seguimiento evaluativo, es considerada de corte transversal.

Según su contexto es de campo porque se quiere identificar la relación que existe entre las Estrategias Metodológicas que utilizan los docentes en los laboratorios de computación y el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Experimental FAE No 3 Taura de la provincia del Guayas, cantón Yaguachi.

Según su objeto de estudio la investigación es:

Investigación Aplicada:

En el caso de este trabajo de investigación la investigación es aplicada para la obtención de mejoras a las estrategias metodológicas en el uso de las Tic's a los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Experimental FAE No 3 "Taura" con la aplicación de nuevas estrategias en los procesos de enseñanza que se llevan a efecto en los laboratorios de cómputo de la Unidad

Educativa con el fin de incrementar el nivel de satisfacción de los estudiantes y docentes que hacen uso de estas aulas.

Investigación Descriptiva:

El presente proyecto, basado en las Estrategias Metodológicas utilizadas por los docentes en los laboratorios de computación es de tipo descriptiva porque se analiza la problemática que se enfoca en las estrategias metodológicas que emplean los docentes en el laboratorio de computación.

Investigación Correlacional

Es correlacional porque de esta manera al realizar la correspondiente indagación y posterior análisis de las variables estudiadas se podrá hacer la relación y contrastar las influencias que ejercen tanto las variables independientes, como de las variables dependientes objeto de estudio.

Investigación de Campo:

La investigación en lo que se refiere a su contexto es una investigación de campo, porque permite la comprensión de una manera directa y observable de la realidad en el lugar del problema, pues de esta manera se facilitará la elaboración de una diagnóstico y posterior diseño de los instrumentos que serán aplicados a cada una de los participantes seleccionados, para finalmente analizar científica y técnicamente las respuestas obtenidas del problema planteado.

Investigación no experimental transeccional:

La presente investigación no es experimental porque observaremos los fenómenos tal y como se dan en su contexto natural en los laboratorios de computación para posteriormente analizarlos, no se construirá ninguna situación sino que se observan acontecimientos en las variables independientes ya ocurridas y no pueden ser manipuladas, no se tiene el control directo, ni se puede influir sobre ellas porque ya sucedieron, al igual que sus efectos.

Esta investigación es transversal porque se ha recolectado datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables, y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado.

3.1.1 Tipo de diseño de investigación.

Acorde lo que establece Roberto Hernández en su libro de metodología de la investigación, en su quinta edición (2009, pág. 151), se desarrolla un tipo de diseño no experimental de tipo transeccional descriptivo.

3.1.2 Perspectiva de la Investigación.

El proceso investigativo desarrollado fue a través de un enfoque Cuantitativo.

Cuantitativo.- Porque aplicamos una serie encuestas y mediciones, los resultados serán procesados estadísticamente, representado gráficamente cada una de las variables de la investigación.

El estudio implicará la recolección, análisis e integración de datos cuantitativos para la realización de indagaciones dinámicas y apoyar las inferencias realizadas.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.

3.2.1 Características de la población.

Como parte del estudio participaron los estudiantes, y docentes que estudian y laboran en la Unidad Educativa Experimental FAE N° 3 · “Taura” de los 9nos años de Educación Básica del Cantón Yaguachi durante el período lectivo 2012.

3.2.2 Delimitación de la población.

Para el respectivo análisis y correspondiente estudio se trabajó con el total de individuos que conforman la población que recaen en los 90 estudiantes de 9° E.G.B. de ambos sexos legalmente matriculados.

En vista de que el tamaño de la población es de 90 estudiantes se decidirá estudiarla en su totalidad, por lo cual no se requirió de la realización de un muestreo ni de tamaño de muestra en particular.

A continuación se detallan los participantes que serán objeto de estudio en la presente investigación.

Cuadro 10: Población.

NOMBRE DEL PLANTEL	DOCENTES	ESTUDIANTES
Unidad Educativa Experimental Fae N° 3 Taura	15	90
TOTAL	15	90

Fuente: Secretaria general de la institución. **Elaborado por:** Paulina Verzosi

3.3. LOS MÉTODOS Y TECNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.3.1. Métodos teóricos

Los métodos teóricos son los que nos van a permitir descubrir las relaciones esenciales del objetivo de investigación, es primordial para la comprensión de los hechos y la formulación de la hipótesis de investigación. Los métodos utilizados en nuestra investigación son los siguientes:

Método científico:

Se realizó un procedimiento lógicamente sistematizado y reglamentario como lo pide la universidad y todos los pasos en la normatividad de la tesis de grado.

Entre los métodos teóricos de investigación que se utilizarán se encuentran:

Hipotético – deductivo:

Este método permite al investigador suponer una hipótesis como resultado de inferencias que ha realizado en base a la información empírica obtenida y que le

permitirá deducir la consecuencia del mismo y verificar o comprobar la verdad, comparándolo con la experiencia.

Analítico – sintético:

Su importancia radica en que permite conocer más el objeto de estudio descomponiéndolo en sus partes para observar las causas, la naturaleza y efecto.

Estos métodos tanto el analítico como el sintético son fundamentales para poder entender y posteriormente explicar las causas y efectos de la temática a tratar. El análisis permitirá entender de forma práctica la información recabada por la investigación y la síntesis permitirá explicar las conclusiones y resultados obtenidos por ejemplo de las verificaciones hipotéticas.

Por otra parte su utilidad para este proyecto es que secuencialmente va analizando detalladamente el problema, para luego adjuntar los resultados obtenidos.

Inductivo – deductivo:

Es conocido por todos aquellos que se dedican a la investigación, su utilidad lleva el problema de lo particular a lo general, para dar paso a la explicación de cada una de los resultados. Por ente este método va relacionado al tema por cuanto observamos el efecto que tiene la falta del uso de las estrategias metodológicas en el desarrollo del proceso de aprendizaje de los estudiantes el Unidad Educativa Experimental Fae N° 3 Taura.

Histórico lógico:

Para el conocimiento de las distintas etapas de la evolución del objeto de investigación y arribar a la concepción actual de la metodología propuesta, así como el análisis de las leyes generales y esenciales del funcionamiento de la misma.

3.3.2 Métodos Empíricos.

Con la finalidad de dar respuestas concretas a los objetivos planteados en la investigación, cuyo objetivo es obtener información sobre la falta de utilización de estrategias metodológicas en los laboratorios de computación por parte de los

docentes de la Unidad Educativa, se utilizó la observación con la finalidad de establecer los hechos tal como ocurren en las aulas de cómputo de la Unidad Educativa Experimental FAE No 3 “Taura”.

Triangulación de Datos: Porque se utilizó diferentes fuentes y métodos de recolección para el análisis de los resultados encontrados y para el contraste de la información en busca de la necesaria credibilidad y validez en la investigación.

3.3.3 Técnicas e Instrumentos

Como métodos empíricos se emplearon:

- ❖ Encuestas.
- ❖ Entrevista.

La encuesta: Esta técnica facilitará conocer el criterio de los estudiantes respecto al impacto de no utilizar estrategias metodológicas innovadoras en los laboratorios de computación por parte de los docentes, esta herramienta o método aplicado es la más utilizada en la investigación, emplea los cuestionarios como medio principal para obtener información, de esta manera, los usuarios pueden plasmar las respuestas en el papel.

La entrevista: Es la técnica que aplicaremos al personal docente seleccionado para el respectivo estudio y poder recolectar información por medio de preguntas abiertas y cerradas acerca del empleo de Estrategias Metodológicas utilizadas por ellos en los laboratorios de computación.

3.4 PROCESAMIENTO ESTADISTICO DE LA INFORMACION.

En el presente trabajo investigativo se utiliza la encuesta estructurada por preguntas que permitan medir los indicadores; además de incluir entrevistas para conocer la opinión de los docentes sobre el empleo de para mejorar las habilidades intelectuales de los estudiantes.

Se utilizará cuadros estadísticos para representar los resultados obtenidos además de obtener un cruce de información de datos tabulados.

Con el uso de la estadística descriptiva, se podrá describir y resumir las observaciones que se hagan sobre el estudio de investigación a partir de la muestra indicada, utilizando el sistema de distribución de frecuencias y la representación gráfica lo que facilitará la realización de un mejor análisis e interpretación de las características, que describan el comportamiento de las variables que no son evidentes en el conjunto de datos brutos o sin procesar, para determinar los parámetros necesarios en la evaluación de los resultados.

Los datos que se obtendrán en la encuesta serán analizados en el programa de Excel 2010 de Windows; a partir de ellos, se procederá a realizar la respectiva tabulación en los gráficos 3D, donde se reflejarán los porcentajes a cada una de las interrogantes propuestas, se podrán visualizar de forma descriptivas, y estadísticas de contrastes múltiples para comparar los resultados entre los participantes en el estudio.

Con la información se analizará una posible propuesta de un conjunto de estrategias que permitan al docente mejorar los aprendizajes en los estudiantes al momento de impartir las clases en los laboratorios de computación, esto permitirá el cumplimiento a las nuevas exigencias de las autoridades educativas impartir una educación de calidad y calidez.

CAPÍTULO IV

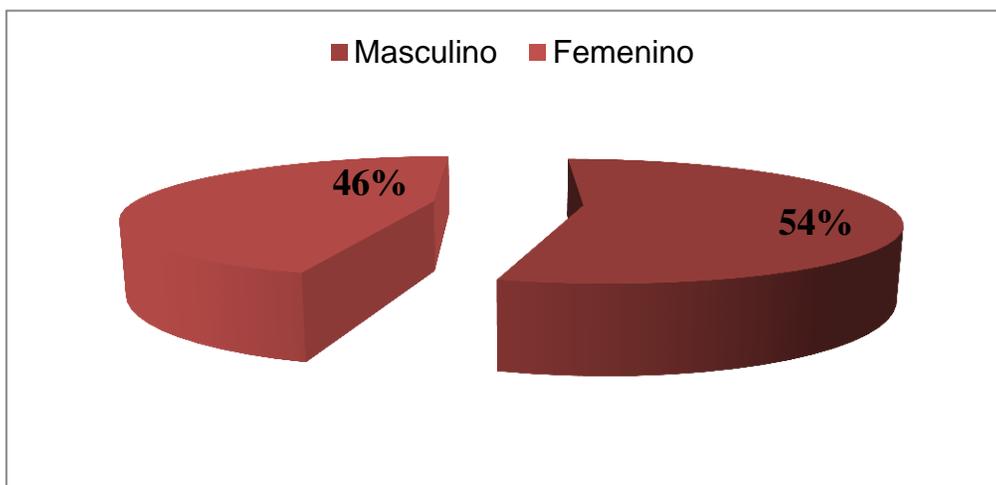
ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

Al momento de realizar la encuesta a los estudiantes obtuvimos resultados que fueron tabulados y que a continuación detallamos:

En cuanto al sexo de los encuestados se observa que de los 90 estudiantes, 49 pertenecen al género masculino correspondiendo al 54% y 41 estudiantes encuestados pertenecen al género femenino correspondiendo al 46% (Véase Figura 14)

Figura 14. Sexo de estudiantes encuestados



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Paulina Verzosi.

Respecto al desarrollo de la clase dentro de las aulas de cómputo, 20 estudiantes manifestaron que los docentes improvisan el tema, correspondiendo al 22%, 45 estudiantes declararon que los docentes traen preparado el material con el cual van a trabajar equivaliendo al 50% y 25 alumnos manifestaron que sus docentes en el momento de impartir conocimientos buscan lo que van a trabajar en clases. (Véase Cuadro 11, Figura 15)

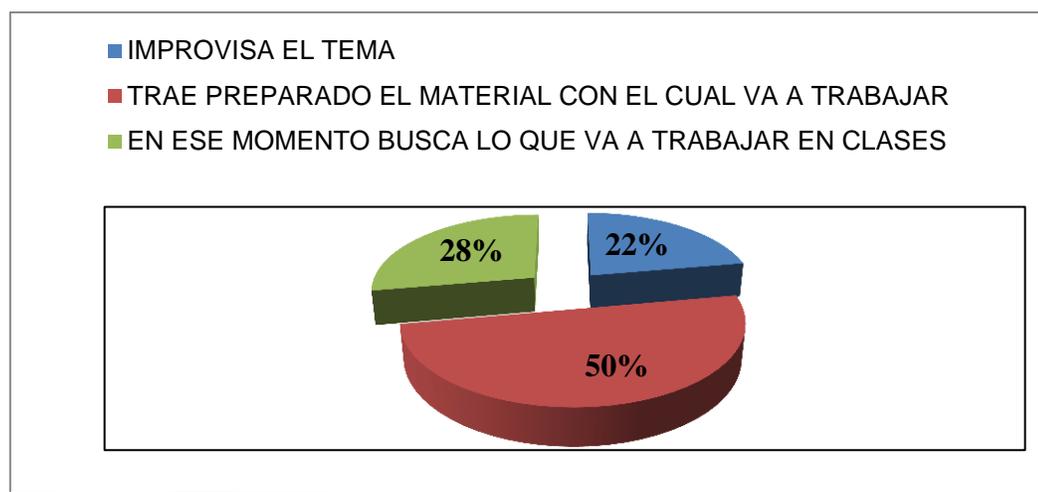
Cuadro 11. El docente y su desarrollo de clase en el laboratorio de computación.

DATOS	VALORES	PORCENTAJE
IMPROVISA EL TEMA	20	22%
TRAE PREPARADO EL MATERIAL CON EL CUAL VA A TRABAJAR	45	50%
EN ESE MOMENTO BUSCA LO QUE VA A TRABAJAR EN CLASES	25	28%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta

Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi.

Figura 15. El docente y su desarrollo de clase en el laboratorio de computación.



Fuente: Encuesta

Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi.

En cuanto al criterio por parte de los estudiantes respecto a si el docente utiliza estrategias metodológicas innovadoras en el proceso de aprendizaje 20 estudiantes manifestaron que sus docentes si utilizan lo que corresponde al 22%, 55 estudiantes respondieron que no, equivaliendo al 61% y 15 estudiantes encuestados revelaron que los docentes a veces utilizan estrategias metodológicas innovadoras. (Véase Cuadro 12, Figura 16)

Cuadro 12. Utilización de estrategias metodológicas innovadoras en el proceso de aprendizaje.

DATOS	VALORES	PORCENTAJE
SI	20	22%
NO	55	61%
A VECES	15	17%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta

Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi

Figura 16. Utilización de estrategias metodológicas innovadoras en el proceso de aprendizaje.



Fuente: Encuesta

Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi

Los estudiantes manifestaron que los principales motivos por los que el docente no llega con los conocimientos a los estudiantes son: Falta de estrategias metodológicas a lo que 35 estudiantes se inclinaron por esta opción lo que equivale al 39%; 25 alumnos revelaron que el laboratorio de computación es obsoleto lo que corresponde al 28%; 25 estudiantes se inclinaron por la opción de que existen muchas distracciones lo que equivale al 28% y 5 estudiantes dijeron que los docentes no controlan los procesos lo que equivale al 5%.(Véase Cuadro 13, Figura 17)

Cuadro 13: Principales motivos por los que el docente no llega con los conocimientos a los estudiantes.

DATOS	VALORES	PORCENTAJE
FALTA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	35	39%
EL LABORATORIO DE COMPUTACIÓN ES OBSOLETO	25	28%
EXISTEN MUCHAS DISTRACCIONES	25	28%
NO HAY CONTROL EN LOS LABORATORIOS	5	5%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta

Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi

Figura 17. Principales motivos por los que el docente no llega con los conocimientos a los estudiantes.



Fuente: Encuesta

Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi

Los estudiantes manifestaron que la correcta manera de aprender en los laboratorios de computación es por medio de programas actualizados a lo que 15 alumnos se inclinaron por esta opción que corresponde al 17%; 35 estudiantes manifestaron que se aprendería mejor si se innova estrategias metodológicas equivaliendo al 39%; 20 alumnos dijeron que se mejorará si existen reglas de comportamiento, correspondiendo al 22% y 20 estudiantes manifestaron que el docente debe controlar que no hayan distracciones equivaliendo al 22% de estudiantes encuestados.(Véase Cuadro 14, Figura 18)

Cuadro 14. Correcta manera de aprender en los laboratorios de computación.

DATOS	VALORES	PORCENTAJE
POR MEDIO PROGRAMAS ACTUALIZADOS	15	17%
INNOVAR LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	35	39%
EXISTAN REGLAS DE COMPORTAMIENTO	20	22%
EL DOCENTE CONTROLE QUE NO HAYA DISTRACCIÓN	20	22%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta

Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi

Figura 18. Correcta manera de aprender en los laboratorios de computación.



Fuente: Encuesta

Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi

Los estudiantes manifestaron respecto a la implementación de nuevas estrategias metodológicas en el desarrollo de clases estar totalmente de acuerdo a lo que 60 estudiantes se inclinaron por esta opción lo que equivale al 67%; 10 estudiantes manifestaron estar de acuerdo lo que corresponde al 11%; 10 estudiantes encuestados manifestaron no estar de acuerdo ni en desacuerdo lo que equivale al 11%; 6 alumnos dijeron estar en desacuerdo lo que equivale al 7% y 4 estudiantes manifestaron estar totalmente en desacuerdo lo que equivale al 4% de estudiantes encuestados.(Véase Cuadro 15, Figura 19)

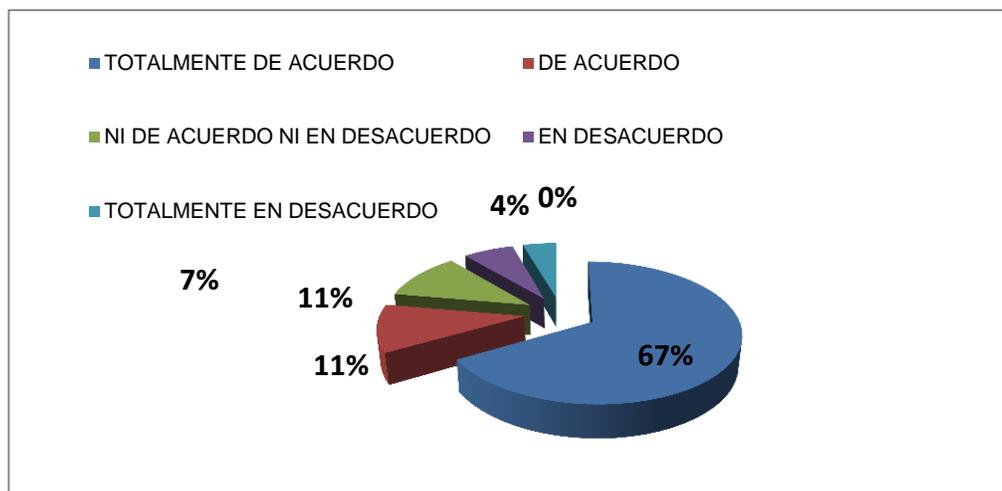
Cuadro 15: Implementación de estrategias en el desarrollo de las clases.

DATOS	VALORES	PORCENTAJE
TOTALMENTE DE ACUERDO	60	67%
DE ACUERDO	10	11%
NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	10	11%
EN DESACUERDO	6	7%
TOTALMENTE EN DESACUERDO	4	4%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta

Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi

Figura 19. Implementación de estrategias en el desarrollo de las clases.



Fuente: Encuesta Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi

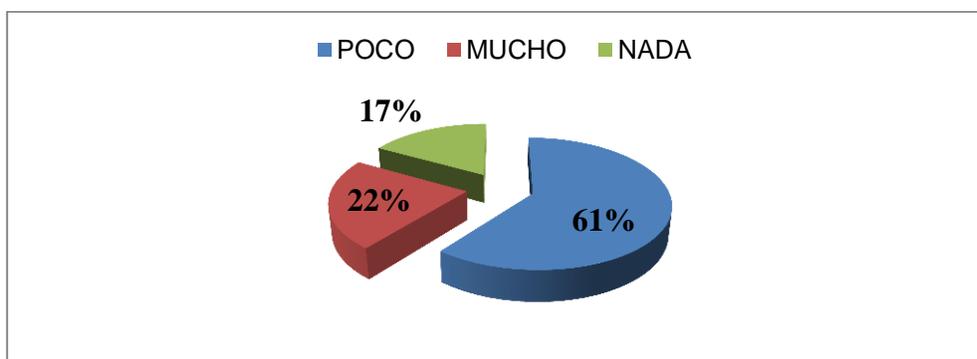
En lo que concierne al gusto o agrado que tienen los estudiantes respecto a la forma como los docentes imparten conocimientos en el laboratorio de computación, 55 estudiantes manifestaron que les gusta poco equivaliendo al 61%, 20 estudiantes revelaron que les agrada mucho la forma como sus docentes les imparten los conocimientos correspondiendo al 22% de estudiantes encuestados y 15 alumnos manifestaron que para nada les gusta la forma de impartir conocimientos de sus docentes perteneciendo al 17% de estudiantes encuestados. (Véase Cuadro 16, Figura 20)

Cuadro 16. Gusto por la manera que el docente imparte conocimientos en el laboratorio de computación.

DATOS	VALORES	PORCENTAJE
POCO	55	61%
MUCHO	20	22%
NADA	15	17%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi.

Figura No 20. Gusto por la manera que el docente imparte conocimientos en el laboratorio de computación.



Fuente: Encuesta Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi.

De los 90 estudiantes encuestados sobre si su docente se preocupa cuando no aprende con facilidad 36 contestaron que si se preocupan lo que corresponde al 40%, 28 estudiantes contestaron que no lo que equivale al 31% y 26 alumnos contestaron que a veces lo que equivale al 29%. (Véase Cuadro 17, Figura 21.

Cuadro 17. Preocupación del docente cuando el estudiante no aprende con facilidad.

DATOS	VALORES	PORCENTAJE
SI	36	40%
NO	28	31%
A VECES	26	29%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi

Figura 21. Preocupación del docente cuando el estudiante no aprende con facilidad.



Fuente: Encuesta Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi

Cuando se le preguntó a los estudiantes si el docente busca la manera de emplear estrategias innovadoras 25 manifestaron que si lo que corresponde al 28%; 35 alumnos revelaron que no lo que equivale al 39%, y 30 estudiantes dijeron que a veces sus docentes se preocupan por ayudarlos a mejorar equivaliendo al 33% (Véase Cuadro 18, Figura 22).

Cuadro 18: El docente busca la manera de emplear estrategias innovadoras.

DATOS	VALORES	PORCENTAJE
SI	25	28%
NO	35	39%
A VECES	30	33%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta

Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi

Figura 22. El docente busca la manera de emplear estrategias innovadoras.



Fuente: Encuesta

Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi

Respecto a si los docentes están dispuestos a innovar sus estrategias; 80 estudiantes dijeron que si lo que corresponde al 89%; 10 alumnos manifestaron que no lo que equivale al 11%. (Véase Cuadro 19, Figura 23)

Cuadro 19: El profesor dispuesto a innovar

DATOS	VALORES	PORCENTAJE
SI	80	89%
NO	10	11%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta

Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi

Figura 23. El profesor dispuesto a innovar



Fuente: Encuesta Elaborada por: Ing. Paulina Verzosi

4.2. ANALISIS COMPARATIVO, EVOLUCION, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS.

Para el presente estudio investigativo sobre Estrategias Metodológicas utilizadas por los docentes en los laboratorios de computación se encuestó a 90 estudiantes y 15 docentes que estudian y laboran en los Novenos Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Experimental FAE No 3 “Taura”, de los cuales 49 estudiantes pertenecen al género masculino equivaliendo al 54% y 41 estudiantes pertenecen al género femenino que corresponde al 46% de la población.

Cuando se les preguntó a los estudiantes si les gusta la manera como su profesor imparte los conocimientos en el laboratorio de computación pudimos darnos cuenta que existe descontento en los educando porque 55 de ellos se inclinaron por la opción de que les gusta poco lo que equivale al 61% del total de estudiantes, 20 estudiantes manifestaron que les gusta mucho la manera como sus profesores les imparten los conocimientos en el laboratorio de computación equivaliendo al 22% y 15 estudiantes dijeron que para nada les agrada como les enseñan en las aulas de cómputo deduciendo de esta manera que los docentes emplean métodos tradicionales sin tomar en consideración estrategias adecuadas para que el estudiante se sienta motivado y captar su atención.

El desarrollo de la clase en el laboratorio es muy importante y debería ser significativo pero sin embargo nos damos cuenta que 20 estudiantes piensan que los docentes al ingresar al laboratorio de computación improvisan el tema que van a enseñar que corresponde al 22% de encuestados, 45 estudiantes manifiestan que sus docentes si traen preparado el material con el cual van a trabajar correspondiendo al 50% de la población encuestada y 25 estudiantes dijeron que los docentes en ese momento buscan lo que van a trabajar en clases que equivale al 28% , es alarmante pensar que la mitad de los encuestados piensan que sus docentes al momento de impartir conocimientos en ese momento improvisan el tema o sino recién buscan lo que van a trabajar.

Sobre la utilización de estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza – aprendizaje 20 estudiantes manifestaron que sus profesores si utilizan lo que corresponde al 22%, mientras que 55 estudiantes dijeron que los docentes no utilizan estrategias innovadoras y finalmente 15 educandos manifestaron que a veces los profesores usan estrategias innovadoras lo que corresponde al 17%, esta información obtenida concuerda con lo que dijeron los docentes en la entrevista que se les fue efectuada siendo importante la obtención de estos resultados para la propuesta en este presente trabajo investigativo

Sobre la preocupación que demuestran los docentes cuando los estudiantes no aprenden con facilidad 36 alumnos manifestaron que sus profesores si se preocupan equivaliendo al 40% de encuestados; 28 dijeron que no, lo que corresponde al 31% y 26 estudiantes dijeron que a veces lo que equivale al 29% de estudiantes encuestados siendo importante resaltar que los estudiantes sienten que sus profesores se sienten comprometidos con la labor que imparten. Los docentes por su parte manifestaron en su mayoría que si se preocupan por aquellos estudiantes que no aprenden con facilidad.

El docente que labora en las aulas de cómputo debe ser aquel profesional que permita canalizar el uso correcto de estas aulas hacia un aprovechamiento que desarrolle la excelencia académica en los estudiantes es así que debe estar presto a emplear estrategias metodológicas innovadoras pero lamentablemente en el proceso investigativo obtuvimos que 25 estudiantes manifestaron que el docente si busca la manera de emplear estrategias innovadoras lo que corresponde al 28%; 35 alumnos revelaron que no lo que equivale al 39%, y 30 estudiantes dijeron que a veces, como podemos observar al parecer existe poco interés por parte de los docentes en brindar clases que potencialicen las habilidades de nuestros estudiantes.

Existen muchos factores por los que los docentes no llegan con los conocimientos a los estudiantes pero en nuestro presente trabajo investigativo 35 estudiantes manifestaron que uno de estos motivos es la falta de estrategias metodológicas que equivale al 39%;

25 alumnos dijeron que el laboratorio es obsoleto que corresponde al 28%; 25 dijeron que en los laboratorios existen muchas distracciones que equivale al 28% y 5 estudiantes manifestaron que no hay control en los laboratorios correspondiente al 5% de la población encuestada, evidenciando que el problema con mayor porcentaje radica en la falta de empleo de estrategias metodológicas adecuadas e innovadoras dentro de las aulas de cómputo al momento de impartir conocimientos siendo realmente importante porque de nada sirve adquirir cantidades prescritas de información de cualquier área si en el camino el individuo pierde el deseo de poner en práctica lo aprendido por lo irrelevante que le pareció lo que aprendió en el momento que su profesor le enseñó.

Sobre la correcta manera de aprender en los laboratorios de computación 15 estudiantes creen que se aprendería por medio de programas actualizados que corresponde al 17% de la población encuestada; 35 alumnos manifiestan que es necesario que innoven las estrategias metodológicas equivaliendo al 39%; 20 de los encuestados piensan que es necesario la presencia de reglas de comportamiento que corresponde al 22% y finalmente 20 de los encuestados dicen que se aprenderá mejor en los laboratorios de computación si el docente controla que no haya distracciones lo que corresponde al 22%, obteniendo de esta manera la brecha detonadora para nuestra propuesta donde indudablemente la correcta manera de aprender en los laboratorios de computación sería a través de estrategias metodológicas innovadoras y motivadoras que deben emplear los docentes para lograr clases de gran significación no solo de aprendizaje de contenidos sino de aplicaciones en la resolución de problemas en la vida diaria. Los docentes por su lado alegan que dentro del salón de computación deberían existir programas que ayuden a controlar las máquinas para bloquear facebook, videojuegos entre otros elementos distractores.

Definitivamente la constante innovación por parte del docente y porque no decirlo de todo profesional es un verdadero reto, en el ámbito de educación una innovación no puede darse por imposición externa sino por iniciativa del docente al analizar la situación crítica de la realidad donde se tendrá que iniciar un proceso de gestión de

cambios específicos (en ideas, materiales o prácticas del currículo) hasta su consolidación con miras al crecimiento personal e institucional donde una vez teniendo claro estos puntos se podrá innovar currículos, contenidos, metodologías, recursos, evaluación formación de profesores , etc.

Es así que en nuestro trabajo investigativo cuando preguntamos a nuestros estudiantes respecto a si los docentes están dispuestos a innovar sus estrategias; 80 estudiantes dijeron que si lo que corresponde al 89%; 10 alumnos manifestaron que no lo que equivale al 11%,siendo una respuesta favorable para nuestro trabajo donde nos direcciona hacia nuestra propuesta donde es proporcionar talleres de capacitación al personal docente de la Unidad Educativa Experimental FAE No 3 “Taura” sobre el uso de Estrategias Metodológicas creativas e innovadoras en las aulas de cómputo. En la entrevista efectuada se constató que existe interés por parte de los docentes para mejorar sus estrategias.

Respecto a si los estudiantes desean que sus docentes implementen estrategias adecuadas en el desarrollo de clases, manifestaron estar totalmente de acuerdo a lo que 60 estudiantes se inclinaron por esta opción lo que equivale al 67%; 10 estudiantes manifestaron estar de acuerdo lo que corresponde al 11%; 10 estudiantes encuestados manifestaron no estar de acuerdo ni en desacuerdo lo que equivale al 11%; 6 alumnos dijeron estar en desacuerdo lo que equivale al 7% y 4 estudiantes manifestaron estar totalmente en desacuerdo lo que equivale al 4% de estudiantes encuestados.

4.3 RESULTADOS.

Una vez aplicado los instrumentos se realiza la interpretación de la información que sirve para concretar los temas tratados de manera eficaz y veraz con la profundidad debida, se procedió a emprender la interpretación analítica de los resultados, se estableció la debida relación sobre las estrategias metodológicas que deben ser implementadas de acuerdo a las necesidades, como se lo ha demostrado, lo cual ayuda a fortalecer la educación , estas conclusiones establece la necesidad de orientar a

niños/as, docentes y padres de familia sobre como repercuten en el aprendizaje el desconocimiento de nuevas formas de utilizar los medios tecnológicos.

El presente proyecto de investigación se enmarca con visión pedagógica, lo que permite conocer la necesidad de capacitar al personal docente mediante talleres de que contenga estrategias metodológicas para desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes a través de las actualizaciones docentes. Es importante manifestar que los resultados obtenidos en la investigación, arrojaron porcentajes muy favorables a la propuesta.

La investigación de campo facilitó conseguir la información, a través de un cuestionario de preguntas cerradas dirigidas a la muestra poblacional representada por: estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Experimental N°3 Fae “Taura”

Las preguntas fueron formuladas de forma clara y sencilla, sin olvidar los objetivos que se persiguen en la muestra poblacional en la investigación. Para mejor interpretación de los resultados arrojados se utiliza la escala de Likert, constará de preguntas, cuadros y gráficos.

4.4 VERIFICACION DE HIPÓTESIS

Cuadro 20. Verificación de Hipótesis

HIPÓTESIS	VERIFICACIÓN
Hipótesis general	
La aplicación de estrategias metodológicas de enseñanza en el uso de las Tic's de los docentes mejora el proceso del aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Fae N°3 “Taura	En la aplicación de los instrumentos aplicados a los participantes se conoció que las estrategias metodológicas que usan los docentes inciden en el mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes, evidenciando la debida comprobación lo cual permite plantear novedosas estrategias metodológicas.

Hipótesis particulares	
Las estrategias metodológicas que usan los docentes en los laboratorios de computación dificultan el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la unidad y afectan su resultado académico.	En el estudio realizado entre docentes y estudiantes se pudo establecer que la falta de uso de estrategias que se usan en los laboratorios ocasiona que los estudiantes no aprendan con significación validadas por el mismo docente por lo que podemos afirmar que se cumple la hipótesis planteada.
La influencia de las estrategias metodológicas que utilizan los docentes es una causa imperante que contribuye a la deficiencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes	En la investigación realizada se evidencia que la influencia de las estrategias metodológicas son las causas para que exista deficiencia en los aprendizajes, porque no satisfacen las necesidades pedagógicas de los estudiantes y por ende no se logran un aprendizaje de calidad por lo que podemos afirmar que se cumple la hipótesis planteada.
Ingresar a facebook, messenger, videojuegos son los principales factores que están incidiendo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.	Los factores negativos provocan que el desarrollo de aprendizajes no sea óptimo, pues aparte de los numerosos inconvenientes para que los procesos de aprendizajes sean de calidad se evidencia que la preparación de los docentes, el laboratorio de computación, y la falta de estrategias sean factores relevantes que inciden en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad Educativa Experimental FAE No

	3 "Taura". por los cual la hipótesis ha sido aceptada
Si se aplica un taller de capacitación a los docentes sobre el uso de las Tic's beneficiará al desarrollo de una educación de calidad.	Al preguntarles tanto a docentes y estudiantes sobre la necesidad y predisposición de realizar un taller de capacitan se evidenció la urgencia en su ejecución para así lograr que los docentes y estudiantes sean los beneficiados al capacitarlos en nuevas estrategias de enseñanza por los cual la hipótesis ha sido aceptada.

Elaborado por: Paulina Verzosi.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. TEMA

Estrategias de intervención para mejorar la metodología de enseñanza de los docentes en el uso de las Tics en los laboratorios de computación de la Unidad Educativa Experimental FAE No 3 “Taura” del Cantón Yaguachi.

5.2 JUSTIFICACIÓN

El avance incesante de las tecnologías de la información y las comunicaciones y su relación con las diversas esferas educacionales determinan exigencias a los docentes, los mismos que están comprometidos a utilizar de manera innovadora los recursos didácticos en el aula de clases, cuyos objetivos deben estar cimentados en los dos principios básicos educativos como es de apoyar a elevar los estándares de calidad del transcurso de enseñanza aprendizaje y que los estudiantes logren una formación tecnológica integral, dejando atrás la palabra elemental.

La realización de esta tesis sobre Estrategias Metodológicas utilizadas por los docentes en los laboratorios de computación propone una concepción metodológica para el uso de la computadora y con ello los diversos programas que se han ido estableciendo por los expertos en la tecnología, como un medio que estimule el desarrollo eficiente del estudiante.

Por medio de las encuestas realizadas se constató que en la práctica que se realiza en las salas de computación de la Unidad Educativa Experimental FAE, los docentes y

estudiantes utilizan las clásicas herramientas tecnológicas y con ellas las estrategias tradicionales, es decir no avizoran más allá de lo que está establecido en los programas de estudio anual, dejando de lado la creatividad y con ello las diversas plataformas educativas que a nivel de informática existen, esto ha ocasionado que los estudiantes se sientan desmotivados y se distraigan con facilidad.

Si tomamos en consideración que en la actualidad los estudiantes tienen en sus manos tanto en la institución y en la casa los medios como aprender de manera autónoma, lo que da una pauta, que los conocimientos lo tienen, y que lo que hay que implementar en ellos son aspectos novedosos que capten su atención e interés por aprender algo diferente, que desechen la ideología que la tecnología se radica en las siguientes palabras. Facebook, messenger, si bien es cierto no podemos vivir sin estas herramientas tecnológicas, pero he aquí la oportunidad para utilizar estas herramientas de manera diferente que ayuden a los estudiantes a potencializar, sus capacidades intelectuales.

Por esta razón se propone la implementación de talleres sobre estrategias metodológicas sobre el uso de las Tics aplicadas por el docente para mejorar las habilidades intelectuales de los estudiantes del 9° Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Experimental FAE N° 3 "Taura.

5.3 FUNDAMENTACION DE LA PROPUESTA

El acelerado progreso que ha venido teniendo la informática ha puesto en marcha un sin número de estrategias que los docentes deben adoptar frente a los estudiantes. Y estas posturas están enmarcadas en el marco legal, es así como:

La Ley de la Constitución de la República del Ecuador, especifica que la educación del Ecuador debe ser una educación de calidad y la tecnología debe estar al alcance de todos, por cuanto la actividad del ser humano se desarrolla y se desenvuelve por medios automáticos. Esta tarea le compete al Derecho Informático como una nueva rama del derecho de las nuevas tecnologías de la información, en la actual Constitución de la República en el, **Artículo No. 343** de la sección primera de educación, se expresa:

“El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y la utilización de conocimientos, técnicas saberes, artes y culturas. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionara de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente”.

Los estudios tecnológicos de este tema investigativo tienen su fundamentación en el Plan Decenal, que tiene sus principios en el sistema educativo ecuatoriano, entre los que podemos citar que todo niño, niña y adolescente tiene derecho a la equidad o creación de condiciones para ofrecer igualdad efectiva de oportunidades educativas en todo el territorio, garantizar que los niños, niñas, jóvenes y adultos tengan acceso a una educación de calidad.

La sustentación también involucra los objetivos citados en el Código de la Convivencia, en una de sus artículos reza:

El código de convivencia tiene como objetivo la adecuación de los estilos de convivencia escolar a los requerimientos de la sociedad actual, en consecuencia apunta a plantearse la convivencia como un proyecto flexible y capaz de retroalimentarse creativamente a través del aporte y cuestionamiento de todos los integrantes de la comunidad educativa.

Cada una de las aportaciones están orientadas a que los estudiantes logren la formación integral mediante la adquisición de habilidades que se conviertan en competencias intelectuales de su desarrollo holísticos de los saberes.

La revisión de investigaciones expuesta permite concluir afirmando que es importante que el docente necesita formarse a nivel del estudiante, en cuanto a conocimientos de Tics se refiere creando contenidos utilizando herramientas sencillas utilizando las plataformas educativas como vinculo para la información, comunicación y participación de los miembros de la comunidad educativa porque estos materiales realmente entretienen, proporcionan información, instruyen, motivan facilitan la comunicación interpersonal.

Es necesario que los docentes hagan conciencia de qué sirve adquirir grandes cantidades de información, si en el camino el individuo extravía su alma..., si pierde su deseo de poner en práctica lo aprendido (Dewey, 1992).

Esta aportación a la que hace referencia John Dewey permite visualizar que los docentes frente a los estudiantes en el momento del proceso de aprendizaje deben enseñar valiéndose de estrategias que asienten conocimientos significativos, es decir aprendizajes duraderos para así ponerlos en práctica en cualquier instancia que sea necesario.

Con la presente propuesta se pretende que los directivos de la Unidad Educativa Experimental FAE No 3 TAURA reflexionen sobre lo que lamentablemente esta aconteciendo en las aulas de cómputo para poder cumplir con eficacia con los objetivos educacionales existentes.

5.4 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

5.4.1 Objetivo General

Desarrollar una intervención dirigida a docentes para que mejoren sus estrategias metodológicas de enseñanza en el uso de las Tic's y lograr optimizar las habilidades intelectuales de los estudiantes de la Unidad Educativa Experimental FAE N° 3 "Taura" del Cantón Yaguachi.

5.4.2 Objetivos Específicos.

- ❖ Determinar los parámetros a seguir para la elaboración de los talleres sobre estrategias en el uso de las Tic's.
- ❖ Establecer las ventajas e importancia de la elaboración de los talleres con estrategias sobre el uso de las Tic's para los Docentes.
- ❖ Incentivar a los directivos, docentes y padres de familia sobre la aplicación de los talleres en el uso de las Tic's para mejorar las habilidades intelectuales de los estudiantes del 9° Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Experimental Fae N° 3 "Taura"
- ❖ Lograr mejores resultados académicos de los estudiantes.

5.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

La realización de la presente propuesta versa en talleres de capacitación sobre el uso de las Tic`s en el desarrollo de las actividades para mejorar las habilidades intelectuales de los estudiantes del 9° Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Experimental Fae N° 3 “Taura” está perfilada para su ejecución en el periodo lectivo 2012-2013, la institución donde se ejecutará está ubicada en la Parroquia Taura, Virgen de Fátima del Cantón Yaguachi, en el sector rural, para su mejor ubicación se presenta vista aérea de UEEFAE No 3”Taura”.

Figura 24. Vista Aérea de UEEFAE No 3 “Taura”



Fuente: <https://maps.google.com.ec/maps?hl=es&tab=wl>

5.6 ESTUDIO DE LA FACTIBILIDAD

Para la realización de la propuesta se cuenta con un sin número de recursos, con ellos se logrará cumplir los objetivos propuestos. Entre los recursos que se disponen se puede citar, la información que reposan en los datos estadísticos de la secretaría de la institución educativa, los cuales validan los datos obtenidos. Entre los otros recursos adicionales se podría mencionar los humanos, pues los que conforman la institución educativa se comprometerán a gestionar la celeridad de la misma, se mostraron diligentes al aceptar la aplicación de los instrumentos, es decir, los entrevistas y encuestas a los participantes.

Es así como al momento de conocer esta propuesta las expectativas fueron enormes, dejando en evidencia su predisposición porque se ejecuten programas como este. Esto datos expuestos hacen factible la propuesta.

5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

El proceso de transformaciones que se viene operando en el sistema educacional incluye el perfeccionamiento de las estrategias metodológicas de aprendizaje a partir del uso eficiente de las Tic's. El cambio más significativo que se aplica en las instituciones educativas radica en que todos los docentes se transforman en educadores comprometidos con la formación sistémica de un determinado número de estudiantes, a la vez que sean idóneos para utilizar con efectividad los recursos tecnológicos disponibles.

Ampliar un proceso de aprendizaje en correspondencia con los avances de la ciencia es uno de los grandes objetivos de los niveles macro, meso y micro del Sistema Nacional de Educación, por tal motivo se le ha fomentado la implementación de las Tic's en el desarrollo de las actividades para mejorar las habilidades intelectuales de los estudiantes que radica en varias estrategias metodológicas.

Generalmente los docentes de Educación General Básica deben aspirar a que el estudiante en toda su actividad escolar y social tenga un papel activo, crítico, reflexivo, e independiente, protagónico en su acción a través de un proceso de aprendizaje

participativo, flexible, regulado, eficaz y eficiente, donde las tecnologías informáticas tienen un importante rol. Sin embargo, entre las dificultades divisadas en el alcance a las innovaciones en las instituciones de E.G.B. se encuentra la no utilización eficiente de la computadora.

Razón por la cual es menester resaltar que el taller de capacitación contiene varias estrategias dirigidas a los docentes para que sean aplicadas en el aula de clases y en los laboratorios de computación, el motivo de la implementación se debe a que frente a las falencias detectadas debemos ser los gestores al innovar e introducir en la labor del docente varios recursos que pueden ser utilizados, hacer un paréntesis y naveguen las corrientes pedagógicas constructivistas, solo de esta manera estaremos haciendo un aprendizaje significativo, donde lo que se aplique en los laboratorios causará novedad, pues las estrategias en referencia son aquellos que se impartieron en el transcurso de la maestría.

He aquí la gran cuestión ¿Por qué estas estrategias se las aplican en la educación superior? Los temas en mención pueden ser implementados en cualquier nivel educativo y no esperar al superior para su implementación. Es tan factible su ejecución y con mucha seguridad se estará contribuyendo al mejoramiento de la educación.

Finalmente la propuesta está diseñada con cronogramas de actividades que serán impartidas a los docentes, con la autogestión de la institución educativa, los talleres contienen los temas que se impartirán en cada sesión, un tiempo, objetivos, estrategias, evidencias de evaluación.

La aplicación de la estrategia de intervención se llevará a cabo por parte del mismo investigador, en el mismo escenario. El programa interventivo se aplicará durante cinco sesiones grupales de aproximadamente 5 horas de duración.

Cada uno de los talleres grupales se iniciará con el planteamiento de los objetivos de la actividad por parte del investigador, objetivo que será escrito en el pizarrón.

A continuación se enumeran las estrategias metodológicas que serán implementados en el aula de clases dentro de los laboratorios de computación a través de los talleres de capacitación a docentes.

5.7.1 Actividades

Para la ejecución de la propuesta se ha diseñado un plan de capacitación dirigido a los docentes de la Unidad Educativa FAE N° 3 “Taura”, los mismos están elaborados en 5 unidades y cada unidad contiene los objetivos, el tiempo de duración de cada unidad, los contenidos que van hacer tratados en el tiempo establecido, las respectivas estrategias que se utilizarán y la manera de cómo se va a evaluar los objetivos diseñados. Con la aplicación de las 5 unidades y contenidos se cumplen las estrategias para que los docentes logren adquirir habilidades que potencien sus destrezas para lograr que los aprendizajes sean de significación y por ende una educación de calidad.

Cuadro 21: Taller No 1 Didáctica de Ambientes Gráficos.

Unidad 1	Objetivo General	Tiempo	Objetivos específicos	Contenidos	Estrategias instruccionales	Estrategias de evaluación	Evidencia de desempeño
DIDÁCTICA DE LOS AMBIENTES GRÁFICOS.	Reflexionar sobre el lenguaje basado en íconos, que lleven a generar experiencias de aprendizaje	4 horas.	<p>1. Conceptuales: Determinar los elementos y características básicas de los ambientes gráficos</p> <p>2.Procedimentales Identificar las destrezas y habilidades necesarias para usar los gráficos basados en íconos.</p> <p>3.Actitudinales: Valorar las competencias adquiridas sobre los ambientes gráficos.</p>	<p>1. ¿Qué son los ambientes gráficos?</p> <p>Lecturas de los íconos</p> <p>Elementos y tipos</p> <p>Importancia</p> <p>2.Habilidades y destrezas sobre la utilidad de los íconos de Windows</p> <p>3. Ventajas de los íconos de Windows.</p>	<p>Prueba diagnóstica</p> <p>Indicaciones al docente</p> <p>Foro de discusión.</p> <p>Utilización de herramientas.</p> <p>Asignación ejercicios</p> <p>Elaboración proyectos áulicos.</p> <p>Foros de discusión</p> <p>Asignación de lectura</p> <p>Elaboración ensayo.</p>	<p>Habilidades y destreza 5%</p> <p>Lectura e interpretación de íconos 10%</p> <p>Observación predisposición para adquirir destrezas 5%</p>	<p>Conocimiento: Señala las Característica y funciones de los íconos de Windows</p> <p>Producto: Desarrolla habilidades y destreza de aplicación</p>

Elaborado por: Paulina Verzosi

Cuadro 22. El mundo de Edmodo y Prezi.

Unidad 2	Objetivo General	Tiempo	Objetivos específicos	Contenidos	Estrategias instruccionales	Estrategias de evaluación	Evidencia de desempeño
EL MUNDO DE EDMODO	Incentivar la comunicación entre estudiantes y docentes mediante las plataformas educativas como medios tecnológicos	5 horas	<p>1. Conceptuales: Identificar las principales estrategias metodológicas a través de las plataformas educativas.</p> <p>2. Procedimental Desarrollar las habilidades y destrezas en el uso de Edmodo</p> <p>3. Actitudinales: Identificar la utilidad y su importancia en la labor docente.</p>	<p>1. ¿Qué son las plataformas educativas?</p> <p>2. Utilidad e importancia de su aplicación.</p> <p>3. Pasos para su uso en el aula de clases.</p>	<p>Informe de los participantes. Panel de control.</p> <p>Informes. Determinación de las habilidades adquiridas. Elaboración cuenta personal a la plataforma educativa. Creación de las cuentas de Edmodo</p>	<p>Análisis del instrumento de determinación uso de las plataformas 5%</p> <p>Determinación del nivel adquisición de habilidades 5%</p> <p>Creación de la cuenta personal casos 5%</p>	<p>Conocimiento</p> <p>Explica las importancia del uso de las plataformas educativas en la gestión educativa</p> <p>Producto: Registrarse en las cuentas de Edmodo</p> <p>Actitud: Valoración los las actitudes en su utilidad para la labor docente.</p>

Elaborado por: Paulina Verzosi

Cuadro 23. Voki y Prezi como estrategias creativas de aprendizajes

Unidad 3	Objetivo General	Tiempo	Objetivos específicos	Contenidos	Estrategias	Estrategias de evaluación	Evidencia de desempeño
<p>VOKI Y PREZI COMO ESTRATEGIA CREATIVA DE APRENDIZAJES</p>	<p>Incentivar la creatividad de los estudiantes mediante la reflexión del texto elaborado, lo cual permitirá fortalecer la pronunciación lúdica de una forma divertida.</p>	<p>5 horas</p>	<p>1. Conceptuales: Analizar la importancia de estas herramientas tecnológicas.</p> <p>2. Procedimentales Establecer los pasos para su respectiva creación.</p> <p>3. Actitudinales: Analizar la importancia de la aplicación en el aula de clases como estrategias de aprendizajes innovadoras.</p>	<p>1. Conceptualización del voki.</p> <p>2.- Funciones e importancia de la herramienta tecnológica</p> <p>3.- Ventajas de su aplicación en el aula de clases.</p> <p>4.- Pasos para la creación de textos.</p>	<p>Interpretación de instrucciones adquiridas. Lectura de textos creados. Intervención de los participantes mediante su invención. Perfiles para las habilidades adquiridas. Taller de trabajo Intervención de los participantes</p>	<p>Comprensión de órdenes 5%</p> <p>Lectura interpretativa de herramientas establecidas 5%</p> <p>Creatividad del docente 5%.</p>	<p>Conocimiento Práctica las Funciones de las estrategias.</p> <p>Producto: Desarrolla habilidades y destrezas mediante creativas.</p> <p>Actitud: Muestra actitudes positivas del docente frente a la tecnología.</p>

Elaborado por: Paulina Verzosi

Cuadro 24. El mundo del Scratch

Unidad 4	Objetivo General	Tiempo	Objetivos específicos	Contenidos	Estrategias instruccionales	Estrategias de evaluación	Evidencia de desempeño
EL MUNDO DEL SCRACHT	Lograr que los docentes aprendan novedosas herramientas que puedan utilizar en los aprendizajes áulicos con sus estudiantes que incorporen conocimientos de manera creativa e innovadora.	5 horas	<p>1. Conceptuales: Identificar las herramientas básicas del Scratch.</p> <p>2. Procedimentales Describir la utilización y pasos de la estrategia en el ámbito educativo.</p> <p>3. Actitudinales: Analizar el impacto que causará para los docentes al incorporar en su metodología estrategias innovadoras.</p>	<p>1. ¿Qué es el Scratch?</p> <p>2.- Componentes del Scratch</p> <p>3.-Aplicación de Scratch en temas educativos.</p>	Utilización de instrucciones. Consulta de los participantes. Elaboración de animaciones. Consulta de los participantes Intervención de los participantes con los proyectos elaborados	<p>Análisis del proyectos 10%</p> <p>Análisis del alto grado de creatividad 10%</p>	<p>Conocimiento: Practica los lineamientos del docente para usar esta herramienta.</p> <p>Producto: Desarrolla destrezas del docente frente a esta herramienta.</p> <p>Actitud: Muestra actitudes positivas el docente por innovar su metodología.</p>

Elaborado por: Paulina Verzosi

Cuadro 25. El Libro Electrónico

Unidad 5	Objetivo General	Tiempo	Objetivos específicos	Contenidos	Estrategias instruccionales	Estrategias de evaluación	Evidencia de desempeño
LIBRO ELECTRÓNICO	Estimular el uso de la Tele información por los Docentes y Estudiantes como herramienta pedagógica asociadas al desarrollo de proyectos de investigación, que les permitirá adquirir nuevas destrezas narrativas.	5 horas	<p>1. Conceptuales: Identificar las características básicas para crear sus propias narraciones.</p> <p>2. Procedimentales Identificar las habilidades y destrezas necesarias de un narrador.</p> <p>3.-Actitudinales: Analizar la importancia de esta herramienta en el proceso educativo.</p>	<p>1. Crear narraciones de textos.</p> <p>2. Explicación de la metodología para su uso.</p> <p>3. Establecer cronogramas de actividades para la creación de las narraciones.</p>	<p>Lecturas. Foro de discusión. Consulta de los participante. Inclusión de participantes Elaboración de ensayos Intercambio de información entre los círculos asociados.</p>	<p>Participación activa de docentes frente a esta novedosa estrategia creadora de nóveles escritores 10 %.</p> <p>Presentación de un artículo relacionado con la nueva forma narrativa 10%</p>	<p>Comprende las formas de procedimiento ante esta estrategia metodológica .</p> <p>Producto: Desarrolla Habilidades y destrezas del docente para el proceso de cambio.</p>

Elaborado por: Paulina Verzosi

A continuación se detalla lo que se trabajará en cada taller:

Taller Número 1

Tema:

Didáctica de los ambientes gráficos.

Objetivo General

- ❖ Reflexionar sobre el lenguaje basado en íconos, que lleven a generar experiencias de aprendizaje.

Objetivos Específicos.

- ❖ Determinar los elementos y características básicas de los ambientes gráficos.
- ❖ Identificar las destrezas y habilidades necesarias para usar los gráficos basados en íconos.
- ❖ Valorar las competencias adquiridas sobre los ambientes gráficos en beneficio del ámbito educativo.

Contenidos a trabajar en el taller.

- ❖ Dinámica de presentación usando íconos.
- ❖ Qué son los ambientes gráficos.
- ❖ Lecturas de los íconos.
- ❖ Importancia de los íconos.
- ❖ Habilidades y destrezas sobre la utilidad de los íconos de Windows.
- ❖ Ventaja de los íconos de Windows.

Duración: 5 horas

Responsable: Maestrante especialista en el Tema.

Recursos Requeridos:

Lápices

Bolígrafos.

Papelógrafos

Infocus

Marcadores

Computador

Refrigerios.

Material Didáctico

Participantes: Docentes de la Escuela.

Taller Número 2

Tema: El mundo de Edmodo

Objetivo General:

Incentivar la comunicación entre estudiantes y docentes mediante las plataformas educativas como medios tecnológicos.

Objetivos Específicos:

- ❖ Identificar las principales estrategias metodológicas a través de las plataformas educativas.
- ❖ Desarrollar las habilidades y destrezas en el uso de Edmodo.
- ❖ Identificar la utilidad y su importancia en la labor docente.

Contenidos a trabajar en el taller.

- ❖ Qué son las plataformas educativas?
- ❖ Utilidad e importancia de su aplicación.
- ❖ Pasos para su uso en el aula de clases.

Duración: 5 horas

Responsable: Maestrante especialista en el Tema.

Recursos Requeridos:

Lápices

Bolígrafos.

Papelógrafos

Infocus

Marcadores

Computador

Refrigerios.

Material Didáctico

Participantes: Docentes de la Escuela.

Taller Número 3

Tema: Voki y Prezi como estrategia creativa de aprendizajes.

Objetivo General:

Incentivar la creatividad de los estudiantes mediante la reflexión del texto elaborado.

Objetivos Específicos:

- ❖ Analizar la importancia de la aplicación en el aula de clases como estrategias de aprendizajes innovadoras.
- ❖ Establecer los pasos para su respectiva creación.

Contenidos a trabajar en el taller.

- ❖ Conceptualización de Voki y Prezi

- ❖ Funciones e importancia de la herramienta tecnológica Voki y Prezi
- ❖ Ventajas de su aplicación en el aula de clases.
- ❖ Pasos para la creación de textos.

Duración: 5 horas

Responsable: Maestrante especialista en el Tema.

Recursos Requeridos:

Lápices

Bolígrafos

Papelógrafos

Infocus

Marcadores

Computador

Refrigerios.

Material Didáctico

Participantes: Docentes de la Escuela.

Taller Número 4.

Tema: El mundo del Scratch.

Objetivo General:

Lograr que los docentes aprendan novedosas herramientas que puedan utilizar en los aprendizajes áulicos de manera creativa e innovadora.

Objetivos Específicos:

- ❖ Identificar las herramientas básicas del Scratch.
- ❖ Describir la utilización y pasos de la estrategia en el ámbito educativo.
- ❖ Analizar el impacto que causará para los docentes al incorporar en su metodología estrategias innovadoras.

Contenido a desarrollar:

- ❖ Qué es el Scratch
- ❖ Componentes del Scratch.
- ❖ Aplicación del Scratch en temas educativos.

Duración: 5 horas

Responsable: Maestrante especialista en el Tema.

Recursos Requeridos:

Lápices

Bolígrafos

Papelógrafos

Infocus

Marcadores

Computador

Refrigerios.

Material Didáctico

Participantes: Docentes de la Escuela.

Taller Número 5.

Tema: El libro electrónico.

Objetivo General:

Estimular el uso de la tele – información por los docentes y estudiantes como herramienta pedagógica asociada al desarrollo de proyectos de investigación.

Objetivos Específicos:

- ❖ Identificar características básicas para crear sus propias narraciones.
- ❖ Identificar habilidades y destrezas necesarias de un narrador.
- ❖ Analizar la importancia de esta herramienta en el proceso educativo.

Contenido a desarrollar:

- ❖ Crear narraciones de textos.
- ❖ Explicación de la metodología para su uso.
- ❖ Establecer cronogramas de actividades para la creación de las narraciones.

Duración: 5 horas

Responsable: Maestrante especialista en el Tema.

Recursos Requeridos:

Lápices

Papelógrafos

Infocus

Computador

Refrigerios.

Material Didáctico

Participantes: Docentes de la Escuela.

5.7.2 Recursos, Análisis Financiero

Cuadro 26: Descripción de Recursos y Análisis Financiero

DESCRIPCION	CANTIDAD	HORAS	HONORARIOS	VALOR TOTAL
A.- PERSONALES				
Docente Facilitador	1	40 x \$ 15	\$ 600.00	\$ 600.00
Docente Coordinador	1		\$ 200.00	\$ 200.00
B.- MATERIALES				
DESCRIPCION	CANTIDAD	HORAS	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Papel periódico	40		\$0.20	\$ 8.00
Materiales Impresos	600		\$0.20	\$ 120.00
Marcadores tiza líquida	2 cajas		\$0.50	\$ 12.00
Materiales didácticos	37 folletos		\$0.50	\$ 18.50
C.- OTROS				
Fotocopias	250		\$0.018	\$ 4.50
Transporte	5		\$5.00	\$ 25.00
Internet	5	20		\$ 20.00
Hojas de papel bond	2 resmas		\$4.00	\$ 8.00
TOTAL				\$ 1016.00

5.7.3 IMPACTO

Los resultados de la utilización de las Tic's en los docentes del nivel de E.G.B. específicamente 9° año de la Unidad Experimental Fae N° 3 "Taura", en el periodo

2012-2013 ha traspasado su utilidad, porque no solamente se lo ha llevado a utilizar en el campo educativo sino en otras áreas de desarrollo.

De igual modo, da las normas necesarias para su ejecución, donde indica qué hay que hacer, incluir, cómo realizarlo, pero sobre todo, hacer conciencia de la labor que se lleva con los estudiantes, es entonces que surge una gran pregunta que todo docente debe hacerse; ¿Estoy impartiendo una educación a los estudiantes que fortalezcan su formación académica de una manera eficaz?

Cada una de las aportaciones que han realizado los estudiosos del uso de la tecnología como una herramienta de mejoramiento basadas en las diversas estrategias que ayuden a mejorar la educación de los estudiantes, dejan en claro lo importante que es incrementar nuestras estrategias, así se estará contribuyendo al desarrollo de las competencias que deben poseer los estudiantes.

El diseño de esta propuesta ha causado un enorme expectativa por parte de los directivos, docentes, estudiantes y del mismo padre de familia, por cuanto hay necesidades de implementar novedosas estrategias que ayuden a la formación del estudiante y de igual manera en los docentes de manera particular se evidenció una acogida y aceptación por cuanto se mostraron muy colaborativos al momento de ser investigados sobre la situación actual, por tal razón es una temática de gran envergadura académica.

<p>UNIDAD 3. VOKI Y PREZI COMO HERRAMIENTAS CREATIVAS DE APRENDIZAJES.</p> <p>1.-Conceptualización del voki.</p> <p>2. Funciones e importancia de la herramienta tecnológica.</p> <p>3. Ventajas de su aplicación en el aula de clases.</p> <p>4.- Pasos para la creación de textos.</p>											
<p>UNIDAD 4 EL MUNDO DEL SCRACHT</p> <p>1. ¿Qué es el Scratch?</p> <p>2.Componentes del Scratch</p> <p>3.Aplicación de Scratch en temas educativos</p>											
<p>UNIDAD 5 EL LIBRO ELECTRÓNICO</p> <p>1. Descripción de la utilización de la electrónica para crear narraciones de textos.</p> <p>2. Explicación de la metodología para su uso.</p> <p>3.Establecer cronogramas de actividades para la creación de las narraciones</p>											
<p>EVALUACIÓN</p>											

Elaborado por: Paulina Verzosi.

5.7.5 LINEAMIENTO PARA EVALUAR LA PROPUESTA

Se desarrollara un proceso de seguimiento de tipo evaluativo por parte de los directivos de la institución que conlleve a desarrollar de distintas maneras sistemáticas y con un guía evaluativa la implementación de las diferentes estrategias puesta en práctica en los talleres a desarrollar por parte de los diferentes actores y se medirán los nuevos resultados posteriores a los cambios que desarrollen los docentes en cuanto a implementar nuevas estrategias metodológicas de enseñanza en los laboratorios de computación y así medir el impacto del plan de capacitación realizado en la institución.

La valoración que se llevará a cabo, tendrá un carácter procesual y continuo. De esta forma, estará presente en el desarrollo de las distintas actividades y no sólo en momentos puntuales.

Este proceso evaluador tendrá en cuenta la singularidad de cada individuo, analizando así el proceso de interrelación docente – estudiante, para contribuir al mejoramiento de los procesos de aprendizaje del alumno.

La investigación sobre el efecto de las estrategias metodológicas que utilizan los docentes en los laboratorios de computación en el proceso del aprendizaje de los estudiantes, podría establecer los siguientes lineamientos para determinar sus resultados:

- ❖ El proceso de reflexión juega un papel primordial por cuanto al momento de establecer las deficiencias de estrategias en los docentes, ellos lograron hacer conciencia que efectivamente se necesita implementar nuevas estrategias que faciliten la adquisición de los conocimientos de manera diferente.
- ❖ Esta propuesta, rompe con el aislamiento al que se ven sometidos los profesores en su trabajo cotidiano, al verse en ocasiones obligados a seguir estrictamente con la malla curricular, esta propuesta da la oportunidad de romper ese esquema que los programas, no son una camisa de fuerza y que si las necesidades lo requieren, es necesario innovar y buscar nuevas alternativas que permitan que tanto los estudiantes y docentes adquieran nuevas formas de enseñar y aprender.

- ❖ Por otra parte, esta estrategia permite trabajar en la línea de ir construyendo de manera progresiva nuestro propio desarrollo profesional, desde la perspectiva de un proyecto global de formación que tenga como referencia el conjunto de competencias que se requieren en estos momentos para ser un buen profesional de la enseñanza del nivel de educación general básica.
- ❖ La investigación involucra una gran importancia que abarca todos los niveles sociales, puesto que la realización de este proyecto servirá de referente para futuras investigaciones de quienes se interesen en ahondar sobre el uso de las estrategias metodológicas que utilizan los docentes en los laboratorios de computación en el proceso del aprendizaje de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Una vez realizado las investigaciones necesarias para posesionarnos de una postura acertada, es fácil llegar a las siguientes conclusiones sobre esta temática:

- ❖ El diagnóstico que se efectuó nos permitió evidenciar que existen insuficiencias respecto a la preparación de los docentes del nivel E.G.B., para utilizar la computadora como medio del proceso de enseñanza aprendizaje y en consecuencia, en las actividades que desarrollan con este medio predomina un nivel reproductivo, lo que no contribuye al desarrollo integral del estudiante.
- ❖ Si bien es cierto que la era tecnológica no puede estancarse, también es cierto que cuando se evidencian falencias en este ámbito, es menester buscar las alternativas para solucionarlas, por esta razón la implementación de novedosas estrategias metodológicas al ámbito educativo constituye una alternativa que debe ir fusionada con las necesidades pedagógicas, puesto que en el área de la informática en la educación general básica ha transitado por tres etapas de desarrollo: etapa de experimentación, etapa de transición y etapa de masividad. Y es precisamente en esta última etapa donde se debe caminar a la par con los avances tecnológicos.
- ❖ Hoy en día nos encontramos en un momento de consolidación que requiere la preparación de los docentes para lograr el cumplimiento del doble objetivo de contribuir a la formación informática en los escolares y a elevar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje y es precisamente mediante la implementación de las estrategias propuestas se estará consolidando esta etapa de la informática.
- ❖ Los principales motivos por los que el estudiante no es productivo en las aulas de cómputo es por falta de aplicación de estrategias metodológicas por parte del docente lo que provoca que existan muchas distracciones como meterse en páginas sociales, videojuegos, messenger, etc., por no existir el control necesario que debería y que si se usara estrategias motivadoras no tendrían la necesidad de involucrarse en otras actividades ajenas a la clase.

RECOMENDACIONES

La conclusión de la propuesta del uso de las estrategias metodológicas en los docentes de educación general básica establece las siguientes recomendaciones:

- ❖ Este resultado del diagnóstico establecido demanda proyectar acciones en el orden metodológico respecto al uso de la computadora y su uso en el salón de clases como medio del proceso de enseñanza aprendizaje en la educación general básica para elevar los resultados en calidad, así como brindar una mayor orientación teórica-metodológica a los docentes.
- ❖ Las acciones tomadas frente a las falencias detectadas en el área de la informática debe ser utilizada como documento de estudio en las disciplinas que orientan la metodología de las asignaturas que se imparten en la Unidad y en actividades metodológicas a diferentes niveles.
- ❖ A partir de la fundamentación de la propuesta se debe desarrollar nuevas líneas de investigación en este nivel sobre el uso de las estrategias metodológicas como medio para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual se lograría si se difunde esta investigación.
- ❖ La propuesta planteada debe ser objeto de estudio por parte de los directivos de las Unidad Educativa Experimental FAE No 3 “Taura”, se implemente de acuerdo a los resultados obtenidos y se amplíe el estudio hacia los diferentes cursos.

Finalmente la propuesta ya mencionada; a pesar de la demanda de predisposición que amerita, parece un desafío muy interesante que requerirá la búsqueda y perfeccionamiento constante de una gran dosis de creatividad, gran dedicación y constancia para lograr momentos de encuentro y de trabajo con los docentes y estudiantes y así lograr una educación de calidad y calidez.

BIBLIOGRAFÍA.

- Adell, J. (1997): Directrices en educación en la sociedad de las tecnologías de la información., <http://www.uib.es/depart/gte/revelec7.html> EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Núm. 7, Nov.1997.
- Arias L., L. (2004): ¿Tareas docente, o tareas de enseñanza y tareas de 36 aprendizaje? UP "J. de la Luz y Caballero", Holguín, Cuba. En <http://www.monografias.com/trabajos13/tardocen/tardocen.shtml>.
- Area, M. (2006). "Unidades didacticas y tecnologicas de la informacion y comunicacion". Extraído el 09 de Noviembre de 2010, de <http://www.ebpages.ull.es/users/manarea/udtic/1porque.htm>.
- Bonne F., E. N. (2003): Modelo pedagógico para la enseñanza de los sistemas de aplicación y su papel en la formación informática del profesor de computación. Tesis doctoral ISP "Frank País", Santiago de Cuba.
- Bossuet, G. John. (1999). La computadora en la escuela, Editorial Paidós, México.
- Buch, Tomás (1999). "La Tecnología como producto cultural y su integración al currículo". (Mimeo s/r), México
- Cabero, J., et. al. (1997):La piedra angular para la incorporación de los medios Audiovisuales, informáticos y nuevas tecnologías en los contextos educativos: la formación y el perfeccionamiento del profesorado. Universidades de Sevilla, Huelva y Extremadura. España, <http://www.uib.es/depart/gte/revelec8.html>. EDUTEC Revista Electrónica de Tecnología Educativa Núm. 8. Noviembre 1997.
- Cenich,G y Santos, G. y. (2005). "Propuesta de apredizaje basado en proyectos y trabajoscolaborativos: Experiencia de un curso en linea". Revista Electronica de Investigacion Ediucativa, 7 (2).

Chauvin, A (2010). "capacitacion de los profesores en tic como medio de enseñanza". Revista electronica de Pedagogía Odisea. , num.14. (<http://www.odiseo.com.mx/correos-lector/capacitacion-profesores-tic-como-medios-ensenanza>).

Coll, C. Rochera, M. y Colomia, R. (2005). "La utilizacion de las tecnologias de la informacion y comunicacion es la educacion: El diseño Teco-pedagogico a las practicas de uso". En C. y. Coll, Psicología de la educacion virtual. Enseñar y aprender con estrategias de la informacion y la comunicacion (págs. (pp 74-103)). Barcelona: Ediciones Morata.

Conicyt. (2010). "Programa de teconoligía de información y comunicacion efectivas para la educacion(TICEDU)". Extraído el 02 de Agosto de 2012, de <http://ticedu.fondef.cl/>.

Del Amo, E. (2009 , mayo, 26). "Avanza el uso de las Tic en las aulas, aunque su presencia sigue siendo escasa". Extraído el 01 de Septiembre de 2012, de desde <http://www.aprendemas.com/noticias/detallnoticia.asp?noticia=5250>.

Garrido, A. Crear una comunidad para tu escuela en Edmodo [..es.scribd.com/.../Crear-Una-Comunidad-Para-Tu-E](http://es.scribd.com/.../Crear-Una-Comunidad-Para-Tu-E). Extraído el 7 de Septiembre del 2012 de. - Translate this page <http://alcazarcep.blogspot.Com/2011/05/crear-una-comunidad-para-tu-escuelaen.html>.

Gómez, María. Y López, Norma. (2010). "Impacto de las nuevas Tecnologías en el aula". Extraído el 11 de Mayo del 2012. Desde (http://api.ning.com/files/b*LH-Z5BAEMkU3ojKEUs5voXr7GFwUrzVUWoWhoSuchSjYCqk86RfZ3VyDgrc4Sn9iSttaYjZkTHI4M*Spl*X*3*yr4WH5s7/impactodenuvastecnologiasenelaula.pdf)

- Gómez, J. (2007, Marzo, 02). "Las Tic en educacion". Extraído el 10 del Noviembre de 2010, de <http://boj.pntic.mec.es/jgomez46/ticedu.htm>
- Juan, B. (2007, Noviembre,20). "Importancia de las Tic en el proceso de enseñanza aprendizaje". Extraído el 10 de Septiembre del 2012, de <http://comunidadesvirtuales.obolog.com/importancia-tic-proceso-enseñanza-aprendizaje-40185>.
- Lara, P. y Duart, Jose. (2005). "Gestión de contenidos en el learning: accso y uso de objetode la informacion como recurso estrategico". Revista de Universidad y sociedad del conocimiento, vol2 (n°2).(<http://www.uoc.edu/rusc/2/2/dt/esp/lara.pdf>).
- Machado, J. (2007). "Propuesta para mejorarlas estrategias metodológicas que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas de 5° y 6° de la Unidad Educativa". Extraído el 20 de Septiembre del 2012.
- Marioni, Eugenia, María. (2005), "Las Tic en el proceso de enseñanza – Aprendizaje" Santa Fe, Argentina. Extraído el 10 de noviembre del 2010 desde: <http://educatics.blogspot.com/2005/06/las-tics-en-los-procesos-de-enseanza>.
- Palomar, M. (2009). "Ventajas e Inconvenientes de las Tic en la docencia". RevistalInnovacion y Experiencias Educactivas. (http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_25/MARIA_JOSE_PALOMAR_SANCHEZ01.pdf)
- Pere, G. (2010). "Impacto de las Tic en Educacion".Extraído el 10 de Noviembre del 2012, de dede <http://peremarques.pangea.org/siyedu.htm>.

Pérez, M. (1995), "Redes De Computadoras En El Aula" En Información Científica Tecnológica, Conacyt, Marzo-Abril 1995, Vol. 17, Num. 222-223, P. 12-17. (Artículo Dedicado Al Análisis De Las Oportunidades De Aprendizaje Que Pueden Encontrarse En El Uso De Telecomunicaciones Y Computadoras).

Repeal (2007) "Gestión y Monitoreo de Portales Educativos. Situaciones de los Países, Sistemas Educativos y los Portales Miembros de RELPE". Extraído el 03 de mayo del 2012 desde: <http://www.relpe.org/wpcontent/uploads/2010/03/DocumentoTecnico3Diagnostico.pdf>.

Soler, V. (2008, Octubre). "el uso de las Tic(tecnología de la información y la comunicación) como herramienta didáctica en la escuela, en contribución a las Ciencias Sociales". Extraído el 25 de Noviembre de 2010, de www.eumed.net/rev/cccss/02/vsp.htm.

A N N E X O S

ANEXO 1



INSTITUTO SUPERIOR DE POST GRADO ENTREVISTA DIRIGIDAS A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA EXPERIMENTAL FAE N° 3 TAURA

Objetivo general

Recolectar información sobre las Estrategias Metodológicas utilizadas por los docentes en los laboratorios de computación.

Institución Unidad Educativa Experimental FAE N° 3Taura

Fecha: _____

Temática: Estrategias Metodológicas

Número de docentes: 15

Encuestadora: Ing. Paulina Verzosi V.

Pedimos su colaboración para responder las siguientes preguntas, la información que nos brinde servirá de mucha ayuda para la realización de nuestro proyecto y servirá para mejorar el desarrollo de la institución educativa.

Le garantizamos que los datos que usted nos facilite serán tratados de manera confidencial.

Gracias por su colaboración.

INFORMACIÓN GENERAL:

SEXO: Masculino

Femenino

Años de Experiencia Docente: -----

Título profesional: -----

Años de servicio: -----

INFORMACION ESPECÍFICA:

1.- ¿Según su criterio personal qué opinión tiene usted sobre los avances tecnológicos que se están suscitando en la actualidad?

2.- ¿Usted, utiliza en el salón de clases estos avances tecnológicos?

3.-Si su respuesta es No a la pregunta anterior podría explicar las razones?

4.- ¿Considera usted que las estrategias metodológicas que utiliza en el salón de clases son las más idóneas para que sus estudiantes aprendan con significación?

5.- Cuando observa que un estudiante tiene dificultad en aprender qué medidas correctoras toma?

6.- ¿Considera usted que la distracción es un factor por las que el estudiante no aprende con facilidad.

7.-Si su respuesta es sí. ¿Podría mencionar al menos tres razones fuera de la ya citada, por las que el estudiante se distrae?

8.-Con relación a la sala de computación de su institución presta las exigencias adecuadas para que los estudiantes adquieran los conocimientos con calidad?

9.- ¿Estaría usted dispuesto a utilizar novedosas estrategias metodológicas que le ayuden a fortalecer la calidad de los aprendizajes?

Gracias por su colaboración.

ANEXO 2



INSTITUTO SUPERIOR DE POST GRADO ENCUESTAS DIRIGIDAS A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA EXPERIMENTAL FAE N° 3 TAURA

Objetivo general

Recolectar información sobre las Estrategias Metodológicas utilizadas por los docentes en los laboratorios de computación.

Institución Unidad Educativa Experimental FAE N° 3Taura

Fecha: _____

Temática: Estrategias Metodológicas **Número de estudiantes:** 90

Encuestadora: Ing. Paulina Verzosi V.

Pedimos su colaboración para responder las siguientes preguntas, la información que nos brinde servirá de mucha ayuda para la realización de nuestro proyecto y servirá para mejorar el desarrollo de la institución educativa.

Le garantizamos que los datos que usted nos facilite serán tratados de manera confidencial.

Gracias por su colaboración.

INSTRUCCIONES:

Seleccione su respuesta marcando una X en el casillero respectivo, en la información específica.

INFORMACIÓN GENERAL:

SEXO: Masculino Femenino

AÑO DE E.G.B: EDAD:

INFORMACIÓN ESPECÍFICA

1.- ¿Le gusta la manera cómo su profesor imparte los conocimientos en el laboratorio de computación?

Poco

Mucho

Nada

2-Según su criterio, en el desarrollo de la clase su profesor:

Improvisa el tema.

Trae preparado el material con el cual va a trabajar

En ese momento busca lo que va a trabajar en clases

3.- Cree usted, que el docente utiliza estrategias metodológicas innovadoras en el proceso de aprendizaje?

Si

No

A veces

4.-¿Considera que su profesor se preocupa cuándo usted no aprende con facilidad?

Si

No

A veces

5.- Cree usted que el docente busca la manera de emplear estrategias innovadoras?

Si

No

A veces

6.- ¿Según su criterio cuáles son los principales motivos por los que el docente no llegue con los conocimientos a los estudiantes?

Falta de estrategias metodológicas

El laboratorio de computación es obsoleto

Existen muchas distracciones

No hay control en los laboratorios

7.- ¿Según su criterio, usted como estudiante, la manera correcta de aprender en los laboratorios de computación es?:

Por medio programas actualizados.

Innovar las estrategias metodológicas.

Existan reglas de comportamiento

El docente controle que no haya distracción.

8.- ¿Crees que tu profesor estaría dispuesto a innovar sus estrategias?

Siempre

Casi siempre

Nunca

9.- ¿Quisieras que tu profesor implemente nuevas estrategias metodológicas en el desarrollo de la clase?

Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>

Le agradecemos por su colaboración, la información recolectada será muy reservada.