



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA**

**PROYECTO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO**

**DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA Y PROGRAMACIÓN**

**PROYECTO**

**RECURSO AUDIOVISUAL INTERACTIVO EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN  
DEL 8VO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTORAS:**

**GUAMÁN BACULIMA SONIA LASTENIA**

**ULLAGUARI PEÑAFIELCARMEN DEL ROCIO**

**MILAGRO 2013**

**ECUADOR**

## CERTIFICADO DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del proyecto de investigación, nombrado por el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a distancia Universidad Estatal de Milagro.

CERTIFICO:

Que he analizado el proyecto de Tesis de Grado con el Tema RECURSO AUDIOVISUAL DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, MEDIANTE UN SOFTWARE INTERACTIVO APLICADO EN POWERPOINT PARA MEJORAR LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN DEL 8VO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA “**Año 2013**” presentado como requisito previo a la aprobación y desarrollo de la investigación para optar por el título de: **LICENCIADAS EN INFORMATICA Y PROGRAMACIÓN**

El mismo que consideramos que debe ser aceptado por reunir los requisitos legales y por la importancia del tema.

Presentado por las Egresadas:

Carmen Del Roció Ullaguari Peñafiel

C.I.0923744247

Sonia Lastenia Guamán Baculima

C.I.0704677236

**TUTOR**

---

Lic. Pedro López Guerrero, Msc.  
CI.120460672-5

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Nosotras: Egresadas de la carrera de Licenciatura en Informática y Programación: Carmen Del Roció Ullaguari Peñafiel y Sonia Lastenia Guamán Baculima, por medio de este documento, entregamos el proyecto; RECURSO AUDIOVISUAL DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, MEDIANTE UN SOFTWARE INTERACTIVO APLICADO EN POWERPOINT PARA MEJORAR LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN DEL 8VO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA “ Año 2013”,del cual nos responsabilizamos por ser las autoras del mismo y tener la asesoría personal del Licenciado Pedro López, Msc.

Milagro, 30 julio 2013

---

Carmen Ullaguari Peñafiel  
C.I. 0923744247

---

Sonia Guamán Baculima  
C.I. 0704677236

## CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de Licenciadas en Informática y Programación, otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	[ ]
DEFENSA ORAL	[ ]
TOTAL	[ ]
EQUIVALENTE	[ ]

---

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

---

PROFESOR DELEGADO

---

PROFESOR SECRETARIO

## CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de Licenciadas en Informática y Programación, otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	[ ]
DEFENSA ORAL	[ ]
TOTAL	[ ]
EQUIVALENTE	[ ]

---

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

---

PROFESOR DELEGADO

---

PROFESOR SECRETARIO

## DEDICATORIA

Primero queremos agradecerle a DIOS por su ayuda ya que con su amor incalculable, nos da fortaleza para seguir adelante en los momentos más difíciles. Con inmenso amor y cariño, dedicamos este trabajo a nuestros padres ya que ellos han sido el ejemplo además del apoyo que nos han brindado hasta la culminación de mi carrera, también a nuestra familia que de una u otra forma nos han ayudado a terminar con éxito esta etapa en nuestras vidas.

Carmen Ullaguari Peñafiel  
Sonia Guamán Baculima

## **AGRADECIMIENTO**

Nuestro más sincero agradecimiento en primera instancia a Dios y a todos quienes apoyaron la realización de este trabajo en especial a nuestros padres y familiares por brindarnos todo su apoyo para que este sueño tan anhelado se haga realidad.

A la Universidad Estatal de Milagro por brindarnos la oportunidad de realizar este trabajo, a los Licenciados que nos impartieron sus conocimientos en cada asesoría.

Un especial agradecimiento al tutor Licdo. Pedro López, Msc quien nos supo guiar hasta la culminación del mismo.

Al personal docente de la Unidad Educativa República de Alemania a su Rector por habernos permitido el desarrollo de la presente investigación en su Institución Educativa.

Carmen Ullaguari Peñafiel  
Sonia Guamán Baculima

## CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Lic. Jaime Orozco Hernández, Msc.

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 Tercer Nivel, cuyo tema fue RECURSO AUDIOVISUAL DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, MEDIANTE UN SOFTWARE INTERACTIVO APLICADO EN POWERPOINT PARA MEJORAR LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN DEL 8VO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA **Año 2013**” y que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a distancia.

Milagro, 30 Julio del 2013

---

Carmen Ullaguari Peñafiel  
C.I.0923744247

---

Sonia Guamán Baculima  
C.I. 0704677236



## Resumen

Esta investigación se enfoca en los procesos de enseñanza-aprendizaje, de la asignatura de computación en el estudiante pueda desempeñarse correctamente dentro del aula del clases y en todos sus ámbitos que lo rodean, principalmente en el ámbito escolar, de ahí que se pretende contribuir al fortalecimiento e incentivación de la atención puesta por parte de los estudiantes en la hora clase, concientizando a los docentes en aplicar nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje.

En la actualidad, el uso de las Tic's en el ámbito educativo está relacionado con el uso herramientas que nos ayudan a reforzar lo aprendido mediante textos educativos, ya que la educación hoy en día a avanzado mucho y no solo debe permanecer aplicando la enseñanza tradicionales como el solo uso de un libro. Sin embargo en la mayoría de las instituciones educativas las autoridades del plantel ya se preocupan por brindar charlas o a su vez permitir que los estudiantes universitarios aportemos con nuestros conocimientos adquiridos con la nuevas reformas educativas.

La investigación está orientada a brindar un recurso tecnológico el cual ayudara en los procesos de enseñanza-aprendizaje de dicha asignatura, también para que los docentes concienticen en hacer uso de la Tics como complemento para la retroalimentación.

La investigación está orientada a brindar un recurso tecnológico el cual ayudara en los procesos de enseñanza-aprendizaje de dicha asignatura, también para que los docentes concienticen en hacer uso de la Tics como complemento para la retroalimentación.

## **ABSTRACT**

This research focuses on the teaching-learning, computing subject the student to perform successfully in the classroom of the school and all its surrounding areas, mainly in schools, hence aims to contribute to strengthening and encouragement of attention paid by students in class time, raising awareness to teachers in implementing new teaching-learning methodologies.

At present, the use of ICTs in education is related to use tools that help us to reinforce learning through educational texts, since education nowadays come a long way and not only must remain using traditional teaching the use of a single book. However, in most educational institutions and school authorities are concerned about providing lectures or in turn allow college students we contribute with our knowledge gained new educational reforms.

The research is aimed to provide a technological resource which will help in the teaching and learning of this subject, also for teachers concienticen to make use of Tics in addition to the feedback.

The research is aimed to provide a technological resource which will help in the teaching and learning of this subject, also for teachers concienticen to make use of Tics in addition to the feedback.

## ÍNDICE

<b>CERTIFICADO DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>iii</b>
<b>CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA .....</b>	<b>iv</b>
<b>CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA .....</b>	<b>v</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>vi</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....</b>	<b>viii</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>2</b>
<b>EL PROBLEMA.....</b>	<b>2</b>
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
1.1.1    Problematización.....	2
1.1.2    Delimitación del problema .....	5
1.1.3    Formulación del problema.....	5
1.1.4    Sistematización del problema.....	5
1.1.5    Determinación del tema.....	6
1.2 OBJETIVOS.....	6
1.2.1    Objetivo general .....	6
1.2.2    Objetivos específicos.....	6
1.3 JUSTIFICACIÓN .....	7
1.3.1    Justificación de la investigación .....	7
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>9</b>
<b>MARCO REFERENCIAL.....</b>	<b>9</b>

2.1	MARCO TEÓRICO .....	9
2.1.1	Antecedentes históricos .....	9
2.1.2	Antecedentes referenciales .....	18
2.1.3	Fundamentación.....	25
2.2	MARCO LEGAL .....	36
2.3	MARCO CONCEPTUAL .....	39
2.4	HIPOTESIS Y VARIABLES.....	51
2.4.1	Hipótesis General.....	51
2.4.2	Hipótesis particulares .....	51
2.4.3	Declaración de las variables.....	51
2.4.4	Operación de las variables .....	52
	<b>CAPITULO III.....</b>	<b>53</b>
	<b>MARCO METODOLOGICO.....</b>	<b>53</b>
3.1	TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL .....	53
3.2	LA POBLACION Y LA MUESTRA.....	56
3.2.1	Características de la población .....	56
3.2.2	Delimitación de la población.....	56
3.2.3	Tipo de muestra .....	56
3.2.4	Tamaño de la muestra.....	57
3.2.5	Proceso de selección .....	57
3.3	LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS.....	57
3.3.1	Métodos teóricos .....	58
3.3.2	Métodos empíricos .....	59
3.3.3	Técnicas e instrumentos.....	60
3.4	TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS .....	60

<b>CAPITULO IV.....</b>	<b>61</b>
<b>ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS DATOS.....</b>	<b>61</b>
4.1 TALENTO HUMANO.....	61
4.2 RECURSOS Y MEDIOS DE TRABAJO .....	62
4.3 RECURSOS FINANCIEROS .....	62
4.4 ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	63
4.4.1 Resultados de las encuestas realizadas a los estudiantes .....	63
4.4.2 Resultados de las encuestas realizadas a los docentes .....	71
4.4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS.....	79
4.5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	80
4.5.1 Conclusiones.....	80
4.5.2 Recomendaciones.....	81
<b>Capítulo V.....</b>	<b>82</b>
<b>La Propuesta.....</b>	<b>82</b>
5.1 Título de la Propuesta: .....	82
5.4 Objetivo de la Propuesta .....	85
5.4.1 Objetivo General: .....	85
<b>Bibliografía.....</b>	<b>102</b>
<b>Linkografía.....</b>	<b>104</b>
ANEXOS .....	105
<b>Anexo 4: RELACIÓN ENTRE HIPÓTESIS Y OBJETIVOS.....</b>	<b>109</b>

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro1. Operación de las variables .....	52
Cuadro 2. Tamaño de la nuestra .....	57
Cuadro 3. Talento humano colaborador .....	61
Cuadro 4. Recursos materiales a utilizar .....	62
Cuadro 5. Recursos Financieros a utilizar .....	62
Cuadro 7. Recursos, Análisis Financiero .....	88
Cuadro 8. Cronograma de actividades .....	90
Cuadro 9. Modelo de planificación en Fases y procesos .....	92
Cuadro 10. Lista de recursos de Tecnológicos para ejercicio docente .....	93
Cuadro 11. Foda .....	94
Cuadro 12. Análisis Organizacional .....	95
Cuadro 13. Plan didáctico anual .....	96
Cuadro 14. Docente de educación básica .....	96
Cuadro 15. Plan de unidad .....	97
Cuadro 16. Secuencia y desarrollo de la actividad .....	98
Cuadro 17. Control y mejoramiento continuo .....	100

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1. Importancia de la asignatura de computación .....	63
Grafico 2. Problemas en el aprendizaje .....	64
Grafico 3. Recursos tecnológicos.....	65
Grafico 4. Frecuencia de temas inconclusos.....	66
Grafico 5. Retroalimentación.....	67
Grafico 6. Utilización de medios de consulta.....	68
Grafico 7. Recursos tecnológicos.....	69
Grafico 8. Uso de recursos audio visual parar la retroalimentación .....	70
Grafico 9. Aplica metodologías de enseñanza-aprendizaje .....	71
Grafico 10. Tiempo asignado para cada clase .....	72
Grafico 10. Problemas de asimilación de la asignatura .....	73
Grafico 12. Relación de saberes previos.....	74
Grafico 13. Promover el trabajo colectivo.....	75
Grafico 14. Expresión de opiniones de los estudiantes.....	76
Gráfico 15. Responden las preguntas de sus estudiantes .....	77
Grafico 16. Uso de recurso audiovisual .....	78

## INTRODUCCIÓN

Es preciso saber cómo se genera, se almacena, se transforma, se transmite y cómo se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos).

También con la operatividad que se desarrollen para explotar las capacidades tecnológicas, entre ellas, las que brinda la computación, juegan un papel primordial así como su importancia, mediante los programas.

Los niños y niñas pueden trabajar con diferentes tipos de programas, debemos pensar ante todo qué queremos que aprendan los estudiantes y cómo queremos que sea su proceso de aprendizaje.

Por medios de recursos didácticos la enseñanza de computación en esta etapa tendrá como objetivo el desarrollo de las siguientes capacidades para mejorar el aprendizaje de los educandos en la realización de una presentación de PowerPoint de la asignatura de computación.

Aumento en las destrezas motrices, aumento en el razonamiento matemático, aumento de creatividad, y resolución de problemas haciendo de la clase más motivadora donde el estudiante se sienta con gran entusiasmo al recibir la clase y así también retroalimentar lo ya aprendido.

Es por ello que los recursos audiovisuales benefician tanto al educando como al docente logrando que se refuerce lo aprendido en clases y así el estudiante no se sienta desanimado.

Por el cual han sido diseñados a partir de actividades concretas, programas que proponen ejercicios al alumno y que ponen el énfasis en los contenidos.

Asimismo la búsqueda de información y la ayuda del educador introduce nuevas formas de aprender y nuevos procedimientos que serán de gran ayuda al estudiante en su desarrollo.



# **CAPÍTULO I EL PROBLEMA**

## **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1.1 Problematización**

En la actualidad la tecnología sigue siendo una de las principales herramientas para nuestro diario vivir de tal forma que se ha convertido en un complemento esencial tanto en el ámbito educativo como empresarial, es por eso que toda institución tiene que adaptarse a estos cambios, y así estar preparados a la integración de las nuevas tecnologías.

Por tal razón el aprendizaje en la signatura de computación de los estudiantes del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa República de Alemania del cantón Naranjal, no está siendo adquirido significativamente debido a que sigue siendo de forma tradicional es decir que con respecto al aprendizaje del programa de PowerPoint lo realizan a base de un libro de manera teórica en el cual los educandos solo trabajan en las actividades de manera monótona, en el que conocen lo que es el programa de PowerPoint, pero para ellos eso no es suficiente ya que necesitan saber cómo realizar una presentación en PowerPoint para emplearlo en su futuro como puede ser en una exposición de una reunión, trabajos, etc. Y que las clases sean algo más dinámicas y motivadoras que refuercen sus conocimientos ya adquiridos y los llene de entusiasmo a seguir aprendiendo esta asignatura de computación.

Además la poca investigación, la falta de un laboratorio de computación y su desactualización en procedimientos de nuevas estrategias por parte del docente hacia el aprendizaje del niño, sienten miedo por no poder manipular correctamente este programa y por ende sus conocimientos son bajos.

El conocimiento de esta asignatura, no solo es importante para la acreditación de un grado a otro, sino porque es aplicable en todos los momentos de la vida ya que nos encontramos en una era tecnológica. Igualmente se ha observado que la escasa relación del contenido de un libro de computación no es terminada o enseñada completamente hacia el estudiante en un tiempo determinado.

Por otra parte la escasa participación del padre de familia en el proceso educativo es otro de los factores que dificulta el aprendizaje e inciden al bajo rendimiento escolar de sus hijos. Por consiguiente dificulta la labor del educador, debido a que en casa no existe el control y la ayuda necesaria.

El docente debe tener una visión clara que su función es guiar u orientar al estudiante y no obligarlo a realizar algo porque la repetición de conocimiento y aplicación de forma mecánica no permiten el desarrollo del pensamiento creativo, crítico y lógico. Al contrario el deber del maestro será motivarlos y ayudarlos para que mejore su aprendizaje, rendimiento y se encuentre más familiarizados con el programa.

Según SALVADOR, ADELA (1991)<sup>2</sup>: En su Libro “La Informática en la acción educativa” analizo la importancia de la educación enfatizando al ordenador como una herramienta más en la clase que servirá de apoyo pero nunca reemplazara al docente”

Tomando como referencia esta cita podemos decir que la tecnología favorece la imaginación y potencia la inteligencia de los alumnos, es de esta manera que la educación va de mano con la tecnología por ende el docente debe actualizar sus conocimientos desarrollando nuevas estrategias que permitan al estudiante ser el principal constructor de su propio conocimiento.

BEDRIÑANA, AQUILES (1997): Expuso en su libro “Introducción a la Informática educativa “que la informática se constituye un instrumento ideal para una pedagogía de refuerzo con ambiente de enseñanza aprendizaje enriquecido con el ordenador cuyo uso de sus aplicaciones apoyan al desarrollo del proceso educativo”

De acuerdo a esta cita decimos que la informática es la base que está cambiando al mundo sin distinción alguna, es aquella que está disponible para crear conocimientos y más aún en la informática que sin lugar a duda transforma al ser humano.

La situación que se vive dentro del aula de clases en la asignatura de computación al no contar con una estrategia tecnológica para que los estudiantes refuercen y observen como desarrollar una presentación en PowerPoint.

Esto los ha producido que pierdan el entusiasmo, y consideren que este programa sea de poco interés para ellos y por ende es de mucha importancia para su futuro.

Se tiene como propósito enseñar a los estudiantes de una manera clara y dinámica en la que ellos se sientan cómodos y activos para aprender lo que es una presentación en PowerPoint y así reforzar lo que han aprendido en la asignatura de computación.

Para que esto no siga sucediendo en la Unidad Educativa N° 6 “República de Alemania”, se ha planteado que el aprendizaje de PowerPoint de la asignatura de computación se convierta en una experiencia significativa y el estudiante la vea como una manera de adquirir nuevos conocimientos desarrollando sus capacidades lo cual le van ayudar en su futuro ya que hoy en día la tecnología es indispensable por lo cual se va realizar un tutorial audio visual donde el niño podrá reforzar con esta aplicación de una manera fácil y sencilla lo ya aprendido.

### **1.1.2 Delimitación del problema**

**Campo:** Educativo

**Área:** Educación, Cultura

**Aspecto:** No aprovechamiento de los recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de PowerPoint.

**Cantón:** Naranjal

**Ciudadela:** San Francisco

**Año de ejecución:** 2012 - 2013

**Sujetos:** Estudiantes de octavo año de educación básica

**Lugar:** Unidad Educativa República de Alemania

**Tema:** Recurso Audiovisual Interactivo en la asignatura de computación del 8vo año de Educación Básica.

### **1.1.3 Formulación del problema**

¿Cómo incide la falta de recursos tecnológicos en los procesos de aprendizaje del programa PowerPoint de la asignatura de computación en la Unidad Educativa República de Alemania?

### **1.1.4 Sistematización del problema**

¿La falta de un recurso audiovisual en el programa de PowerPoint incide en generales vacíos en la asignatura de computación?

¿De qué manera ayuda el recurso audiovisual en el aprendizaje de los estudiantes?

¿Qué papel juega la utilización de un recurso audiovisual en la retroalimentación de la asignatura de computación en el proceso formativo de los estudiantes?

¿Cuál es la importancia que se le atribuye a la aplicación del recurso audiovisual para evitar la metodología tradicional?

### **1.1.5 Determinación del tema**

Diseño de un tutorial audiovisual mediante, mediante un software interactivo aplicado en PowerPoint para mejorar la calidad de la educación del 8vo año de educación básica de la Unidad Educativa República de Alemania. La cual también les servirá a los estudiantes para verla a través de YouTube en cualquier página web con la dirección que será proporcionada.

## **1.2 OBJETIVOS**

### **1.2.1 Objetivo general**

Determinar cómo incide la falta de implementación de las herramientas tecnológicas mediante la metodología del docente en la asignatura de computación, para el 8vo año de Educación Básica de la Unidad Republica de Alemania del Cantón Naranjal en el periodo 2013-2014.

### **1.2.2 Objetivos específicos**

- Determinar la eficacia del uso de los recursos tecnológicos en la metodología del docente para determinar si los mismos generan aprendizaje.
  
- Identificar las principales causas en las que se recomienda emplear tecnologías actuales, que son aplicadas como estrategias didácticas en el aula.
  
- Implementar la utilización de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, para mejorar el desempeño del docente y estudiantes
  
- Indicar el grado de aprendizaje positivo que hay en los estudiantes utilizando los recursos tecnológicos.

## **1.3 JUSTIFICACIÓN**

### **1.3.1 Justificación de la investigación**

La educación en nuestro País se encuentra afrontando muchas situaciones en la enseñanza- aprendizaje de la asignatura de computación, los mismos que afectan al sector más vulnerable que son los niños y niñas, esto se ve reflejado en el rendimiento académico de quinto año de educación básica una de las causas es la práctica tradicional por parte de los docentes, dando lugar a la falta de interés y motivación por aprender contenidos informáticos indispensables en su diario vivir.

Por lo tanto es necesario aplicar nuevos recursos tecnológicos aplicados a los procesos de enseñanza-aprendizaje del programa de PowerPoint para los estudiantes de octavo año de básica y que de esa manera su aprendizaje sea más motivador en la que se sientan entusiasmados por aprender esta asignatura, ya que la institución no cuenta con laboratorio propio, haciendo uso de equipos ajenos a la institución.

Esta propuesta está encaminada a buscar soluciones que conduzca al estudiante a un aprendizaje productivo y significativo y así mejorar su rendimiento académico, es decir que se conviertan en responsables de su propio aprendizaje, que refuercen sus conocimientos de analizar, asumiendo un papel activo en la construcción de sus propias ideas enfocadas para su desempeño en la sociedad.

Por la relevancia que tienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje por que se convertirán en un instrumento que permitirá organizar y guiar el proceso del programa de PowerPoint, esta es una gran tarea en el cual estamos involucrados docentes, estudiantes y padres de familia, para que de esta manera podamos cumplir con los objetivos de la Educación Básica en la materia de Computación.

En este sentido, es necesario crear y validar metodologías nuevas y significativas que, aprovechando las herramientas digitales existentes, permitan a nuestros estudiantes desarrollar las habilidades y competencias que verdaderamente les serán útiles en su vida adulta. En este caso, el PowerPoint permite al estudiante participar activamente en su proceso de adquisición del conocimiento.

Además se ha planteado esta investigación para que sirva de alternativa pedagógica fomentando a la reducción de las formas tradicionales de enseñanza-aprendizaje que son comúnmente utilizadas por los docentes pero gracias a este recurso audiovisual mediante un software las clases serán más dinámicas, motivadoras logrando así mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Este lineamiento institucional nos servirá de guía para crear e incrementar nuevas destrezas y formas de aprender al máximo el uso del programa de PowerPoint, para que lo podemos utilizar cuáles son sus grandes opciones para la aplicación en el ámbito educativo en lo cual esto será realizado de una forma fácil y divertida de esta manera estaremos contribuyendo para el mejoramiento de la educación.

## **CAPÍTULO II MARCO REFERENCIAL**

### **2.1 MARCO TEÓRICO**

#### **2.1.1 Antecedentes históricos**

La tecnología Educativa surge en estrecha relación con los procesos de cambio e innovación educativa. En este sentido , que contempla la influencia de la Teoría Crítica en la Tecnología Educativa como una ruptura teórica frente a las bases científicas anteriores en la búsqueda de nuevas fuentes que permitan conectar con una perspectiva social y ética, define la Tecnología Educativa como: "una mirada y un conjunto de procesos y procedimientos, no sólo aparatos, con vocación de conformar tanto un modo de pensar la educación como una línea operativa de ordenación y actuación en este ámbito, llevando asociada, por tanto, relaciones entre los sujetos usuarios y aquellos que detentan el poder político, económico y organizativo para su diseño, desarrollo y control." (Bartolomé, 2008).

Bravo (2004).Ordena los niveles de concreción y abstracción de los procedimientos de aprendizaje y los materiales instructivos en el sentido de abstracción creciente, en la cual opinaba que las ideas pueden ser más fácilmente entendidas y retenidas si se construyen a partir de la experiencia concreta.

Dale en la cita antes descrita, hace mención a la atracción de los conocimientos que pueden ser más entendibles si se lo realiza usando materiales concretos que servirán para nutrir los conocimientos ya adquiridos. Con la inserción de un recursos audio visual que está diseñado para reforzar la clase en la presentación de PowerPoint de esta forma de hacerla dinámica e interactiva.



En este contexto el recurso audiovisual, ha hecho posible que ya no solo se trabaje mediante simples textos, sino más bien que el recurso usado sirva de aprendizaje significativo como lo indica Michelli: “El uso de recursos audiovisuales en (informática, multimedia) en todos los ámbitos y estratos sociales ha multiplicado su presencia en los centros educativos de forma interactiva y dinámica.

Cebrián (2005). Los materiales audiovisuales relacionados con el mundo de la educación: Noticias, nuevos métodos educativos, tele docencia, solidaridad, buenas prácticas docentes y reportajes, culturales. Siempre con la mirada puesta en la educación de las sociedades del futuro ha reforzado al desarrollado del conocimiento.

Corina Duez (2009). El uso de los recursos audiovisuales mediante software permite el acceso tanto a estudiantes como docentes que tengan, de manera simultánea, una vinculación entre sí y con otras redes en un tiempo que excede al de la concurrencia académica. La incorporación genuina del Tics se realiza cuando la tecnología es parte de los usos, las costumbres, las técnicas y las metodologías de una disciplina, un campo de conocimiento o una práctica social.

En este contexto, más que nunca la educación debe velar por ofrecer a todos los estudiantes modos de pensar, de elaborar estrategias y técnicas dotadas de validez, que son fundamentales para el trabajo intelectual, y que contribuyen a disminuir desigualdades ligadas a la herencia cultural.

El acceso a la tecnología no solo es un problema técnico referido a la disponibilidad de equipamiento; sino que es también y sobre todo un problema educativo referido a las estrategias, habilidades, capacidades y saberes necesarios para trabajar adecuadamente con esas nuevas tecnologías.

Alrededor del 80% de los docentes tienen más de 60 años y en consecuencia su formación y metodología de enseñanza se corresponde con un paradigma clásico (la clase magistral), por lo que sería necesario capacitarlos a ellos y/o sus auxiliares en el uso de estas herramientas.

**Marcos Gales (2009). “Los estudiantes no cuentan con los conocimientos pertinentes pero son nativos de la nueva tribu informatizada, lo que facilitaría la implementación.”**

Hoy en día es necesario buscar, seleccionar, examinar y sintetizar críticamente o de manera inteligente y racional la gran cantidad de información disponible, con el fin de aprovecharla con el máximo rendimiento social o personal.

El proceso de enseñanza aprendizaje está ligado a la motivación, del docente por enseñar y del estudiante por aprender, cuando esta correlación se presenta, el estudiante adquiere un aprendizaje significativo, integrando conceptos que no existían en la estructura cognitiva.

El aprendizaje significativo es el concepto primordial de cognitivismo que enfrenta el mecanicismo y la memoria; la teoría del Aprendizaje significativo fue propuesta por Ausubel quién se basa en lo hallado en la estructura cognitiva del estudiante en interacción con los nuevos significados, es decir, el adquirir nuevos significados depende de lo que ya se conoce.

Cabe anotar la postura de Ausubel que para este aprendizaje es necesario que el estudiante esté interesado por aprender y el docente esté interesado por enseñar.

### **Las Tics aplicadas a la educación**

Carolina Elizabeth Sánchez Zapata (2007). El uso de Tics en la educación ha ayudado a que los alumnos aprendan de una forma diferente a la tradicional. Aun así que los medios convencionales como la pizarra, el retroproyector, los rota folios siguen utilizándose, los medios audiovisuales y tecnológicos se consideran también motivacionales para el logro del aprendizaje de los alumnos en cualquier nivel de educación.

Es un recurso de gran importancia para la enseñanza-aprendizaje y la ventaja que tiene es que generan motivación en el alumno por el solo hecho de tener interacción con la computadora, hay que considerar que cada alumno aprende de manera diferente por lo que es importante variar los medios de enseñanza-aprendizaje desde los convencionales hasta el uso de los medios tecnológicos.

Tenemos que dominar el miedo a trabajar con las tecnologías y estar conscientes de que el uso de ella nos ayudará a hacerla más fácil la forma de aprendizaje a nuestros estudiantes.

### **La educación y el uso de recursos audiovisuales**

José Joaquín Loranert (2011). La educación y el uso de los recursos audiovisuales se han convertido en una modalidad en el proceso de aprendizaje, que parte de la del pensamiento imaginativo del ser humano, hasta el punto de dar efecto a la realidad, en el empleo de las nuevas tecnologías, induce a cambios innovadores para el aprendizaje de los estudiantes.

El conocimiento que adquieren los estudiantes en el aprendizaje, está determinado por diferentes factores, ya que estos pueden ser aspectos metodológicos del docente, recursos audiovisuales y materiales.

Pero también influye de manera significativa el medio en el que se desenvuelve, es por esto que la educación y los recursos tecnológicos juegan un papel importante considerando que el educando necesita un refuerzo para desarrollar y enriquecer sus conocimientos.

Sergio Castillo Santiég (2010). Nos menciona como surge los recursos audiovisuales:

- Los Medios audiovisuales que nos rodean surgen a través de los avances tecnológicos , entre los cuales podemos incluir al cine, la televisión, Internet, presentaciones en PowerPoint, etc.,
- Influyen de manera significativa en la formación de nuestros jóvenes, y a menudo mucho más de lo que nos imaginamos.
- Emitiendo diariamente conocimientos para el aprendizaje con los cuales conviven los niños sin apenas notarlo, por lo que no podemos dudar de la importancia que tienen estos medios en la educación actual.

Vela (2010). Todas estas manifestaciones nos conllevan a transformar la educación tradicional por la actual, la cual es la socialización de recursos audiovisuales con el aprendizaje, y como resultado lograr reforzar los conocimientos y hacer del aprendizaje más motivador y dinámico entre el docente y los compañeros. Siendo esto no solo un aspecto tecnológico sino más bien socializado, que ayude a promover nuevas tendencias en el mejoramiento del aprendizaje, gracias al uso de los recursos audiovisuales en la presentación de PowerPoint.

Esto nos menciona que los recursos audiovisuales en las presentaciones de PowerPoint han dado un impulso definitivo a educadores y estudiantes hacia la educación para un aprendizaje participativo, interactivo y socializado, una educación actualizada de lo que forma parte de las tecnologías.

Actualmente la educación ha sufrido, cambios enérgicos en sus planes de estudio, pero principalmente en sus recursos didácticos tecnológicos, que son usados por los profesores y alumnos en el acto educativo. Estos instrumentos tecnológicos, ofrecen una nueva forma de impartir clases, dando la oportunidad de explotar al máximo un tema en específico, a través de las diferentes vías didácticas que ofrece la tecnología en la actualidad.

La sociedad a través de su avance científico y tecnológico, exige más de los perfiles de los actores participantes en la educación, principalmente de los profesores, demandando una mayor capacidad de poder emplear estas herramientas en beneficio de la educación, es decir, se le acredita al maestros, el buen uso de las herramientas tecnológicas al impartir su clase, logrando atrapar la atención del alumno y principalmente que el análisis y la crítica del tema expuesto de con mayor fluidez, cada estudiante debe de construir su propia estructura dentro de cada materia. En la actualidad nos enfrentamos a una sociedad que exige cada vez más de los individuos, tanto laboral como socialmente. Es por esto que el objetivo de la educación es principalmente formar individuos, que podrán desarrollarse en un sistema de competencias se fomenta cada vez más la cooperación entre los propios alumnos como motor del aprendizaje o se buscan nuevas formas de interactuar con el conocimiento, mediadas por nuevas tecnologías más abiertas y flexibles. La ciencia y la tecnología,

ofrecen una infinidad de herramientas tecnológicas que pueden apoyar al profesor en su desempeño laboral.

El poseer una formación educativa profesional, hoy en día es más accesible que en décadas pasadas, por ejemplo, en última década se ha dado con mayor fuerza, la educación a distancia, donde las principales herramientas tecnológicas son la computadora y el Internet, que son los mediadores que cortan la distancia entre el alumno y la institución. La enseñanza que se da dentro de las aulas, tiene una lista de recurso didáctico tecnológico mucho más extensa comenzado desde un pizarrón interactivo, marcadores especiales de pizarrón, bibliotecas interactivas, proyectores etc., recordando la computadora y conocimiento, o estructura cognitiva.

Pozo (2010). El estudiante a través del Cmap Tools podrá cimentar sus propios modelos de conocimientos, a través del análisis de un tema, elaborando un mapa a partir de ideas principales, convertidas en conceptos, palabras ensalces y ligas, que juntas formaran una proposición, la cual nos facilitara el dominio específico de el tema, a lo cual se le llama aprendizaje significativo.

En lo personal mi experiencia con la elaboración de los mapas conceptuales como recurso didáctico, me fue muy favorable como estudiante, porque a partir de ellos pude estructurar mis ideas acerca de un tema, de manera más fácil y organizada.

La Informática es la ciencia aplicada que comprende el estudio y aplicación del tratamiento automático de la información, utilizando sistemas computacionales, generalmente implementados como dispositivos electrónicos. También se define como el proceso automático de la información.

Acorde a ello, los sistemas informáticos deben realizar las siguientes tres tareas básicas:

- Entrada: captación de la información.
- Proceso: tratamiento de la información.
- Salida: transmisión de resultados.

En las aperturas del proceso de información, con la informática sólo se facilitaban los trabajos repetitivos y monótonos del área educativa. La utilización de un recurso audio visual en determinada clase trajo como consecuencia directa una disminución de los dudas en el estudiante e incremento en la competitividad académica.

En la informática influyen los fundamentos de las ciencias de la computación, la programación y metodologías para el desarrollo de software, la arquitectura de computadores, las redes de computadores, la inteligencia artificial y ciertas cuestiones relacionadas con la electrónica. Se logra entender por informática a la alianza sinérgica de todo este conjunto de disciplinas.

Esta disciplina se emplea a numerosas y variadas áreas del conocimiento o la actividad humana, como por ejemplo: gestión de negocios, almacenamiento y consulta de información, monitorización y control de procesos, industria, robótica, comunicaciones, control de transportes, investigación, desarrollo de juegos, diseño computarizado, aplicaciones y herramientas en el mundo educativo, multimedia, medicina, biología, física, química, meteorología, ingeniería, arte, etc. Una de las aplicaciones más importantes de la informática es proporcionar información en forma oportuna y veraz, lo cual, por ejemplo, puede tanto facilitar la retroalimentación de contenidos expuesto o aprendidos en una clase tradicional de modo que permitirá el control de procesos críticos.

Actualmente es difícil imaginar un área que no use, de alguna forma, el apoyo de la informática. Ésta logra cubrir un enorme abanico de funciones, que van desde las más simples cuestiones domésticas hasta los cálculos científicos más complejos y sin duda ocupa un lugar muy importante dentro del ámbito educativo.

Cada día se crece el número de herramientas que favorezcan a mejorar la interactividad entre el estudiante y docente, no solo crece la cantidad, sino las formas de emplearlas para que el aprendizaje sea ameno y de mayor aprovechamiento para los educandos.

Con el desarrollo de las nuevas tecnologías de aprendizaje y capacidad de interpretar la información, se hizo un intenso intercambio de ideas, experiencias, conocimientos entre una gran cantidad de personas.

La educación de la población global es una tarea compleja donde se ha empleado las llamadas nuevas tecnologías, el recurso audiovisual en la presentación de PowerPoint para su implementación en el aula de clases. En la actualidad se ha convertido en un recurso valioso que debe estar a disposición del aprendizaje de los estudiantes de tal forma que revolucione en el ámbito educativo, formando seres capacitados dentro y fuera de clases dejando a un lado el típico y monótono uso de un texto en la hora de la asignatura de computación por tomarla como ejemplo y dejarla al término de la clase con miles de preguntas en sus mentes, lo que conocemos como vacíos del estudiante, de tal forma los recursos audiovisuales mejoran el aprendizaje que además de hacerlo, un refuerzo más dinámico, interesante, ilustrativo en sus contenidos permitiendo el desarrollo mental que harán estudiantes capacitados en la educación donde evolucionaran como sociedad para construir un mejor país.

### **Sociedad en la educación e información**

Descentralización Acceso a la información desde cualquier lugar y en cualquier momento y de un modo inmediato, eficaz.

Globalización Resultados de profundos cambios económicos, culturales y educativos que están transformando el modelo social la globalización pone en manifiesto del debate público ante el uso de las nuevas tecnologías para el cambio de la sociedad el cual su resultado son consecuencias positivas para la enseñanza aprendizaje.

Digitalización ha cambiado el soporte primordial de la información el conocimientos está cambiando nuestros hábitos de relación y comunicación es decir nuestra forma de pensar.

### **Impactos de las tics en la educación**

- La importancia de la escuela paralela
- El rol del profesor y el alumno
- Nuevos instrumentos tics para la educación
- Necesidad de la formación didáctica – tecnológica del profesorado

- Nuevos entornos de enseñanza- aprendizaje y creciente oferta de formación permanente

### **Fabián Irassar (2012). El rol de alumno**

- Acceso a un amplio rango de recursos de aprendizajes
- Control activo de los recursos de aprendizaje
- Participación de los alumnos en experiencia de aprendizaje basadas en destrezas conocimientos intereses y objetivos
- Experiencia colaborativa en tareas de resolución de problemas en base a la retroalimentación.

### **La Vigilancia Tecnológica y la Inteligencia Competitiva como elemento Estratégico**

La institución debe disponer de un sistema de tecnológico permanente que le permita ajustar el rumbo y esclarecer el camino hacia la consecución de sus objetivos.

Un sistema organizado de observación y análisis del entorno, seguido de una correcta utilización interna de la tecnología en el centro educativo es la esencia de la inteligencia competitiva, y en ésta debe participar él, colectivamente en el centro educativo con el concurso de recursos externos si es necesario.

### **Según el Ing. Alberto Onildo Plasencia las razones para practicar una innovación Sistemática con el uso de las tecnologías son:**

- Anticipar, detectar los cambios: nuevas tecnologías, competidores
- Reducir problemas de aprendizajes.
- Reglamentaciones nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje
- Necesidades en los estudiantes capacidades y las de otros
- Competidores.
- Innovar, detectar ideas y nuevas soluciones posibles problemas de aprendizaje.
- Cooperación en los conocimientos técnicos de la enseñanza aprendizaje y su capacidad para utilizar estas herramientas.



- Pruebas sistemáticas para observar a largo plazo el futuro de la ciencia, la tecnología, la economía y la sociedad con el propósito de identificar las tecnologías emergentes que probablemente produzcan los mayores beneficios educativo

### **2.1.2 Antecedentes referenciales**

Posteriormente al haber revisado los proyectos que se han realizado referente a nuestro tema: Diseño de un recurso audiovisual mediante un software aplicado a los procesos de aprendizaje de PowerPoint para los estudiantes de 8vo año de educación básico.

En la biblioteca de la Universidad Estatal De Milagro, otras universidades de diferentes países y ciudades del mundo, en bibliotecas virtuales e internet hemos encontrado proyectos relacionados con nuestra investigación, pero diferentes en ciertos aspectos con el anteproyecto que estamos realizando.

Actualmente existe la preocupación en muchos países en las vías de desarrollo sobre las condiciones que deben tener las instituciones educativas para brindar a los estudiantes la preparación adecuada para el mundo tecnológico al que se enfrentan ya que parece observarse que las estrategias pedagógicas implementadas en dichos programas no han evolucionado al mismo ritmo que las plataformas informáticas desarrolladas al efecto, por lo que, en muchas ocasiones, la mayoría de contenidos siguen el patrón conocido de un libro o de una clase, ya sea traduciendo un texto, existen realmente pocas instituciones que estén tomando con rigor los nuevos tiempos de cambio que aventuran la transformación en el uso de recursos audiovisuales. Los procesos cobran gran relevancia en el ámbito del aprendizaje y las reformas de los sistemas formativos en distintos países, atribuyen a la incorporación de estos recursos un efecto determinante en la mejora de la calidad del proceso de aprendizaje con el objetivo de racionalizar los procesos formativos, mejorar la eficiencia y asegurar el acceso de grupos convencionalmente excluidos.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> SEVILLANO, FERNÁNDEZ, Identificación y valoración de variables vinculadas al uso de las Tics como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la Universidad Autónoma de Querétaro, México.

El avance de las tecnologías hacen que las instituciones se adapten a las exigencias actuales aplicando un sistema educativo con el uso de las Tics, y la vez sea más habitual su uso en la sociedad por lo que se recurre a la frecuente utilización de recursos tecnológicos en las aulas que motiven al alumnado y alcancen los contenidos de la materia de una forma rápida y sencilla, tanto el alumnado como el profesorado pueden aprender o transmitir los conocimientos al resto de alumnos, de forma que se esté más motivado por el trabajo, que este sea lo más eficaz posible y la participación entre el estudiante sea máxima tanto en trabajos grupales como individuales.<sup>2</sup>

Las tecnologías de la información y la comunicación mejoran la vida de todos los habitantes del planeta, la cual disponen de herramientas para llegar a los objetivos de desarrollo de metas propuestas, de instrumentos que ayudaran a los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua. Es por ello que se hace que toda Institución se adapte a los cambios tecnológicos, así aplicando el uso de recursos tecnológicos para mejorar la enseñanza-aprendizaje haciendo de la clase más motivadora y dinámica en la cual el estudiante se siente con gran entusiasmo de aprender esta asignatura de computación. La tecnología es de gran importancia para el vivir diario puesto que ahora la mayoría de las Instituciones trabaja en base a las herramientas tecnológicas que facilitan el trabajo del personal y ofrecen una mejor atención a sus alumnos así como también a los padres de familia.

La utilización de recursos audiovisuales mediante software permitirán diseñar programas educativos mediados por las Tecnologías de la Información es un medio eficaz para mejorar el rendimiento de los estudiantes, en la cual ayuda a la construcción del conocimiento de forma interactiva donde el aprendizaje del estudiante es creativo que motiva la atención y entusiasmo la curiosidad del educando, generando en ellos un mejor rendimiento académico.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup>GABARI, M. I. (2000). Educación y nuevas tecnologías. Pamplona, España, Eunate

<sup>3</sup>BEATRIZ CONTRERAS ARROYO. La nueva tecnología "Recursos didácticos para la educación secundaria"

Los proyectos antes mencionados tienen en común que están vinculados con la tecnología y educación, mediante medios de aprendizaje, el uso de las tics e investigaciones sobre la evolución de los recursos audiovisuales.

Este proyecto: Diseño de un recurso audiovisual mediante un software aplicado a los procesos de enseñanza-aprendizaje de la realización de una presentación en PowerPoint. La cual les servirá a los estudiantes para verla a través de YouTube en cualquier página web con la dirección que será proporcionada, es diferente de los anteriores ya que no solo estudia cada una de las herramientas del recurso audiovisual, sino la forma en la que puede mejorar la educación y el proceso de aprendizaje, y acotear el impacto que han dado los recursos audiovisuales, imágenes, videos, audio y demás aplicaciones que nos brinda el recurso audiovisual de tal forma que ayuda al estudiante en el desarrollo de sus conocimientos auto educándose para expresarlos en público, sobre determinado tema que le permita tener una mejor comunicación en el aula.

En un enfoque más moderno y participativo de la educación todos los agentes emiten y reciben información de modo que el mensaje se refiere tanto a los contenidos de la enseñanza como a las ideas que manifiestan los estudiantes en sus intervenciones, actividades y en cualquiera de los mecanismos en los que se expresa su opinión.

## **LA EDUCACIÓN ACTUAL**

En nuestro país la educación sufre muchos cambios los cuales han facilitado la manera de educar a los estudiantes debido a la tecnología que se encuentra disponible en la sociedad.

Esto genera nuevos retos para los centros educativos en los que participa el educando en cuanto a modificaciones en el aspecto educacional.

Cabero (2004). Indica la implantación en la sociedad de las denominadas nuevas tecnologías de la comunicación e información está produciendo cambios insospechados respecto a los originados en su momento por otras tecnologías. Sus consecuencias y alcances, no sólo se sitúan en el terreno de la información y la comunicación, sino que

lo sobrepasan para llegar a provocar y proponer cambios en la estructura educacional. Y ello es debido a que no sólo se ajustan en la captación de la información, sino también es lo verdaderamente significativo, en las posibilidades que tienen para, almacenarla y distribuirla.<sup>4</sup>

En estas modificaciones se ve los cambios tecnológicos que ha venido sufriendo la educación, por lo cual son necesarios para el funcionamiento del aprendizaje educativo. A pesar que en la actualidad no se haya abordado lo suficiente de esta situación, ni lo han asumido de forma clara a una renovación que nos permita desarrollar los conocimientos que logran los objetivos propuestos para formar personas con una educación de calidad.<sup>5</sup>

Espinoza & Abatte (2008). Nos revela vivimos en una sociedad en transformación constante, donde los cambios provocan nuevos retos educativos en la relación con las estrategias didácticas a utilizar en la enseñanza-aprendizaje.

Es por ello que debemos de emplear la tecnología para una mejor captación de las clases en los estudiantes, en donde harán que los alumnos sientan más dinámico el aprendizaje.

Martínez (2006). Señalaron que este medio audiovisual es didáctico, dinámico, ilustrativo diferente, no cotidiano y moderno que permite a los alumnos el acceso a la información de una forma rápida y el contenido es presentado de una forma organizada y esquematizada.

Es decir que ofrece a los estudiantes una buena cantidad de información en poco tiempo. Este es un gran recurso tecnológico para una fácil percepción y entendimiento y rápida comprensión del tema, reforzando así de una manera clara y precisa los contenidos ya adquirido y también ayuda a la creatividad del estudiante, ya que es un aporte motivador para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

---

PABLOS, J., & JIMENES, J. (2000). Nuevas Tecnologías. Comunicación Audiovisual y Educación. Sevilla. Refriere. (2000). Los medios audiovisuales y la educación

Prendez (2007). Dice el diseño, desarrollo de un recurso audiovisual didáctico crea un ambiente de aprendizaje más dinámico porque el docente lo puede utilizar al inicio de la actividad académica para motivar el acto académico o al final de la actividad académica para reforzar el aprendizaje.

Lo importante es que el docente puede diseñar un ambiente de aprendizaje donde puede parar en un momento determinado el material audiovisual para especificar un determinado contenido, intercambiar ideas con el alumno y adicionalmente promover un aprendizaje significativo motivado a los ejemplos cotidianos motivados por el alumno.

## **El Desarrollo Tecnológico.**

La introducción de las nuevas tecnologías en los diferentes ámbitos, y entre ellos el de la formación, va unida a la evolución está relacionada entre sí: la de la informática, y la de la tecnología audiovisual.

### **- La informática.**

El computador es, con toda seguridad, el medio tecnológico que más posibilidades ofrece con vistas a la formación:

- Es un instrumento fundamental para elaborar todo tipo de materiales con gran calidad: gráficos, transparencias, diapositivas, etc.
- Además, permite proyectar cualquier material elaborado por el propio ordenador de forma secuencial y ordenada, conectado a una pantalla líquida colocada encima de un proyector.
- Puede combinarse con las imágenes de vídeo, bien almacenadas en un disco compacto - dando lugar a lo que se denomina videodisco interactivo, o bien mediante un interfaz que comunica directamente con el reproductor de vídeo.

---

Decaigny, T. (1999). La Tecnología aplicada a la educación. Un nuevo enfoque de los medios audiovisuales. Buenos Aires. Draxler, H. y. (2002). "La estructura y los intereses de la Tecnología en Educación: un análisis crítico".

## **-La tecnología audiovisual.**

Si un medio establece el espacio situado entre varias cosas, el medio escolar es la interacción entre los miembros del cuerpo docente y los estudiantes en un marco físico determinado.

Pedro Lafourcade (2005) Define al medio, como cualquier elemento, o representación que se emplea en una situación de enseñanza–aprendizaje para proveer información o facilitar la organización didáctica del mensaje que se desea comunicar en una clase.

Son recursos al servicio de la enseñanza que con una finalidad de apoyo se incorpora en el proceso de aprendizaje, para que cada alumno alcance el límite superior de sus capacidades y potencie así su aprendizaje.

Estos medios de educación han cambiado de acuerdo con los avances en el campo de la tecnología, pero también según los progresos en el terreno de la educación permitiendo la mejor captación de la clase.

## **-Los Medios Audiovisuales**

Galán (2006). Nos revela es un lenguaje compuesto, que articula sincrónicamente códigos visuales, verbales (palabra hablada) y sonoros (música, efectos) para construir universos autónomos. Se contempla en esta clase el vídeo, la televisión y el sonido. También tenemos en cuenta las series o exposiciones didácticas de proyección fija soportadas en diapositivas fotográficas, que se basa en un criterio técnico, en función del orden de un proceso para establecer una secuencia al momento de presentar una clase o exposición en donde el alumno la recibirá de forma entusiasta y motivadora con facilidad de aprender los conocimientos impartidos.

Los recursos audiovisuales son un conjunto de técnicas visuales y auditivas que apoyan la enseñanza, facilitando una mayor y más rápida comprensión e interpretación de las ideas. La eficiencia de los medios audiovisuales en la educación se basa en la percepción a través de los sentidos, de acuerdo a la forma que son utilizados se pueden considerar como apoyos directos de proyección. Asimismo, los medios

audiovisuales directos encierran todos los medios que pueden usarse en demostraciones de forma directa, y son entre otros: el pizarrón magnético, el franelógrafo, el retroproyector y el rota folio.

### **Estos medios audiovisuales permiten:**

- Exhibir los temas o conceptos de un tema de una manera objetiva, clara y accesible.
- Proporcionar al estudiante medios variados de aprendizaje.
- Estimulan el interés y la motivación del grupo.
- Acercan a los participantes a la realidad y a proporcionarle significado a lo aprendido.
- Permiten facilitar la comunicación.

### **Características de una educación moderna**

- Sirve como recurso en el aula
- Es interactiva e innovadora
- Refuerzo dinámico
- Mejora de los procesos de la empresa.
- Descubrir nuevos conocimientos. Optimización de la estrategia de aprendizaje. Moro(2006)

### **Criterios para aplicar los medios educativos**

Méndez (1997). Plantea lo siguiente:

- Los hechos y los conceptos al presentarse en manera visual permiten mejorar la enseñanza- aprendizaje.
- En los medios visuales, el alumno puede descubrir diversas relaciones que no siempre son expresadas en forma escrita.

- La utilización del medio visual exige al cambio de ritmo: motivando y atrayendo la atención del educando.

## **Desventajas**

Arce (1992). Considera las siguientes cuando:

- No está relacionado directamente con el tema.
- No es aplicado en el momento oportuno.
- Es utilizado para distraer.
- Los estudiantes no están familiarizados con el uso de los medios.
- El precio de elaboración o adquisición resulta demasiado alto.
- Falta exactitud en las ilustraciones.

### **2.1.3 Fundamentación**

#### **¿Qué es recurso audiovisual?**

Salinas (2007). Nos indica que son películas. Imágenes o dibujos consecuentes de objetos en movimiento que se proyectan, especialmente en una pantalla o proyector, tan rápidamente como para dar la impresión de que los objetos se mueven tal como lo hicieron en escena original. Puede usarse el sonido al igual que las imágenes visuales.

Es un recursos que ha tenido mayor aceptación que sirve de apoyo al proceso de aprendizaje entre ellos están la radio, los programas de televisión educativa, las grabaciones, las diapositivas, las fotografías, los videos, etc.

Podemos apreciar como en las escuelas siguen empleándose con cierta frecuencia los medios más antiguos para la enseñanza: la palabra hablada y la escrita en la pizarra,



trabajos basados al libro. Aún este último elemento es empleado por los profesores en pésimas condiciones de conservación.

Podemos destacar que el recurso audiovisual nos ayuda a:

- Estimular y mantener el interés de los alumnos.
- Proporcionar una visión sintética del contenido.
- Ilustrar con claridad el contenido.
- Orientar a la participación de los alumnos a través de: Comentarios, debates y discusiones.
- Asimila con mayor rapidez y realismo los contenidos.
- Muestra interés por intervenir con preguntas, comentarios, aclaraciones, etc.
- Refuerzo de los conocimientos previos del contenido del material antes utilizado.
- Prepara al alumno para observar este material, a fin de que tenga de él el debido provecho.

Frente a los antiguos recursos empleados para la enseñanza-aprendizaje del programa PowerPoint de la signatura de computación que se basa en lo teórico en la que los estudiantes solo pueden leer los contenidos ofrecidos por su autor, con el recurso audiovisual todos los educandos podrán observar y escuchar lo relacionado a la realización de una presentación en PowerPoint, compartir y socializar con sus compañeros.

El medio audiovisual es un sistema de captación y reproducción instantánea de la imagen en movimiento y del sonido por procedimientos electrónicos. Y destaca las siguientes características. Cebrián (1987).

- Da permanencia a los mensajes y permite su cambio y conservación.

- Permite la reproducción instantánea de lo grabado.
- Posee un soporte reutilizable un número determinado de veces.

### **El recurso audiovisual para una presentación en PowerPoint**

Actualmente la educación audiovisual se ha globalizado a gran medida con el uso de la tecnología ofreciendo una variedad de herramientas que pueden ser usadas para la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes.

De tal forma es necesario recalcar la importancia del uso de estas herramientas para un contexto académico apropiado a fin de poder motivar e incitar la creatividad y el interés de los estudiantes, así poder asociar los conocimientos propios del alumno y los nuevos conocimientos que desean adquirir para lograr un aprendizaje significativo que esté basado en su experiencia y perdure en el tiempo.

Es incuestionable destacar la importancia del recurso audiovisual o herramienta tecnológica como medio de transmisión de información para una presentación en PowerPoint que permite la interacción del docente con el estudiante en la educación.

Hoy en día la tecnología cumple un papel muy importante en desarrollo de la educación. El uso del recurso audiovisual como refuerzo en la realización de una presentación en PowerPoint, nos permite la conexión del estudiante con el material proyectado en clase o a la vez compartido en YouTube, y esta comunicación ofrece ventajas como, fotos, videos, sonidos etc., ya que permite compartir recursos para la enseñanza- aprendizaje.

**MORO.A. (2006). “Es importante el recurso audiovisual en el proceso de enseñanza- aprendizaje que apoya y facilita la comprensión haciendo que la clases sean motivadoras y creativas.”**

De acuerdo a esta cita nos revela que los recursos audiovisuales en la educación son de gran utilidad para fortalecer los conocimientos de PowerPoint que han adquirido en el proceso de aprendizaje con la utilización de recursos textuales.

## **Recurso audiovisual para el aprendizaje potencializado en la motivación**

Espinoza García (2011). Consisten en una secuencia de diapositivas creadas en el equipo, realizadas con objetivos didácticos. Fundamentalmente están construidas en el software PowerPoint y en ellas se pueden poner textos solamente o acompañarlas con imágenes y gráficos.

Con las nuevas tecnologías los estudiantes podrán compartir con sus compañeros los conocimientos adquiridos en la realización de una presentación en PowerPoint mediante los textos utilizados en clases. Es decir esta herramienta servirá como una modalidad tecnológica de enseñanza-aprendizaje dentro de la educación en la que se utiliza Visual Basic como medio (proyector, computador), las herramientas o aplicaciones como soporte (audio, video, imágenes, multimedia, hipervínculos, documentos, presentaciones en PowerPoint etc.),

Sin olvidarnos de los contenidos construidos a través de la utilización de un tutorial audio visual entre otros.

En la cual a los estudiantes despertará el interés de llevarlo a la práctica en un futuro. De hecho que las tecnologías han presentado un incremento de la capacidad de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, gracias a la aparición de aplicaciones como video, audio, imágenes, documentación, presentaciones en PowerPoint. Dado que los estudiantes les interesa estar preparados para hacer el mismo uso de esta herramienta en su aprendizaje y medio de formación.

El recurso audiovisual mediante un software relacionado a la educación facilita el refuerzo significativo al vincularlo a su auto-aprendizaje donde desarrolla su capacidad de investigación mediante el acceso a YouTube con responsabilidad al convertirse en constructor de su conocimiento, la misma que dentro del aula de clases permitirá una comunicación más interactiva con el maestro que en conjunto romperá la forma de impartir clases, donde la falta de interés, motivación y de recursos audiovisuales hacían que las clases se tornen aburridas poco participativas y monótonas.

## **Ventajas de los recursos audiovisuales para una presentación en PowerPoint**

Patricio Tapia (2012). Indica los siguientes:

- Captar la atención del alumno y aumentar su motivación
- Posibilitar la comprensión de los conceptos más rápida, concreta y precisa
- Permiten servir de guía para reforzar los conocimientos ya adquiridos de PowerPoint.
- Motiva a que el estudiante sienta interés por aprender como de hace una presentación en PowerPoint
- Gestión real del conocimiento: intercambio de ideas, opiniones, enriquecimiento del aprendizaje.

En conclusión se dice que la calidad educativa va en la forma que los contenidos son impartidos y asimilados por los estudiantes de una manera que garantice el refuerzo de los conocimientos que han adquirido.

Corina Duez (2010).El uso de los recursos audiovisuales mediante software permite el acceso tanto a estudiantes como docentes que tengan, de manera simultánea, una vinculación entre sí y con otras redes en un tiempo que excede al de la concurrencia académica. La incorporación genuina del Tics se realiza cuando la tecnología es parte de los usos, las costumbres, las técnicas y las metodologías de una disciplina, un campo de conocimiento o práctica social.

En este contexto, más que nunca la educación debe velar por ofrecer a todos los estudiantes modos de pensar, de elaborar estrategias y técnicas dotadas de validez, que son fundamentales para el trabajo intelectual, y que contribuyen a disminuir desigualdades ligadas a la herencia cultural.

El acceso a la tecnología no solo es un problema técnico referido a la disponibilidad de equipamiento; sino que es también y sobre todo un problema educativo referido a las estrategias, habilidades, capacidades y saberes necesarios para trabajar adecuadamente con esas nuevas tecnologías.

De esta forma el proceso de enseñar y aprender pasó a ser una combinación de desarrollos curriculares en el aula y, por el lado docente, selección y digitalización de la información considerada útil.

Alrededor del 80% de los docentes tienen más de 60 años y en consecuencia su formación y metodología de enseñanza se corresponde con un paradigma “clásico” (la clase magistral), por lo que sería necesario capacitarlos a ellos y/o sus auxiliares en el uso de estas herramientas.

Hoy en día es necesario buscar, seleccionar, examinar y sintetizar críticamente o de manera inteligente y racional la gran cantidad de información disponible, con el fin de aprovecharla con el máximo rendimiento social o personal.

El proceso de enseñanza aprendizaje está ligado a la motivación, del docente por enseñar y del estudiante por aprender, cuando esta correlación se presenta, el estudiante adquiere un aprendizaje significativo, integrando conceptos que no existían en la estructura cognitiva.

Moreira (2000).Aprovechando recursos como las Tics en el aula de clase, y el interés de los jóvenes por los medios informáticos se puede implementar una estrategia para facilitar la comprensión y el manejo de herramientas en el proceso de en el joven construye su aprendizaje, fomentando las habilidades del pensamiento orientadas a su desarrollo intelectual. Enseñanza- aprendizaje.

Por último tenemos el Humanismo que se define por aprender a aprender desde la libertad de aprender, el proceso de enseñanza está centrado en el estudiante, implica educación en valores para formar un ser humano con características intelectuales acordes a una necesidad social y humana.

El aprendizaje significativo es el concepto principal de cognitivismo que enfrenta el mecanicismo y la memoria; la teoría del Aprendizaje significativo fue propuesta por Ausubel quién se basa en lo hallado en la estructura cognitiva del estudiante en interacción con los nuevos significados, es decir, el adquirir nuevos significados depende de lo que ya se conoce.

Cabe anotar la postura de Ausubel que para este aprendizaje es necesario que el estudiante esté interesado por aprender y el docente esté interesado por enseñar.

La tecnología influyen en la calidad que toda la sociedad en su conjunto permite diariamente una multitud de mensajes con los cuales conviven los adolescentes sin apenas notarlo, por lo que no podemos dudar de la importancia que tienen estos medios en la educación actual, ni dejar de tenerlos en cuenta a la hora de analizar los términos que influyen en la educación de calidad que toda la sociedad en su conjunto persigue.

### **La motivación en el aula con el uso de las tecnologías**

Castedo (2003). Se considera que la interacción con los recursos que brinda la tecnología es un factor que no sólo favorece el aprendizaje sino que también, en determinadas condiciones, puede generarlo. De allí que el grupo que maneja la tecnología es un lugar privilegiado donde los individuos realizan desempeños cognitivos superiores que aquellos que evidencian en tareas individuales tradicionales.

Este acceso permite que tanto estudiantes como docentes tengan, de manera simultánea, una vinculación entre sí y con otros recursos en un tiempo que no excede al de la concurrencia escolar y al apoyo a la enseñanza.

El objetivo de la tecnología es introducir y fomentar el uso del TICS en la educación, respetando los diseños curriculares de cada jurisdicción, los proyectos institucionales y las tareas de cada docente. Así, todos los materiales tecnológicos tienen como propósito brindar herramientas que permitan aprovechar los recursos tics en las tareas de la enseñanza-aprendizaje.

Emilia Ferreiro (2010). Cuando se introduce este tipo de tecnologías en el trabajo cotidiano de los estudiantes, se debe prestar especial atención a no forzar relaciones entre la tecnología y los contenidos que se enseñan en las distintas asignaturas. La incorporación genuina de las TICS se realiza cuando la tecnología es parte de los usos, las costumbres, las técnicas y las metodologías de una disciplina, un campo de conocimiento o una práctica social.

## **La tecnología y la organización de medios que reflejan las tendencias en la estructura social educativa.**

Refriere (2000).Establece que la sociedad es aquella cuya estructura social está compuesta por recursos activados por las tecnologías digitales de la comunicación y de la información basadas en la microelectrónica. El actual proceso de globalización tiene su origen en factores económicos, políticos y culturales, según han documentado los estudios académicos sobre globalización. Pero tal y como sugieren una serie de estudios, las fuerzas que impulsaron la globalización solo pudieron desencadenarse porque tenían a su disposición la capacidad global que proporcionan las tecnologías digitales de comunicación y los sistemas de información, incluyendo las redes informatizadas del transporte a larga distancia.

La función del educador será descubrir las necesidades o el interés de sus alumnos y los objetos que son capaces de satisfacerlos mediante las experiencias de la vida cotidiana y el uso de recursos tecnológicos son más capaces de despertar el interés que las lecciones proporcionadas por los libros tradicionales.

Y en nuestra sociedad actual, la mayoría de las veces la información viene dada a través de las tecnologías, por lo que podemos considerar que estos recursos son un logro social que permite a todos estar actualizados e informados, quienes controlan la sociedad en una mayor parte.

Dentro del entorno concreto de nuestra sociedad, de manera que los medios tecnológicos audiovisuales comparten esta faceta con la educación, que también pretende realizar esta función, la de formar a individuos para que puedan desenvolverse adecuadamente y adaptarse al entorno que los rodea.

## **El desarrollo de la tecnología**

Según las nuevas teorías cognitivas. La computadora creó un asombroso modelo de funcionamiento mental que eventualmente habría de ser rechazado en las teorías socio histórico. En efecto la computadora podía recibir y organizar información, operar con ella, transformarla y hasta resolver cierto tipo de problemas. Esto era para muchos el

principio del estudio de la cognición humana teniendo un modelo concreto que solo necesitaba ser mejorado en sus capacidades y funciones para lograr una fiel réplica del aprendizaje humano. Eventualmente esta analogía no pudo sostener el peso de tan ambiciosa tarea y la computadora representa hoy en día un extraordinario instrumento de ayuda a la cognición humana más que una réplica de este. Aunque expertos en el campo de la computación pregonan que el potencial de la computadora es mayor que el del cerebro humano y que eventualmente incluirá todo aquello que es humano y mucho más.

Las implicaciones educativas del cognitivismo son impactantes, particularmente en cuanto a sus aplicaciones inmediatas en el aula escolar, en la solución de problemas, en los procesos de meta cognición, en el pensamiento creativo, en cuanto a los estilos y dimensiones de aprendizaje, en los diseños instruccionales, en el planteamiento de “escuelas inteligentes”, en la aparición de los nuevos enfoques para enseñar a pensar en el desarrollo de habilidades de pensamiento entre otros muchos aportes, lo cual deja claro que la corriente cognitiva está lejos de ser un cuerpo de conocimientos terminado y completo. Por ser una área de conocimiento relativamente nueva, día con día se siguen generando avances sobre el pensamiento humano a través del uso del método experimental.

El constructivismo es primeramente una epistemología, es decir una teoría de cómo los humanos aprenden a resolver los problemas y dilemas que su medio ambiente les presenta, es una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano, o por decirlo más crudamente es simplemente una teoría de cómo ponemos conocimiento en nuestras cabezas. El constructivismo asume que nada viene de nada. Es decir que conocimiento previo da nacimiento a conocimiento nuevo. La palabra “conocimiento” en este caso tiene una connotación muy general. Este término incluye todo aquello con lo que el individuo ha estado en contacto y se ha asimilado dentro de él, no solo conocimiento formal o académico. De esta manera, creencias, prejuicios, lógicas torcidas y piezas de información meramente atadas a la memoria por asociación y repetición, son tan importantes en el juego del aprendizaje como el conocimiento más puro y más estructurado que pudiéramos pensar.



Según Eder (2004). Se puede hacer una distinción importante: “aprendizaje auténtico” es solo aquel que promueve desarrollo cognitivo, mientras que aprendizaje es simplemente incorporación de hechos en la memoria permanente. Desde el punto de vista constructivista el primero es la integración de nueva información en una estructura previamente construida, mientras que el segundo es información nueva pero desconectada de la estructura.

Esto es crucial para el individuo en cierta posición social y en cierto punto de la historia de la humanidad. Estos hechos histórico-sociales determinan las posibilidades de aprendizaje. Genes que han de proveer inteligencia natural son por sí mismos casi irrelevantes en el aprendizaje del individuo.

Toda calidad consta de un ciclo el cual comprende diferentes etapas de manera global y efectiva que en este caso se aplicaría para el funcionamiento de una institución, se empieza desde los trámites administrativos y escolares, la información académica, el control de enseñanza aprendizaje con profesores investigadores capacitados. Un proceso tecnológico en la educación que necesariamente debe vincularse al campo profesional y desde ahí con todos los elementos de las diversas etapas, existirá la retroalimentación suficiente para el diseño del modelo educativo.

### **Uso didáctico de PowerPoint**

PowerPoint se caracterizó desde fines de los años ochenta como la herramienta por excelencia para realizar presentaciones, substituyendo así al aparato reproductor de diapositivas. Si bien es cierto que las presentaciones son instrumentos muy poderosos de comunicación visual para las empresas, también se han convertido en un aliado de mucha utilidad en el sector educativo.

Algunos centros educativos de todos los países han incorporado en sus aulas el uso de la tecnología educativa, haciendo uso de PowerPoint para proyectar contenidos educativos en pantalla.

**Eduardo Martínez Marín (2007) “Como docentes hace falta mucha cultura para usar didácticamente una herramienta tecnológica que puede darnos un beneficio sustancial en el proceso de aprendizaje.”**

Si utilizamos actividades que tengan que ver con el aprendizaje por descubrimiento, o el aprendizaje significativo, podremos sin duda generar materiales elaborados en PowerPoint que involucren al alumno en un entorno de análisis, reflexión que les permita construir su propio aprendizaje.

### **Lineamientos de la pedagogía actual con las herramientas tecnológicas**

José Luis Coraggio (2012). La asimilación eficaz de determinados conocimientos por parte de los alumnos, sino la formación de intelectuales y profesionales con autonomía creativa, capaces de diagnosticar problemas y de plantear alternativas construyendo consensos de manera dialógica, en interacción con los agentes del medio como lo es la tecnología.

La transmisión de los conocimientos y habilidades adquiridos a contextos de forma extra educativos debe ser una preocupación fundamental y traducirse en propuestas para encararla a lo largo de todo el proceso educativo tecnológico. En esto debe ponerse especial énfasis en garantizar la capacidad de los docentes para identificar y atender a demandas o necesidades experimentadas por los diversos sectores o agentes sociales involucrados en un proceso de desarrollo humano, verdadera prueba de rendimiento del proceso educativo.

A diferencia de las pedagogías que conservan la jerarquía entre maestro y alumnos y de las que, en el otro extremo, plantean una horizontalidad total, una pedagogía crítica y tecnológica debe ver las relaciones maestro-alumno como una etapa necesaria en el desarrollo del capital humano, pero considerando al maestro mismo como parte de ese capital, necesitado de aprender y desarrollarse en su relación con los alumnos.

**Anijovich (2010) “La retroalimentación en el aprendizajes es un tema complejo que refiere a una práctica social anclada en un contexto, que impacta de múltiples maneras en los distintos actores involucrados.”**

La retroalimentación formativa es una evaluación significativa, en la medida que procura contribuir a la mejora de los aprendizajes de los alumnos y al aumento de la probabilidad de que todos los estudiantes aprendan. El alumno viene a ser eje de la

evaluación, receptor y participe activo de los procesos de retroalimentación, monitoreo y autorregulación de sus aprendizajes.

Ander Egg (2012). Retoma el concepto y lo enriquece postulando que el enfoque de la evaluación formativa deja de ser un veredicto para transformarse en una forma de ayudar a los alumnos a progresar en su aprendizaje, animándolos, orientándolos y apoyándolos en esa tarea y también ayuda a los profesores a evaluar su propia efectividad en el proceso educativo.

Como lo hemos de resaltar en estas frases de los diferentes filósofos educativos se destaca mucho la retroalimentación dentro del ámbito educativo para que de tal forma sea más efectiva y significativa en el proceso de enseñanza aprendizaje. Ya que de esto depende el buen rendimiento académico tanto ámbito educativo y social.

### **Como se benefician las herramientas tecnológicas el desempeño del profesor y el estudiante**

Las herramientas tecnológicas, proveen al profesor y el alumno una mayor facilidad del dominio del tema. Es decir el profesor utilizara la herramienta didáctica que él considere mejor para impartir cierto tema y a partir de ellas lograr que el alumno se involucre en la clase aportando ideas propias, que enriquecerán el tema expuesta a una cultura del aprendizaje, una forma de relacionarse con el conocimiento, que está esencialmente mediada por los sistemas representación en que esos conocimientos se conserva y transmite, en suma, por las tecnologías de conocimiento dominantes en una sociedad el papel del profesor es seleccionar las herramientas didácticas tecnológicas que mejor le convengan a su clase y explotarlas al máximo.

## **2.2 MARCO LEGAL**

El presente proyecto se fundamenta en la constitución del Ecuador (aprobada en Montecristi, 23-24 julio del 2008), específicamente en el Régimen Del Buen vivir en la sección primera de Educación Art.347.- Sera responsabilidad del estado.

1. Fortalecer la educación pública y la educación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas, en forma específica a la importancia y pertinencia de la tecnología en el ámbito educativo constan en los siguientes numerales de este artículo.
  
7. Eliminar el analfabetismo puro funcional y digital, y apoyar los procesos de pos alfabetización y educación permanente para personas adultas y la superación del rezago educativa.
  
8. Anexar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y proporcionar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

**El artículo 349 y 350 estipulan lo siguiente:**

**Art 349.-**El estado garantizara a los docentes, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico;

Un salario justo, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y méritos académicos. La ley regulara la carrera docente y el escalafón; constituirá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles.

Se formará políticas de promoción, movilidad y alternancia docente

**Art 350.-** El sistema de educación superior como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica:

La innovación, promoción, desarrollo de los saberes y las culturas, la construcción de soluciones para problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

**Además el artículo Art. 1 del reglamento general de la Universidad Estatal de Milagro destaca lo siguiente:**

- a) Establecer las reglas que faciliten la aplicación de las disposiciones emanadas por la Ley de Educación Superior y el Estatuto Orgánico de la Universidad.
- b) Ofrecer una formación científica, humanística, técnica y práctica promoviendo la creatividad y la adopción de tecnologías apropiadas al desarrollo del país.
- e) Desarrollar el conocimiento de los recursos naturales e impulsar su defensa y su aprovechamiento racional y equitativo para obtener el equilibrio ecológico y el crecimiento socioeconómico del país.

Mediantes los artículos antes mencionados dentro de la constitución se fundamentan en la política 2.7 que corresponde al plan del buen vivir y a través del reglamento estipulado por la universidad Estatal de Milagro nos indican que dentro de la educación se debe incluir el uso de las tecnologías para el buen desarrollo del país.

En la educación e inclusión de las tecnologías de la información y la comunicación e el Ecuador, se busca guiar a los estudiantes en una formación holística que vaya más allá de la utilización de un libro dentro del aula de clase, impulsar el uso de recurso tecnológico con una práctica organizada de observación del entorno y un tratamiento adecuado de la información expuesta, son suficientes para ofrecer resultados visibles a cualquier educando.

En función de los recursos, ésta obtiene subcontratar, en mayor o menor grado, diversos aspectos de la vigilancia, es así como lo está estipulado en el régimen del buen vivir, para el desarrollo substancial en el aprendizaje de los estudiantes. Cumpliendo con lo que la ley ordena, aprueba que nuestro proyecto forme a personas con cultura capaz de aportar significativamente a la ciencia y la tecnología en progreso para el país.

## 2.3 MARCO CONCEPTUAL

### La educación audiovisual

**Méndez (2001), “nos indica que la utilización del medio audiovisual conlleva al cambio de ritmo: motivando y atrayendo la atención de los educandos”**

Esta cita nos da a conocer que este proceso amplía los conocimientos de los estudiantes los cuales además de garantiza el proceso de enseñanza-aprendizaje despierta el interés por aprender; optimizan habilidades intelectuales que facilitan la comprensión de contenidos teóricos, promueven su participación activa, permitiendo el desarrollo de la creatividad.

### Microsoft PowerPoint

Es un programa que contiene un conjunto completo de herramientas para preparar presentaciones graficas utilizadas normalmente en exposiciones orales. La función principal del trabajo con PowerPoint es la creación de diapositivas. En PowerPoint, toda la presentación se encuentra en un solo archivo.

PowerPoint se puede considerar como una aplicación multimedia debido a que permite la inclusión de textos, gráficos, fotografías, sonidos y video. También pueden generar presentaciones que se desarrollan de forma automática. Incluye además diferentes efectos especiales para introducir las distintas diapositivas y su contenido. Este tipo de presentación suele ser muy llamativo y practico en el campo educativo.

## **Herramientas tecnológicas**

Son las aplicaciones y dispositivos que la UAM pone a disposición de sus usuarios con el fin de mejorar el aprovechamiento de las posibilidades de las nuevas tecnológicas en el ámbito de la docencia y el aprendizaje.

## **Diapositiva o transparencia**

Son las páginas de una presentación. Las diapositivas pueden contener, títulos, textos, gráficos, objetos dibujados, formas, imágenes prediseñada, además de elementos visuales También se pueden ver en forma de video y subirla a YouTube.

## **Video**

**Daniel Puente Juárez(2008).”Es una técnica o sistema de grabación y reproducción de imágenes y sonido por métodos electrónicos, mediante una cámara, un magnetoscopio y un televisor”.**

Es un sistema de producción y reproducción de imágenes que pueden estar acompañadas de sonidos, al igual que el cine es un recurso que facilita al alumno la comprensión de procesos cognitivos que parten de la representación gráfica. El video favorece la construcción de objetos, elementos, situaciones, procesos que se expongan ante la mirada de los alumnos y pueden resultar útiles en los procesos de aprendizaje.

## **Diaporama**

Es un recurso audiovisual que consistente en la observación de un trabajo fotográfico a través de la proyección de imágenes, diapositivas sobre una o varias pantallas. Un diaporama es un espectáculo de exhibición de diapositivas con el uso de imágenes conectados por efectos y en los cuales es posible poner sonido. Este recurso audiovisual mediante un software ayuda a que los estudiantes tengan mayor claridad de lo que desea aprender por medio de la visión y el sonido.

La utilización de recursos tecnológicos informáticos (nuevas tecnologías, Internet y Correo Electrónico), genera un entorno educativo que contempla una forma de participación por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de los

recursos indicados, se consolidarán tres elementos que funcionan a modo de pilares en la enseñanza.

### **Multimedia**

El vocablo multimedia se refiere a una integración o agrupación de diferentes medios audiovisuales (texto, sonido, imagen, video) por medio de un software. La multimedia se convierte así en un medio de aprendizaje que combina las posibilidades educativas que ofrecen diferentes medios de comunicación reproducidos a través de un computador y soportados en un CD-ROM, en el disco duro del equipo o en un servidor.

### **Características técnicas**

De acuerdo a Fernández Batanero (2010). Tenemos las siguientes:

- Integra diferentes formatos (textual, gráfico, sonoro) y tiene grandes volúmenes de información.
- Facilitan la interacción usuario/máquina y la participación entre grupos de usuarios.

### **Características pedagógicas**

- Aportan al instructor un recurso para:
- Ilustrar conceptos.
- Presenta variados fuentes de información en un mismo soporte (texto, imagen y sonido).
- Favorecen el aprendizaje individualizado.
- Estimulan en el usuario la investigación y exploración.
- Proporcionan entornos con gran capacidad de motivación.
- Alta interactividad.



## **Internet**

**Guarro (2005). "Internet es la red mundial de redes de computadores, que permite a éstos intercomunicarse, para compartir información y servicios a lo largo y ancho del mundo."**

Esta red no es propiedad de nadie, sino un conjunto de redes interconectadas que son públicas e internacionales, dedicadas a la investigación, a la información al entretenimiento y al comercio.

Desde su inicio como una red de investigación y de uso militar, ha pasado a convertirse en la auténtica precursora de las súper autopistas de la información por donde se transmiten imágenes, tanto fijas (dibujos y fotografías) como en movimiento (videos, imágenes animadas), e incluso imágenes en tres dimensiones, sonidos, voz y una gran cantidad de datos.

## **Intranet**

**Marín (2008). "Intranet es una red interna de computadores al servicio de una institución o una empresa. No es una red pública como la internet."**

Es decir que a ella solo pueden tener acceso los integrantes de la propietaria de la red. Se trasmite información de interés para la entidad. Esta se utiliza para intercomunicar todos los computadores inscritos en ella y transmitir información y datos de carácter institucional.

## **YouTube**

Programa en el cual puede subir videos educativos para el refuerzo del aprendizaje ya adquirido, teniendo acceso desde cualquier lugar.

## **Conocimiento significativo**

El aprendizaje se refiere al tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.

## Cine

Román Gravan (2010). El cine como medio de comunicación: Transmite un mensaje para que llegue y se mantenga en el espectador al que va dirigido, posibilita que los filmes sean llevados al aula y se conviertan en un medio de enseñanza; cualquier película puede ser en un momento específico, un filme didáctico, de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje

Aquí se combinan imágenes realistas, movimiento y sonido. Las proyecciones pueden realizarse tanto en aulas individuales como en salones de mayor capacidad, además, las películas pueden proyectarse por televisión.

## Sonoviso

**Marques (2004).”El sonoviso es una técnica audiovisual que consiste en la proyección de una secuencia de diapositivas fotográficas en sincronización con el sonido.”**

Esto es de gran importancia ya que permite la concentración de la atención moderada del estudiante y así enfocando un proceso de análisis, síntesis y abstracción de los conceptos impartidos ayudando a que sea más entendible la clase.

## Televisión

La televisión permite la transmisión de imágenes y sonidos a distancia por medio de ondas hertzianas, y son captadas en los hogares por medio de un aparato receptor de televisión Es un recurso audiovisual educativo que nos brinda las comunicaciones más perfectas. Incluso mediante ella, podemos visualizar hechos pasados como si ocurrieran en el momento en que se contemplan.

## Cinematografía

Calvo.J.R (2003). Las películas educativas constituyen un magnífico complemento de la enseñanza, cuando presentan largas historias en un corto tiempo de duración. La proyección de una película educativa puede detenerse en el momento o hacerse la aclaración sobre el tema desarrollado; también permite observar lugares y hechos

distantes, sin embargo no con la responsabilidad y el momento preciso en que ocurren, como lo puede ofrecer la televisión.

Este también es un recurso audiovisual donde las películas deben prepararse especialmente para satisfacer o apoyar determinado tema educativo. Previa clasificación, para complementar el estudio de un curso u objetivo propuesto, que se pueden recomendar con fines educativos después de un minucioso análisis de su contenido educativo.

### **Proyector**

El retroproyector es un recurso visual fijo, que utiliza materiales que permiten el paso de la luz, o sea, transparencias.

### **Patrón de Diapositivas**

Es un elemento de la plantilla de diseño que recopila información sobre la plantilla (estilos de fuente, ubicación de objetos, tamaño de los marcadores de posición, diseño de fondo, combinaciones de colores) Es decir, controla el formato y la colocación de los títulos y textos que se escriben en las diapositivas.

**Rango dinámico:** Es la diferencia que existe en una señal de audio entre la amplitud de mayor intensidad y los más débiles de la señal de sonido.

**Sonido:** Variación producida sobre la presión atmosférica estática del aire, que puede ser percibida por el oído humano.

**Texto:** Quiere decir lo que se habla o lo que se escribe en contextos determinados.

### **Presentación PowerPoint**

Una presentación PowerPoint, es un registro PPS que muestra una serie de diapositivas digitales multimedia y que, por lo general, permiten presentar un determinado tema.

Por lo general una presentación PowerPoint no es exhaustiva sobre un tema, es decir, sólo muestra información importante, algunos gráficos, sonidos y videos; esto permite, generalmente junto con una persona que expone, desarrollar un tema específico.

### **Animación**

Se pueden animar para asignarles efectos visuales, entre ellos efectos de entrada y salida, cambios en el tamaño o el color e incluso movimiento.

La animación es un excelente modo de enfatizar puntos importantes, controlar el flujo de la información y aumentar el interés del espectador por la presentación. Se pueden agregar efectos de animación a texto u objetos en diapositivas individuales, a texto u objetos en el patrón de diapositivas o a marcadores de posición en diseños de diapositiva personalizados.

### **Software sobre tratamiento audiovisual**

Existen diversos programas para el tratamiento audiovisual en cine y televisión, todo depende de las aplicaciones que necesitemos para una buena organización de la preproducción, los programas permiten dar forma a los diseños, fotografías, audio y vídeo, insertar dibujos, escribir el guión técnico, anotaciones sobre cada plano, calendario de rodaje, y otras aplicaciones.

### **Aprendizaje significativo**

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización

### **El software educativo.**

Los software son los programas que utilizan las computadoras para trabajar o funcionar, por lo tanto un software educativo es cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales le permiten servir de apoyo a la enseñanza, el aprendizaje y la administración educativa.

El software educativo es uno de los recursos más atractivos, necesarios y motivadores que se pueden utilizar para ayudar al desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. Al introducir las computadoras en la educación, se originó una forma más amena de aprender, logrando además la retención a más largo plazo del aprendizaje.

### **Marco Pedagógico**

Haddad y Draxler (2002). La rigidez relacionada con la enseñanza presencial impartida en el aula, tiene un costo insospechado para la sociedad:

”Los sistemas educativos convencionales brindan escasa flexibilidad. En el caso de estudiantes procedentes de familias de bajos ingresos, la flexibilidad de las escuelas es aún menor; las escuelas más acomodadas atraen a los mejores docentes, relegando a los menos preparados a las escuelas de zonas pobres y remotas. En consecuencia, estos sistemas perpetúan la inequidad social, pierden a excelentes estudiantes víctimas del aburrimiento, aumentan el costo de la educación a través de las altas tasas de abandono y repetición, y traspasan el costo de capacitar a sus graduados a los empleadores o a otros sistemas”.

Considerando los enormes desafíos que enfrenta la sociedad internacional en términos de cumplir los Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM) y las metas de la Educación para Todos (EPT), parece poco realista asumir que, de aquí al año 2015, los mecanismos convencionales de atención educativa estarán en condiciones de garantizar igualdad de acceso a una educación de buena calidad, sostenible y económicamente accesible a todos. Ciertamente, el mayor desafío para muchos sistemas educativos es ofrecer oportunidades permanentes de capacitación y aprendizaje de las nuevas tecnologías audiovisuales mediante software a todas las personas y, en particular, a los grupos tradicionalmente marginados: niñas y mujeres que ven su escolarización obstaculizada por barreras de distinta naturaleza; poblaciones rurales demasiado dispersas que no permiten congregarse un número razonable de alumnos por clase que asegure la operación costo-eficiente de la escuela; niños de familias sumidas en la extrema pobreza; grupos con necesidades educativas especiales o personas discapacitadas que no tienen acceso a centros de enseñanza.

Los desafíos que enfrentan los sistemas educativos convencionales se ven exacerbados por la rápida evolución de las competencias asociadas con la globalización del mercado laboral. Al mismo tiempo, surgen diferentes modelos de prestación de servicios educativos caracterizados por ocuparse menos de la enseñanza y más del aprendizaje (por ejemplo a través de iniciativas del uso de software audio visuales mediante el uso de PowerPoint y el uso de habilidades individuales de búsqueda de información). La educación se ve cada vez menos limitada por la ubicación geográfica del alumno (un país) o menos dependiente del espacio físico (un aula que debe congrega una masa crítica de alumnos). Se solicita mayor flexibilidad a objeto de poder adaptarse al tiempo disponible del alumno y un currículo modular no sujeto a una trayectoria escolar rígida o a metas predeterminadas tradicionalmente. Bajo condiciones favorables, se estima que las TIC consiguen contribuir importantemente a: extender las oportunidades de aprendizaje hacia poblaciones más amplias y diversas; trascender barreras culturales; y derribar las restricciones físicas impuestas por los establecimientos educativos y las fronteras geográficas.

Haddad y Draxler (2009). Las tecnologías mediante de software audiovisuales a través del uso de PowerPoint pueden perfeccionar el proceso de enseñanza y aprendizaje reformando los sistemas convencionales de atención educativa, reforzando la calidad de los logros de aprendizaje, facilitando la adquisición de competencias de última generación, promoviendo el aprendizaje a lo largo de la vida y mejorando la gestión institucional.

Law y otros (2008) y Pelgrum y Anderson (2010) Bélgica (Francesa). Han destacado que el estudio SITES 2010 se basó en el concepto que el uso de software educativo mediante PowerPoint forma parte de las prácticas pedagógicas generales del docente: “En el caso del docente, los motivos que justifican su uso en el aula y la forma de aplicarlas, se sustentan en sus competencias y su visión pedagógica. Por otra parte, estas prácticas pedagógicas no están establecidas exclusivamente por las características del docente (credenciales académicas y competencias en TIC) sino, además, por factores que operan a nivel de escuelas y sistemas. Si bien esperamos

que los resultados de aprendizaje de los alumnos se vean influenciados por las prácticas pedagógicas de sus docentes, debemos reconocer que los resultados (ya bien percibidos o reales) ejercen influencia sobre las posteriores decisiones pedagógicas del docente. Esto se debe a que, a menudo, estos factores que operan a nivel de docentes, escuelas y sistemas deben cambiar o ser cambiados para adaptarse al impacto anticipado o real que tienen las prácticas pedagógicas en los alumnos”.

### **Resultados**

Estos resultados que obtuvimos en base a una investigación exploratoria sobre el uso de software audiovisual en la enseñanza de PowerPoint en diferentes establecimientos educativos de diferentes países del mundo entre los años 2005 y 2009.

Plaza Vieja/ La Habana Vieja (2005). Se formaron dos grupos: el primero por adolescentes (12 a 15 años) y el segundo de jóvenes (16 a 21 años). En el primero incorporamos a los que estudiaban y no deseaban seguir asistiendo a la escuela y el segundo grupo se formó por los que estaban desvinculados laboral y estudiantilmente. La forma de trabajar con cada grupo era diferente, pero el objetivo final era el mismo: integrarlos como seres útiles a la sociedad.

El primer grupo (adolescentes entre los 12 y 15 años) comenzó a recibir cursos de computación en horarios contrarios a clases; los sábados y domingos tenían asegurado un espacio de tiempo en nuestra instalación. El interés que iban mostrando por las cosas nuevas que aprendían era el mejor indicador de que la experiencia marchaba viento en popa.

Pasados tres meses estaban aptos para ir adentrándose en otros conocimientos. Es por esta fecha que se aprueba la incorporación de la computación como una asignatura más en los planes de estudio del sistema educacional de nuestro país y para mejor sorpresa estos muchachos que habíamos preparado comienzan a destacarse en sus escuelas, comienzan a mostrar gran interés por asistir diariamente a clases, demostrar y compartir con sus compañeros los conocimientos que adquirieron en el Joven Club.

Mensualmente chequeábamos su asistencia y conducta en la escuela a través de la secretaria docente de cada centro, y comprobábamos de forma satisfactoria que los resultados eran los que desde el principio esperábamos.

El segundo grupo (jóvenes de 16 a 21 años) fue tratado de igual forma en cuanto al adiestramiento en computación por medio de cursos impartidos en el centro, pero por tratarse de muchachos desvinculados de toda tarea social se les prestó una atención especial. No solo recibieron cursos, sino que se les orientaba la investigación y estudio sobre temas novedosos de informática, una vez que investigaban sobre un tema lo presentaban ante el resto de sus compañeros, realizando un debate donde se aclaraban dudas y conceptos o términos que no tenían claros hasta ese momento. De esta manera se logró estimular su capacidad de aprendizaje y su estancia en el centro era prolongada, ya que se mantenían ocupados estudiando y evitábamos de esta forma que estuvieran desaprovechando el tiempo en la calle a expensas de cometer algún hecho delictivo por falta de orientación y atención.

De lo aprendido por ambos grupos, surge entonces la idea de crear un laboratorio museo con las piezas o dispositivos viejos de los equipos para que las personas pudieran aprender cómo eran antes, como son ahora y en que han ido evolucionando. Pero esa idea no bastó, piensan entonces en realizar algo que recoja de manera gráfica todo lo elemental del hardware y es así como llegamos a pensar en crear un software educativo audio visual para la enseñanza de PowerPoint. Con este software participamos en el Evento Municipal ELECLUB 2005, donde obtuvimos el primer lugar y del cual la Revista Bohemia del 26 de julio de 2005.

México (2009) Revela un panorama optimista acerca del uso de un software audiovisual educativo para la enseñanza de PowerPoint. De las conclusiones generales de los análisis de los autores se desprende que la investigación ha logrado identificar efectos positivos en los logros escolares en la ciudad de México asociados con usos específicos de las TIC. En este sentido, los efectos más significativos se observaron en los dominios de matemáticas, ciencias e inglés. Lo anterior no significa que la evidencia obtenida en otras asignaturas sea negativa, sino, más bien, destaca que otras áreas no han sido lo suficientemente investigadas. Los autores, poniendo énfasis en el concepto de 'usos específicos de los software educativos, señalan que el tipo de uso que se le dé



a las software debe ser congruente con el enfoque pedagógico (paradigma) adoptado por el educador y que los efectos más pronunciados se observan entre docentes que efectivamente dan a las TIC un uso específico por un periodo de tiempo prolongado.

## **Conclusiones**

La Informática en el proceso de enseñanza aprendizaje tiene como objetivo fundamental contribuir al perfeccionamiento y optimización del sistema educacional.

Los nuevos planes y programas de estudio tienen la misión de dar cumplimiento a los objetivos del programa de Informática Educativa entre los que se encuentran el empleo y desarrollo sistemático y consciente de software educativo para la enseñanza de PowerPoint.

La enseñanza-aprendizaje no es un hecho estático ni aislado. Constituye un proceso y como tal se mueve mediante conflictos y se desarrolla. Sin dudas, el uso de software en el mismo es un gran reto para estudiantes y profesores.

Su importancia en el progreso y optimización del proceso, así como el papel educativo que tales medios desempeñan en el desarrollo cultural e integral de profesores y estudiantes es innegable. Por ello, pertenece a los docentes el papel orientador y rector de tal actividad.

En tal sentido, algunos criterios didácticos que debe tener en consideración el profesor para el empleo y desarrollo de software educativo son:

- Análisis del sistema de conocimientos, habilidades, hábitos, valores y modos de actuación que se adquieren o desarrollan a través del software para la enseñanza de PowerPoint seleccionado o elaborado.
- Actividad mental que deben desarrollar los estudiantes para la asimilación de los elementos mencionados en el aspecto anterior.
- Nivel participativo del alumno en el adecuado empleo del medio. Cómo las experiencias en su uso pueden contribuir a perfeccionarlo.

El progreso real de las iniciativas que el sector educativo ha llevado a cabo en el uso e incorporación de medios audiovisuales y tecnología informática en las escuelas, es imperativo disponer de información clara que permita conocer el nivel de disposición y uso de la tecnología, la innovación de los ambientes de aprendizaje, el diseño y

producción de contenidos, el desarrollo de estrategias didácticas, su aplicación en el aula y el impacto obtenido.

## **2.4 HIPOTESIS Y VARIABLES**

### **2.4.1 Hipótesis General**

El diseño de un recurso audiovisual mediante un software mejora el proceso de aprendizaje en la asignatura de computación mediante un tutorial.

### **2.4.2 Hipótesis particulares**

- La socialización con el tutorial audiovisual mediante un software ayudara a reforzar la enseñanza- aprendizaje en una presentación de PowerPoint en la materia de computación.
- El refuerzo mediante recurso tecnológico ayudara a aclarar los contenidos en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Las estrategias audio visuales a través del programa de PowerPoint mejoraran el auto aprendizaje académico en la asignatura de computación.
- Los recursos tecnológicos ayudarán al mejoramiento del desempeño docente en la enseñanza-aprendizaje.

### **2.4.3 Declaración de las variables**

**Variable independiente.-** Recurso audiovisual mediante un software.

**Variable dependiente.-** Aprendizaje interactivo.

## 2.4.4 Operación de las variables

**Hipótesis.-** La falta de un recurso tecnológico que sea aplicado en los procesos de enseñanza- aprendizaje como estrategia para lograr el refuerzo de los conocimientos académicos en la signatura de computación de los estudiantes de 8vo año de educación Básica de la Unidad Educativa.

**Cuadro1.**Operación de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN	CATEGORIA	INDICADOR	ITEMS
Variable Independientes  <b>Recurso audiovisual mediante un software.</b>	Medio tecnológico organizado con componentes educativos asociados a la enseñanza aprendizaje	Componentes educativos.  Funciones pedagógicas y tecnológicas	Recurso audiovisual  Ambiente de enseñanza aprendizaje  Capacitación	¿Conoce Ud. el uso del recurso audiovisual de enseñanza aprendizaje?  ¿Cree Ud. Que es importante el uso de la tecnología en temas tratados en clase?
Variable Dependiente  <b>Aprendizaje interactivo.</b>	Aprendizaje interactivo l de los estudiantes mediante un recurso tecnológico que logren la retroalimentación de los conocimientos adquiridos en clase.	Metodología  Recursos  Evaluación	Panificación de la enseñanza aprendizaje.  Retroalimentación  Creatividad y participación de los estudiantes.  Medios de interacción.  Criterios de evaluación	¿Motivan los recursos tecnológicos al estudiante en la clase?  ¿Usa métodos tecnológicos como recurso para la enseñanza- aprendizaje?

## **CAPITULO III MARCO METODOLOGICO**

### **3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL**

El presente capítulo de investigación nos revela la metodología que nos permitirá el desarrollo de esta investigación.

Se muestran los tipos de investigación, las técnicas y procedimientos que serán utilizadas para llevar a efecto el trabajo de investigación.

De acuerdo con el problema de investigación del bajo rendimiento académico debido a la falta de utilización de un recurso tecnológico, para la enseñanza- aprendizaje de una presentación de PowerPoint de la asignatura de computación. Esta investigación es de tipo proyecto factible por lo que permitirá la elaboración de una propuesta que dará solución al problema de manera práctica satisfaciendo las necesidades de los estudiantes de la Institución seleccionada para el proyecto.

En este presente trabajo se aplicaran las distintas modalidades de investigación como son las siguientes:

#### **SEGÚN SU FINALIDAD**

Investigación aplicada ya que tiene como finalidad la resolución de problemas prácticos inmediatos en orden a transformar las condiciones del acto didáctico y a mejorar la calidad educativa.

En la cual, permitirá resolver la problemática destacada, porque pretende perfeccionar la forma de aprehender de los estudiantes de la Unidad Educativa República de Alemania respecto a una presentación de PowerPoint mediante la retroalimentación de la cátedra de computación y a la vez se podrán auto educar ya que será subida a

YouTube y se les proporcionara la dirección que podrán compartirlas con otros compañeros.

### **SEGÚN SU OBJETIVO GNOSEOLÓGICO**

Investigación descriptiva por que tiene como objetivo describir y delimitar los diferentes elementos del problema de investigación.

Por lo tanto, a través de este tipo de investigación se permitirá observar y describir en términos claros y precisos los hechos, características, procedimientos y causas primordiales que ocasiona la problemática.

Como es la falta de recurso tecnológico que refuerce los conocimientos ya adquiridos de una presentación de PowerPoint en la asignatura de computación.

### **SEGÚN SU CONTEXTO**

Investigación de campo de acuerdo a su contexto por lo que se efectúa en la Unidad Educativa República de Alemania del Cantón Naranjal el cual será objeto de estudio y análisis los objetos y fenómenos.

Acorde a lo siguiente permitirá estudiar los factores que agravan la problemática en el contexto educativo. Por la cual necesitaremos de instrumentos de trabajo como la entrevista , encuesta y la observación en la cual se trabajara en el ambiente natural en que conviven las personas y fuentes relacionadas a la problemática, de las cuales se obtendrán los datos más relevantes para ser analizados, orientadas a revelar las problemas de los estudiantes de 8vo de básica en la asignatura de computación en la que se buscara establecer el conocimiento adquirido por el educando para así determinar la retroalimentación de una presentación de PowerPoint tanto dentro y fuera de las aulas de clases.

Investigación bibliográfica debido a que la etapa de investigación científica se explora que se ha escrito en la comunidad científica sobre un determinado tema o problema a través de libros documentales, revistas, páginas web, etc.

Esta investigación documental accede examinar la información referente al tema de estudio manifestado, apoyado mediante un proceso de exploración de información por medio de libros, proyectos, folletos, diccionarios y páginas web.

## **SEGÚN EL CONTROL DE LAS VARIABLES**

Investigación experimental ya que consiste en el manejo de una variable experimental no comprobada, en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué forma o porque motivo se produce una situación o acontecimiento en particular.

A través de este tipo de investigación se examinara el grupo de estudiantes de 8vo de Básica de la Unidad Educativa República de Alemania en relación a un factor determinante en la problemática que tiene sobre una presentación de PowerPoint de la asignatura de computación.

La problemática en estudio se orienta hacia la investigación:

**Cuantitativa.-** En donde el investigador podrá indagar los datos obtenidos por una encuesta que se realizara a los estudiantes y docentes objeto de estudio e interpretarlos para de esta manera establecer el rendimiento académico de los estudiantes de 8vo de Básica al emplear el recurso audiovisual para la retroalimentación de una presentación de PowerPoint de la cátedra de computación.

**Cualitativa.-** Por la relación directa existente entre variables, como es la entrevista al docente y a los estudiantes en el cual conoceremos la metodología de enseñanza-aprendizaje que actualmente reciben los educandos mediante los datos proporcionados de la entrevista y la observación, determinaremos los medios que formen un nuevo sistema de enseñanza-aprendizaje el cual les permite reforzar los conocimientos adquiridos en las horas de clases dentro del aula.

## **3.2 LA POBLACION Y LA MUESTRA**

### **3.2.1 Características de la población**

El presente trabajo de investigación será realizado en la Unidad Educativa República de Alemania, ubicada en la ciudad de naranjal. La población o universo de estudio proviene de un sector rural, en el que la mayoría de los estudiantes son de sitios urbanos, el que denotan condiciones que imposibilitan el desarrollo óptimo de sus capacidades a causa de diversos factores tanto económico, sociales, pedagógico, entre los cuales se destaca la pobreza, la poca participación del padre de familia en el proceso educativo y el limitado acceso a recursos tecnológicos.

Todo esto se manifiesta en el escaso interés del educando por obtener nuevos conocimientos de una presentación de PowerPoint, en la cual refleja un bajo rendimiento académico en la asignatura de computación.

Es primordial señalar que la Institución cuenta con 650 estudiantes, de los cuales para objeto de estudio se toma una muestra de 45 estudiantes correspondientes al 8vo año de educación básica afectada por la problemática antes mencionada.

### **3.2.2 Delimitación de la población**

La población de esta investigación es finita, porque está constituida por 45 estudiantes pertenecientes al 8vo año de educación básica de la Unidad Educativa República de Alemania matriculados en el año lectivo 2013 - 2014, la cual a pesar de ser una población pequeña no deja de ser importante su investigación debido a que refleja una realidad concreta como el no uso de recursos tecnológicos que afecta en el aprendizaje de una presentación de PowerPoint de la asignatura de computación

### **3.2.3 Tipo de muestra**

Para este ante proyecto de investigación se ha seleccionado la muestra probabilística ya que contamos con 45 estudiantes referentes al 8vo año de educación básica de la Unidad Educativa República de Alemania, en la que se trabajara con el 100% de la población donde estableceremos los acontecimientos que causó el no empleo de los

recursos tecnológicos en la realización de una presentación de PowerPoint de la cátedra de computación.

### **3.2.4 Tamaño de la muestra**

No es necesario despegar muestra por medio de fórmulas, debido a que contamos con un total de 45 estudiantes lo que determina el 100% de la población objeto de estudio para la aplicación de la respectiva encuesta, con el propósito de establecer los factores que crean la poca comprensión de los estudiantes con respecto a realizar una presentación de PowerPoint de la asignatura de computación.

**Cuadro 2.**Tamaño de la muestra

<b>TIPO</b>	<b>POBLACIÓN</b>	<b>%</b>	<b>TOTAL</b>
HOMBRES	20	100%	20
MUJERES	25	100%	25
ESTUDIANTES	45	100%	45

### **3.2.5 Proceso de selección**

El proceso de selección de los estudiantes será de forma sistemática de los elementos muestrales que comprueban la existencia de la problemática.

## **3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS**

Para llevar a cabo el presente trabajo de investigación se empleó los siguientes métodos y técnicas que permitieron recabar la mayor cantidad de datos necesarios relacionados con la problemática de estudio y su finalidad de obtener un amplio conocimiento que lleve a esta investigación a solucionar el problema de los estudiantes de 8vo año de Educación Básica de la Unidad Educativa República de Alemania acerca del aprendizaje referente a la realización de una presentación de PowerPoint de la cátedra de computación.



### **3.3.1 Métodos teóricos**

En esta investigación hemos utilizado los siguientes métodos teóricos que se emplean para procesar la información teórica y la obtenida por la aplicación de los métodos empíricos, los cuales están destinados a descubrir la verdad o a confirmarla mediante conclusiones ciertas o firmes.

#### **Método analítico-sintético**

Consiste en la separación de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos.

Por el cual la utilización de este método en el proceso investigativo es fundamental ya que a través del estudio de sus causas y efectos accederá a conocer más la naturaleza del objeto de estudio el que llevara a una mejor comprensión de su esencia y a establecer nuevas teorías.

#### **Método inductivo - deductivo**

Es aquel que va de los hechos particulares a afirmaciones de carácter general, esto implica pasar de los resultados obtenidos de observaciones o experimentos al planteamiento de hipótesis leyes y teorías que abarcan no solamente los casos de lo que se partió, sino a otros de la misma clase, es decir generaliza los resultados.

A través del empleo de este método partiremos de encuestas y entrevistas, de esta forma indagamos al docente y estudiante sobre el recurso tecnológico lo cual nos permitirá adquirir nuevos conocimientos respecto a una presentación de PowerPoint, para así obtener el objetivo propuesto que es alcanzar una retroalimentación en la cátedra de computación para general un mejor aprendizaje de los estudiantes.

Para empezar se tomaran los datos general es que nos permitirán analizar de una manera más intensa, el nivel de ajuste al nuevo sistema, el correcto uso de este recurso así como el desarrollo en la comunicación entre el docente y el educando, para lograr conocimientos significativos en el área de PowerPoint.

## **Método científico**

Es el conjunto de procesos que se emplea en la investigación para la demostración de la verdad.

Se utiliza este método a la investigación, aplicando un conjunto de estrategias, procedimientos lógicos, estadísticos, para emplear un proceso establecido vinculado y sistemático, para llevar a la prueba y certificación de la verdad. Este método permite generalizar y profundizar los conocimientos, dando la confiabilidad y validez del tema de estudio.

## **Método descriptivo**

Tiene como propósito la observación empleada para describir la problemática tal como se presenta en la realidad del lugar a ser objeto de estudio.

Permite una perspectiva contextual del problema y del lugar de investigación en tiempo y espacio, además sirve para explicar de forma detallada las técnicas de aprendizaje para desarrollar la asignatura de PowerPoint.

### **3.3.2 Métodos empíricos**

#### **Observación**

Es la acción de mirar detenidamente una cosa para asimilar en detalle la naturaleza investigada, su conjunto de datos hechos y fenómenos.

Mediante este método se pretende observar la clase impartida directamente, en la cual se establecerá y analizará mediante nuestras propias conclusiones, cuáles podrían ser las posibles falencias o métodos que hacen que los estudiantes no comprendan de forma clara y precisa la realización de una presentación de PowerPoint lo que conlleva a que se generen vacíos en los estudiantes y de esta manera obtendremos estudiantes con poca motivación, ya que al no obtener un conocimiento, no podrán tener un aprendizaje significativo de la asignatura de computación.

### **3.3.3 Técnicas e instrumentos**

#### **La entrevista**

Es el medio que se utiliza para alcanzar información a través de preguntas de forma verbal a los estudiantes, docentes de la cátedra de computación, las mismas que reflejan respuestas oportunas, sobre el recurso audiovisual en los estudiantes de 8vo de educación básica con la finalidad de general un refuerzo en la materia de PowerPoint.

#### **La encuesta**

Esta técnica la usamos para recolectar datos de una parte representativa de la población, a través de un cuestionario con preguntas objetivas y de claro entendimiento, que nos admita tener información precisa y cuantitativa. Dicha encuesta se la efectuara al docente como a sus estudiantes, y en función de sus respuestas formar la tabulación respectiva.

### **3.4 TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS**

- Revisión bibliográfica del anteproyecto.
- Revisión y corrección final del anteproyecto.
- Desarrollo del Marco Teórico del proyecto.
- Elaboración de los instrumentos para el diagnóstico y la factibilidad.
- Conclusiones y Recomendaciones.
- Propuesta.
- Elaboración del informe

## **CAPITULO IV ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS DATOS**

### **4.1 TALENTO HUMANO**

Rabin Chuquisengo considera que el talento humano es una combinación o mixtura de varios aspectos, características o cualidades de una persona, implica saber (conocimientos), querer (compromiso) y poder (autoridad).

A todos se nos dio un potencial creativo, un talento que debemos no solo desarrollar, sino utilizar adecuadamente, mientras permanecemos en este plano físico. Debemos sorprendernos, qué tanto estamos usando nuestro talento, qué nos impide el hacerlo, cómo podemos usarlo adecuadamente en función de nuestro crecimiento personal, en todo aquello que nos favorezca.

El talento humano que colaborará en la realización del presente diseño de proyecto serán:

**Cuadro 3.** Talento humano colaborador

<b>N°</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>CANTIDAD</b>
<b>1</b>	Encuestador	2
<b>2</b>	Digitador	2
<b>3</b>	Consultores	2
<b>4</b>	Docente	1
<b>5</b>	Autores	2

## 4.2 RECURSOS Y MEDIOS DE TRABAJO

En el desarrollo de mis prácticas de acercamiento al trabajo docente, he podido notar que los medios didácticos definidos por Bach (1968) como “todos los objetos que el maestro o los alumnos utilizan para su trabajo”, son herramientas que facilitan el logro de los propósitos educativos como consecuencia de un proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por la cual necesitamos contar con los siguientes recursos para llevar a cabo este proyecto que beneficiara a los estudiantes del 8vo de Educación Básica de la Unidad Educativa República de Alemania especialidad.

**Cuadro 4.** Recursos materiales a utilizar

<b>N°</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>CANTIDAD</b>
<b>1</b>	La PC	2
<b>2</b>	Impresora	1
<b>3</b>	Cámara digital	1
<b>4</b>	Internet	Servicio ilimitado
<b>5</b>	Hojas de impresión	100 hojas
<b>6</b>	Pen driver	2

## 4.3 RECURSOS FINANCIEROS

Es el dinero que se necesitara para costear el trabajo realizado, indicando el Financiamiento del diseño del proyecto.

**Cuadro 5.** Recursos Financieros a utilizar

<b>N°</b>	<b>DESCRIPCION</b>	<b>CANTIDAD</b>
<b>1</b>	Movilización	\$ 80,00
<b>2</b>	Internet	\$ 60,00
<b>3</b>	Proyector	\$150.00
<b>4</b>	Costo de impresión	\$ 50,00
<b>5</b>	Otros	\$ 100,00
<b>TOTAL</b>		<b>\$ 440,00</b>

#### 4.4 ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

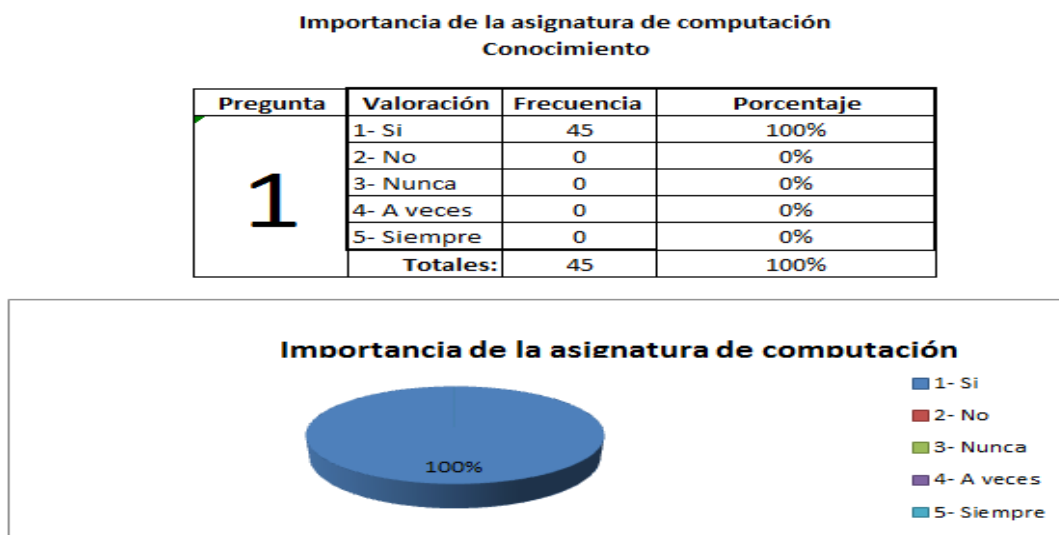
Con el propósito de presentar los resultados de la encuesta definida en el capítulo III del presente documento, se procedió a la tabulación de los datos obtenidos utilizando para ello el programa Microsoft Office Excel 2010.

Los gráficos construidos corresponden a tablas de frecuencias de tipo pastel, durante el proceso de recolección de datos, a los estudiantes y maestro de la Unidad Educativa República De Alemania del periodo lectivo 2013-2014.

##### 4.4.1 Resultados de las encuestas realizadas a los estudiantes

##### 1. ¿Consideras a la signatura de computación importante en la actualidad?

**Grafico 1.** Importancia de ala asignatura de computación



**Fuente:** Investigación propia

Esta pregunta se la realizo con el objetivo de saber si la asignatura de computación era de agrado para los estudiantes y los resultados de la encuesta indican que el 100% considera que es una materia importante en la vida actual.

**Computación en la actualidad.-** En la educación la computadora es un medio que fortalece el proceso enseñanza aprendizaje; siendo así un instrumento o medio para educarse, informarse, investigar, comparar, entrenar el cerebro, la memoria, la rapidez mental y, en general, las capacidades mentales. La tecnología de la informática se

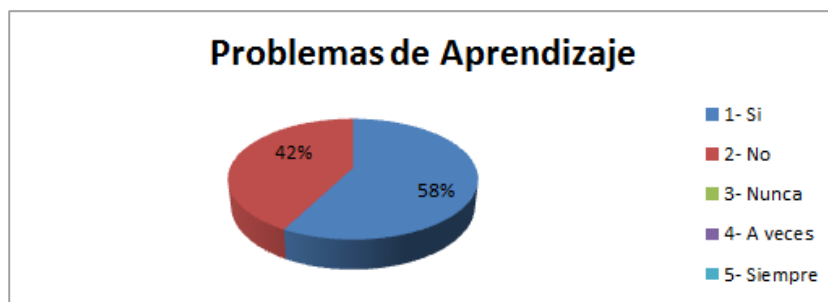
convierte en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los alumnos, de receptores pasivos de la información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel primordial la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información, personalizando la educación, al permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad, pero la mera aplicación de la computadora en la educación no asegura la formación de mejores alumnos, pues para esto tiene que seguirse unos ciertos pasos para no dar un mal uso a este aparato.

## 2. ¿Tienes problemas en el aprendizaje de la signatura de computación?

**Grafico 2.** Problemas en el aprendizaje

Problemas de Aprendizaje

Pregunta	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
02	1- Si	26	58%
	2- No	19	42%
	3- Nunca	0	0%
	4- A veces	0	0%
	5- Siempre	0	0%
	<b>Totales:</b>		45



**Fuente:** Investigación propia

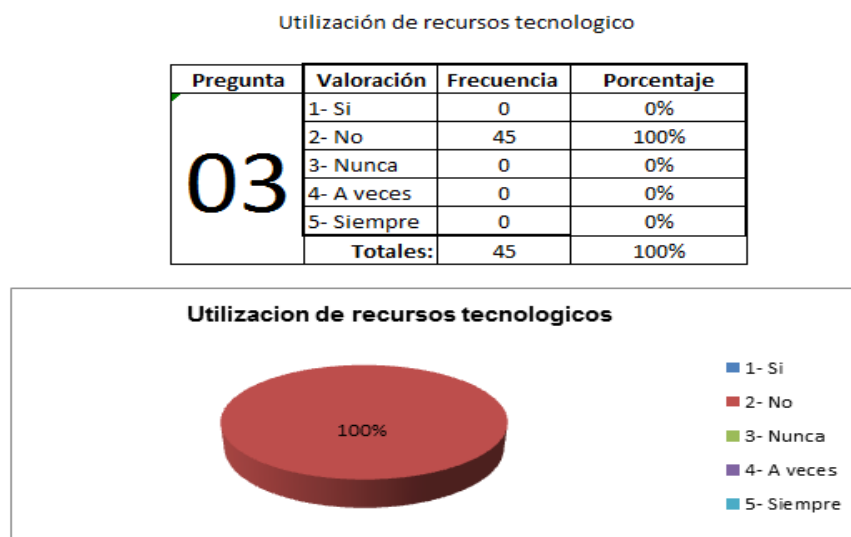
Con respecto a los problemas de aprendizaje en la asignatura de computación dio como resultado que el 58% consideran que si existen problemas en la retención de la clase dictada y un porcentaje del 42% dio a conocer que no tienen problemas con la asignatura ya que cuentan con una computadora y practican en casa.

**Problemas de Aprendizaje.-** Los problemas del aprendizaje están causados por algún problema del sistema nervioso central que interfiere con la recepción, procesamiento o comunicación de la información. Algunos niños con problemas del aprendizaje son

también hiperactivos, se distraen con facilidad y tienen una capacidad para prestar atención muy corta.

### 3. ¿Tu maestro utiliza recursos tecnológicos en la clase?

**Grafico 3.** Recursos tecnológicos



**Fuente:** Investigación Propia

En la deficiente utilización de tecnología en la enseñanza aprendizaje, los resultados obtenidos en la encuesta indican que el 100% considera que no se hace uso de la tecnología en la enseñanza aprendizaje y esto da resultado un porcentaje muy alto.

**Recursos Tecnológicos en el aula.-** Es un medio que permite satisfacer cualquier necesidad y posibilitan el pensamiento práctico del conocimiento científico. La influencia de la tecnología nos conduce a nuevas situaciones y planteamientos que deben llevarnos a través de la investigación y el análisis de sus efectos a tomar posiciones que marquen el camino y la dirección a seguir atendiendo a la sociedad que deseamos construir.



4. ¿Con que frecuencia quedan inconclusos los temas que se tratan en las horas de clase?

**Grafico 4.** Frecuencia de temas inconclusos

Frecuencia de temas inconclusos en clase

Pregunta	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
04	1- Si	0	0%
	2- No	0	0%
	3- Nunca	0	0%
	4- A veces	0	0%
	5- Siempre	45	100%
	Totales:	45	100%



**Fuente:** Investigación propia

La frecuencia en que quedan inconclusos los temas dados en clase es muy alta ya que dio como resultado que el 100% respondió que siempre existe este problema.

**Frecuencia.**-Término usado para describir la repetición, sin hacer distinción entre incidencia o prevalencia.

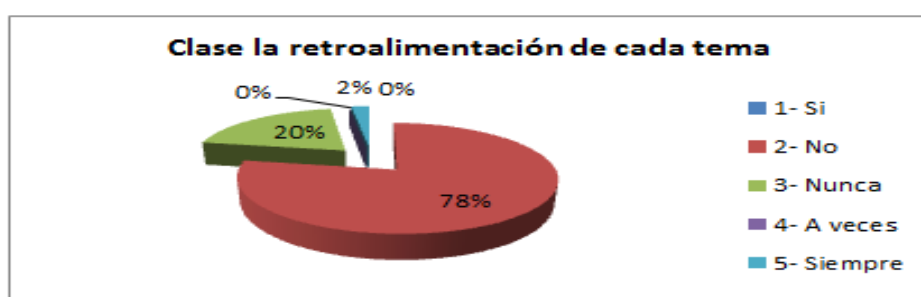
**Inconcluso.**- No dar por terminado cierto tema tratado.

## 5. ¿El docente realiza en clase la retroalimentación de cada tema?

**Grafico 5.** Retroalimentación

Clase la retroalimentación de cada tema

Pregunta	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
05	1- Si	0	0%
	2- No	35	78%
	3- Nunca	9	20%
	4- A veces	0	0%
	5- Siempre	1	2%
Totales:		45	100%



**Fuente:** Investigación propia

Según los resultados obtenidos en la encuesta acerca si el docente realiza la retroalimentación en el aula e indican que el 2% considera, el 20% considera que nunca, el 78% que no lo hace el docente como un complemento más para el aprendizaje.

**Retroalimentación.-** La retroalimentación es un mecanismo muy importante que aumenta el valor de algunas reglas de actuación y disminuye el valor de otras. La retroalimentación llega al cerebro a partir de dos fuentes diferentes:

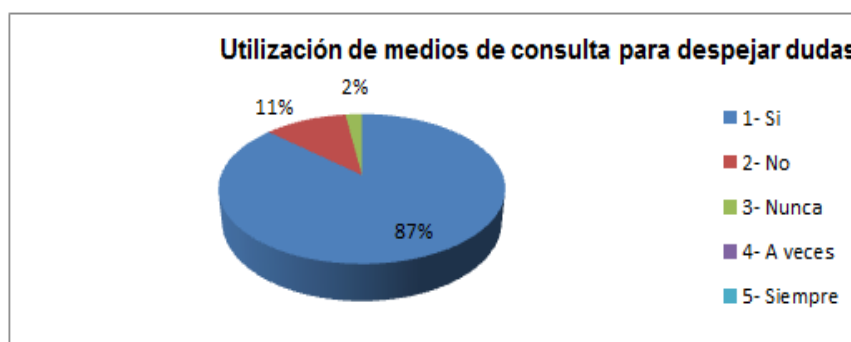
1. Desde el entorno, por medio de los efectos sobre el cuerpo.
2. Desde la comunicación intencional de un "maestro".

**6. ¿Utilizas medios de consulta para despejar las dudas que tuviste en clase con respecto a la asignatura de computación?**

**Grafico 6.** Utilización de medios de consulta

Utilización de medios de consulta para despejar dudas

Pregunta	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
06	1- Si	39	87%
	2- No	5	11%
	3- Nunca	1	2%
	4- A veces	0	0%
	5- Siempre	0	0%
	Totales:		45



**Fuente:** Investigación propia

Según los resultados obtenidos a cerca de los medios de consultas si son usados para aclarar ciertas dudas y nos indica que el 2% nunca lo hacen, el 11% no, a diferencia de 87% del estudiantado que despejan sus dudas con el uso de otros medios de investigación.

La investigación nos da como resultado que los estudiantes hacen uso de las TICs y es satisfactorio que dé como resultado un porcentaje alto que es el 87%.

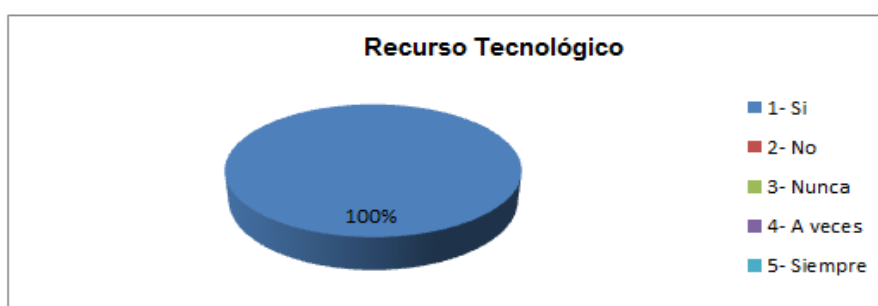
**Medios de consulta.**-Son aquellos recursos usados para auto educarse por medio de la investigación científica que proporcionan algunos autores ya sean en libros, la web etc.

## 7. ¿Te gustan los recursos tecnológicos?

**Grafico 7.** Recursos tecnológicos

Recurso Tecnológico

Pregunta	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
07	1- Si	45	100%
	2- No	0	0%
	3- Nunca	0	0%
	4- A veces	0	0%
	5- Siempre	0	0%
	Totales:	45	100%



**Fuente:** Investigación propia

Según los resultados obtenidos en esta pregunta el 100% aceptan que si les gustan los recursos tecnológicos.

Y de tal forma es una buena estrategia hacer uso de un recurso tecnológico dentro del aula.

**Tecnología.-** Las Nuevas Tecnologías se practican por numerosas instituciones en el mundo actual empleando redes de información global, la tecnología computacional móvil, el desarrollo de la multimedia, las videoconferencias y los avances de la telecomunicación.

**8. ¿Te gustaría que el profesor utilice un recurso audiovisual para la retroalimentación en su aprendizaje dentro del aula?**

**Grafico 8.** Uso de recursos audio visual parar la retroalimentación

Uso de Recurso Audiovisual para la retroalimentación

Pregunta	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
08	1- Si	45	100%
	2- No	0	0%
	3- Nunca	0	0%
	4- A veces	0	0%
	5- Siempre	0	0%
	Totales:	45	100%



**Fuente:** Investigacion propia

En el resultado obtenido en esta pregunta podemos notar que el 100% está de acuerdo en que si debe usar un recurso tecnológico para la retroalimentación del aprendizaje dentro del aula de tal forma llegue hacer una enseñanza clara y concisa.

**Recurso Audiovisual.-** Los recursos audiovisuales se definen como: aquellos en que prevalece el audio más la imagen.

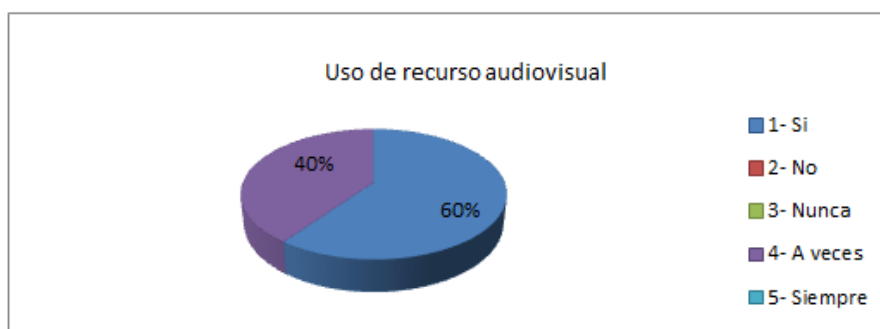
#### 4.4.2 Resultados de las encuestas realizadas a los docentes

##### 1. Aplica metodología de enseñanza – aprendizaje en sus clases de computación?

**Grafico 9.** Aplica metodologías de enseñanza-aprendizaje

Aplica metodologías de enseñanza aprendizaje

Pregunta	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
01	1- Si	3	60%
	2- No	0	0%
	3- Nunca	0	0%
	4- A veces	2	40%
	5- Siempre	0	0%
	<b>Totales:</b>		5



**Fuente:** Investigación propia

Según los resultados obtenidos acerca de la aplicación de metodología en la enseñanza-aprendizaje, indican que el 60% considera que si las aplica a diferencia del 40% que mencionan que a veces lo hacen.

**Metodología de enseñanza-aprendizaje.-** Análisis sistemático de los métodos o procedimientos, aplicación de un método en los procesos de la enseñanza está dada en la transmisión de información mediante la comunicación directa o apoyada en la utilización de medios auxiliares, de mayor o menor grado de complejidad y costo.

Los resultados obtenidos según la encuesta indican que, el no contar con tecnologías para los procesos de enseñanza aprendizaje contribuye al poco desarrollo de los estudiantes, por lo que es recomendable considerar las metodologías tecnológicas en

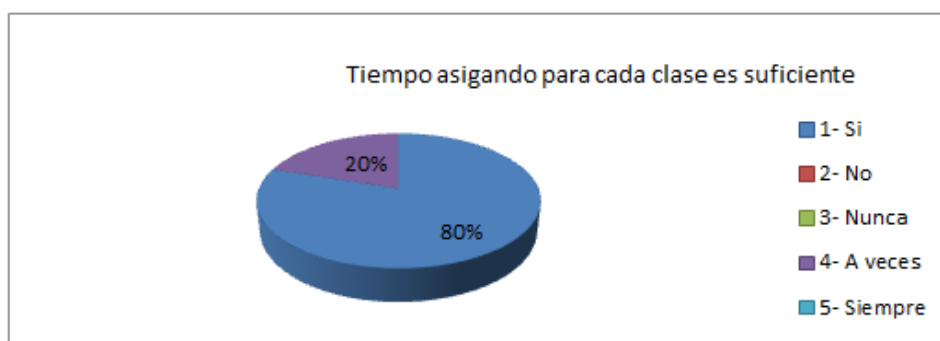
los procesos de enseñanza-aprendizaje como algo progresivo y constante, que se debe aplicar a diario en el aula.

**2. ¿El tiempo que le fue asignado para dictar su clase, le es suficiente para abarcar todos los contenidos planificados?**

**Gráfico 10.** Tiempo asignado para cada clase

Tiempo asignando para cada clase es suficiente

Pregunta	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
02	1- Si	4	80%
	2- No	0	0%
	3- Nunca	0	0%
	4- A veces	1	20%
	5- Siempre	0	0%
<b>Totales:</b>		5	100%



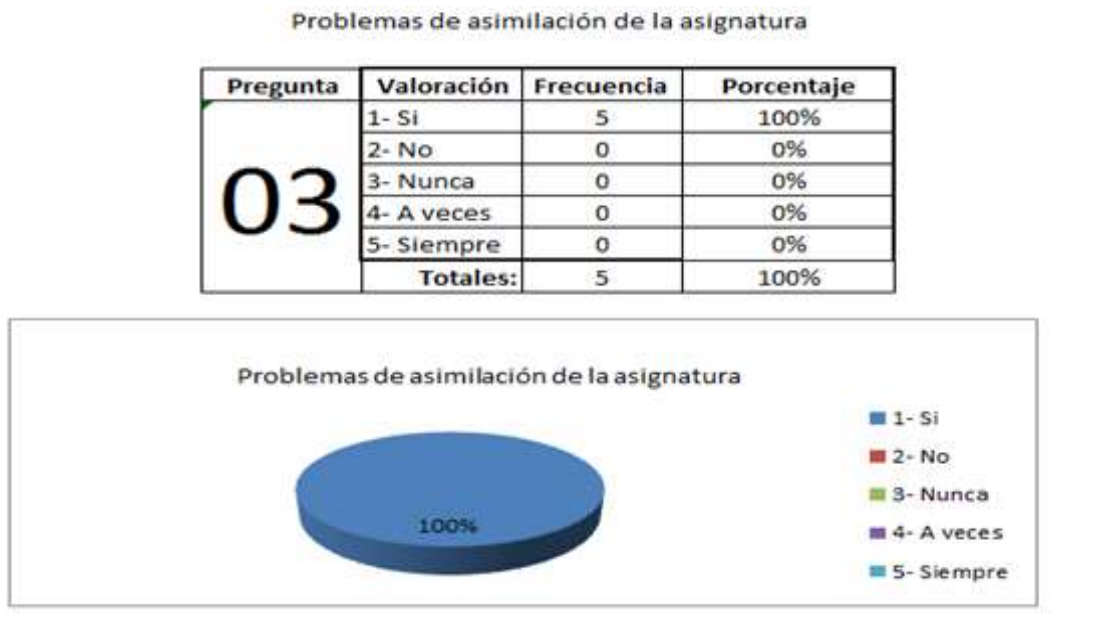
**Fuente:** Investigación propia

En los resultados obtenidos en esta pregunta acerca del tiempo clase si le es suficiente para terminar un tema planificado y como resultado al 40% si le es suficiente el tiempo asignado, el 20% respondió que no.

En los resultados obtenidos podemos darnos cuenta que el tiempo asignado para la mayor parte de los encuestados si les es aceptable ya que planifican el tema en base a sus horarios establecidos.

**3. ¿En base a su experiencia como docente. ¿ A notado que existen problemas comunes en sus alumnos para asimilar la asignatura de computación?**

**Grafico 10.** Problemas de asimilación de la asignatura



**Fuente:** Investigación propia

Según los datos obtenidos acerca de los problemas que existen en la asimilación de los contenidos dados en dicha asignatura el 100% si ha notado ese problema existente.

**Asimilación de contenidos.-** Fase del proceso de captar y retener todo lo adquirido en una clase o explicación dado por el receptor.

Los resultados de la investigación indican que el porcentaje es muy alto con respecto a la asimilación de los contenidos esto hace que retarde el aprendizaje en los estudiantes por la falta de motivación hacia el adelanto tecnológico, a fin de lograr un alto nivel de conformidad, tanto para el estudiante como para el docente.



#### 4.¿Emplea actividades para relacionar los saberes previos con el nuevo Conocimiento?

**Grafico 12.** Relación de saberes previos



**Fuente:** Investigación Propia

Según los resultados obtenidos en la encuesta acerca de las actividades que se realizan en el aula para relacionar los saberes previos con el nuevo conocimiento, indican que el 100% considera que si las aplica aunque de forma tradicional.

**Saberes previos.**-conocimientos anticipados que se obtienen como una aptitud o eficacia en cada persona.

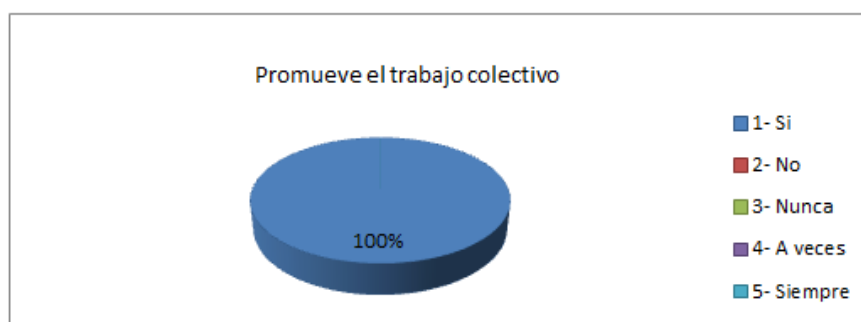
Los estudios realizados indican que la utilización de actividades en el aula beneficia para saber que conocimientos previos tienen cada estudiante del tal forma incrementar sus conocimientos con la utilización de un material tecnológico.

## 5.¿Promueve en sus alumnos el trabajo colectivo?

**Grafico 13.** Promover el trabajo colectivo

Promueve el trabajo colectivo

Pregunta	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
05	1- Si	5	100%
	2- No	0	0%
	3- Nunca	0	0%
	4- A veces	0	0%
	5- Siempre	0	0%
	<b>Totales:</b>		5



**Fuente:** Investigación propia

Con respecto a promover el trabajo colectivo e incentiva dentro del aula, los resultados obtenidos en la encuesta indican que el 100% si cree que es necesario realizar trabajos para agrupar a los estudiantes.

**Trabajo colectivo.-**Actividad realizada para agrupar a una cierta cantidad de individuos.

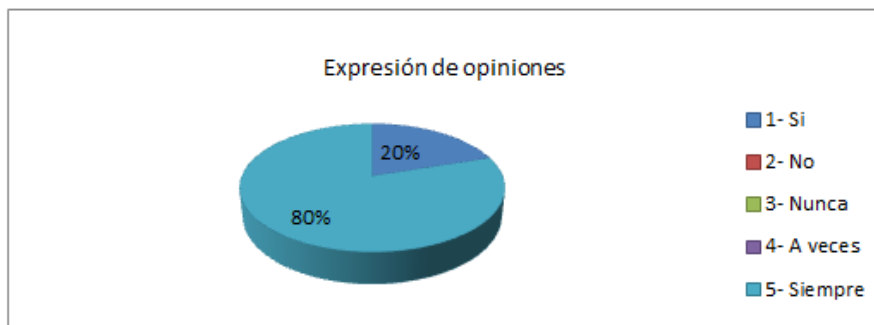
Los procedimientos utilizados en el proceso enseñanza aprendizaje, deben estar en constante evolución sin embargo es considerable establecer que no es suficiente ya que también se debe hacer uso de la tecnología en los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula.

## 6.¿Propicia situaciones para que los estudiantes expresen sus opiniones?

**Grafico 14.** Expresión de opiniones de los estudiantes

Expresión de opiniones

Pregunta	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
06	1- Si	1	20%
	2- No	0	0%
	3- Nunca	0	0%
	4- A veces	0	0%
	5- Siempre	4	80%
	<b>Totales:</b>	5	100%



**Fuente:** Investigación propia

Respecto a propiciar a los estudiantes para que expresen sus opiniones los resultados obtenidos en la encuesta indican que el 20% considera que si, el 80% considera que siempre están induciendo activamente.

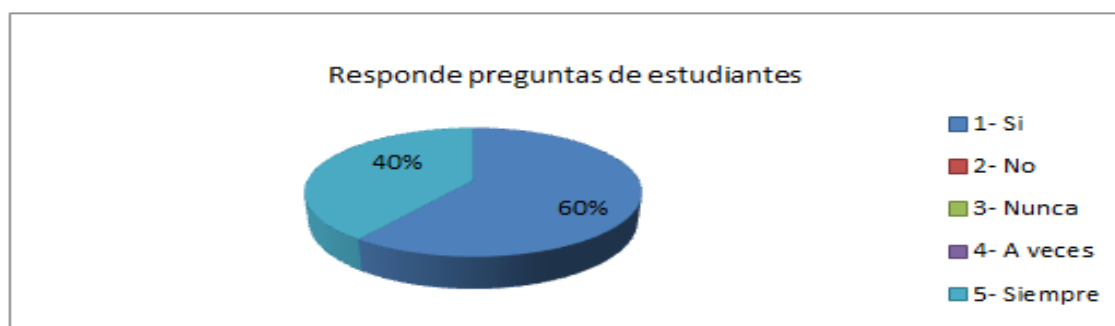
Los datos obtenidos nos indican que el porcentaje es muy bueno ya que si debe existir esa confianza y los chicos interactúe con el docente.

## 7. ¿Responde acertadamente las preguntas de sus estudiantes?

**Gráfico 15.** Responden las preguntas de sus estudiantes

Responde preguntas de sus estudiantes

Pregunta	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
07	1- Si	3	60%
	2- No	0	0%
	3- Nunca	0	0%
	4- A veces	0	0%
	5- Siempre	2	40%
	<b>Totales:</b>		5



**Fuente:** Investigación propia

Según los resultados obtenidos acerca de la responsabilidad como docente si responde a las preguntas efectuadas por los estudiantes 60% considera que si lo hace, el 40% considera que siempre está presto a responder cualquier inquietud de sus estudiantes.

Con el resultado obtenido de esta pregunta nos hemos dado cuenta que es necesario la planificación e ir preparado en cada tema a trabajarse en clase

8. ¿Cree Ud. que el uso del recurso audio visual (audio, imágenes, multimedia, etc.) pueden ayudar en cierta medida a mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje con sus estudiantes?

**Grafico 16.** Uso de recurso audiovisual

Uso de recurso audio visual

Pregunta	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
08	1- Si	5	100%
	2- No	0	0%
	3- Nunca	0	0%
	4- A veces	0	0%
	5- Siempre	0	0%
	<b>Totales:</b>	5	100%



**Fuente:** Investigación propia

Según los resultados obtenidos en el uso del recurso audio visual puede ayudar a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje el 100% está de acuerdo si mejoraría la calidad académica, ya que las tareas educativas realizadas con ayuda de las herramientas tecnológicas permiten lograr el progreso acorde a las necesidades del mundo actual, encaminando al correcto desempeño educacional que mejore la calidad educativa, por lo que se recomienda implementar su uso para generar un aprendizaje más significativo.

#### 4.4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS.

- ❖ Luego de tabular los datos y revisar las hipótesis, se tienen los siguientes resultados:
- ❖ La falta del uso de recurso tecnológico dificulta un aprendizaje efectivo. Esta hipótesis es aceptada por los resultados obtenidos en la pregunta N° 3, realizada a los estudiantes, donde el 100%.
- ❖ Los problemas existentes en los estudiantes para asimilar mejorara con el uso del software audiovisual en la enseñanza aprendizaje. Esta hipótesis es aceptada debido a que en la pregunta N° 3 realizada a los docentes, indican que los procesos de enseñanza aprendizaje sin el uso de herramientas tecnológicas es muy alto en un 100%.
- ❖ La utilización de recurso audiovisual en los procesos de enseñanza mejorará el desempeño docente. Esta hipótesis es aceptada por los resultados obtenidos en la pregunta N°8 realizada a los docentes quienes indican que dicha utilización de herramientas mejora el desempeño docente. Indicando que es alto en un 100%.
- ❖ La retroalimentación no es dada después de cada clase esto creara vacíos en los estudiantes. Esta hipótesis es aceptada según los resultados arrojados en la pregunta N° 5 realizada a los estudiantes indican que el 35% que no, el 9% que nunca hay retroalimentación después de cada clase y a medida de que no se lo haga incrementará la desmotivación por el aprendizaje.
- ❖ La utilización de medios de consulta para despejar dudas acerca de clase. Esta hipótesis es aceptada debido a que los procesos efectivos se basan en la utilización de herramientas tecnológicas fuera del aula según la pregunta N° 6 realizada a los estudiantes donde un 39% indican que si las usan como ayuda

para reforzar y un 5% indican que no, por tal motivo la poca falta de un recurso audiovisual que refuerce la clase, impide el avance académico.

- ❖ La falta de metodologías eficaces indica un bajo interés, rendimiento en el aprendizaje. Esta hipótesis indica que las metodologías eficaces según las encuestas realizadas se apoya con el uso de la tecnología por tal motivo al no haber procesos tecnológicos no habrá metodologías eficaces en la enseñanza-aprendizaje.
- ❖ La falta de un software audiovisual impide el avance educativo. Es un hecho dar por necesario este recurso dentro del aula ya que en el aula no existe ningún recurso tecnológico que incentive en el aprendizaje de los estudiantes por tal motivo la implementación de software audio visual en el aula mejoran la enseñanza aprendizaje según las encuestas realizadas a los estudiantes en la pregunta.

## **4.5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **4.5.1 Conclusiones**

- Implementar el uso de Software audio visual en el aula lograra un aprendizaje significativo, por lo que el docente deberá estar capacitándose para así encaminarse en un nuevo desafío de su carrera docente. Los estudiantes y los docentes, consideran que el uso de tecnología en el aula, incentivará la potencialización de sus habilidades y oportunidades de enseñanza-aprendizajes.
- Potencializar e incentivar habilidades y oportunidades de aprendizaje del estudiante utilizando recursos tecnológicos en el aula.
- Utilizar recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza- aprendizajes para que los estudiantes desarrollen sus capacidades investigativas mediante el uso de YouTube de tal forma que incremente sus conocimientos.

- Instruir al docente en la utilización del software audio visual para que mejoren su desempeño en la enseñanza aprendizaje.
- La implementación de un software audio visual en los procesos de enseñanza-aprendizaje, la metodología docente-estudiante mejorará.
- Lograr una enseñanza efectiva en los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante la utilización de un software audio visual en el aula.

#### **4.5.2 Recomendaciones**

- Es evidente que la Implementación de recursos tecnológicos son indispensables y significativos en el aprendizaje del estudiante, pero es necesario que estén periódicamente en uso de estos recursos ya que se debe existir una correcta socialización con estos materiales dentro del aula.
- En consideración tanto los estudiantes como los docentes, indican que el uso de la tecnología dentro del aula, incentivarán, potencializarían sus habilidades y oportunidades de aprendizajes.
- El no utilizar la tecnología en el aula afecta moderadamente el nivel de aprendizaje de los estudiantes.
- El docente está de acuerdo que la utilización de un software audiovisual podría mejorar su desempeño en la enseñanza-aprendizaje.
- Los estudiantes consideran que la implementación de un software audiovisual en el aula mejorará la calidad de la enseñanza-aprendizaje, porque esta tiene un gran impacto en los adolescentes.
- Los docentes y estudiantes consideran que los procesos educativos serían más efectivos si se apoyaran en la utilización de software audio visuales en el aula.



## **Capítulo V**

### **La Propuesta**

#### **5.1 Título de la Propuesta:**

Propuesta metodológica mediante un software aplicado a los procesos de enseñanza-aprendizaje de PowerPoint el mismo que lo podrán ver a través de YouTube para mejorar la calidad de educación de los estudiantes de 8vo año de educación básico paralelo de la Unidad Educativa República de Alemania del Cantón Naranjal, en el periodo lectivo 2013-2014.

#### **5.2 Fundamentación de la Propuesta**

La fundamentación de esta propuesta, se basa en la utilización de tecnologías, esto es producto de la investigación realizada, ya que hoy en día la educación parte desde el uso mismo de la tecnología, esta iniciativa incluye una instancia de capacitación y responden a una línea específica de un plan estratégico, mediante la utilización de las herramientas tecnológicas, implementando los Servicios Informáticos.

La tecnología es parte del mundo actual, productivo y educativo, siendo parte fundamental que los docentes implementen el uso de las mismas y así llegar de una mejor manera hacia sus educandos. Por esto, la tecnología se manifiesta con el uso de los instrumentos utilitarios y el uso de sonidos, imágenes y videos, integrando estrategias que permitan establecer un mejor vínculo en la enseñanza-aprendizaje,

para de esa manera captar mucho más la atención de los estudiantes, con la perspectiva de reforzar sus conocimientos, para ganar espacio en el ámbito educativo.

González García (2006). La formación del Profesorado en la educación es esencial que tome en cuenta la revolución de las tecnologías de la información y la comunicación, en apoyo al aprendizaje, aplicada a la educación. La incorporación universalizada de las Tics, puede actuar como un soporte extraordinario de apoyo al educador. Sobre las diferentes formas de trabajar las nuevas tecnologías en las distintas disciplinas y áreas referente a los conocimientos organizativos y didácticos en el uso de la tecnología.

De acuerdo a esta cita, es evidente que estamos en una sociedad que usualmente utiliza la tecnología para realizar sus trabajos, desde el más sencillo, hasta el más complejo, los educadores no están exentos del uso de estas tecnologías, ya que de no implementarlo en nuestra labor docente, estaremos alcanzando el punto de ser repetidores de una ciencia aprendida hace mucho tiempo atrás.

Es una obligación de las instituciones educativas, el promover programas de capacitación y actualización en el campo de la tecnología, de tal manera que los docentes, logren estar a la par de los estudiantes. Por tal motivo se pretende realizar un tutorial audiovisual orientada a la realización de una presentación en PowerPoint, la cual fortalezca la enseñanza- aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de computación, ya que estamos rodeados de la tecnología.

Implementando ésta propuesta, se ayudará a mejorar la calidad educativa, ya que es de vital importancia utilizar herramientas tecnológicas en este nuevo mundo de la tecnología que avanza a pasos agigantados.

### **5.3 Justificación**

Hoy en día las tecnologías son herramientas que facilitan la formación permanente a lo largo de la vida. No sólo nos brindan nuevas funcionalidades con un gran potencial para la innovación educativa, sino que también permiten desarrollar nuevos entornos de enseñanza-aprendizaje, sin embargo en la mayoría de las clases dictadas de la asignatura de computación en el curso de 8vo año de educación básica, no se utiliza tecnología, debido a las dificultades que tienen los Docentes para la incorporación de Tics, debido a su bajo nivel de preparación en la utilización de las tecnologías y del material informático disponible.

Esto ha marcado un vacío sobre el conocimiento del mundo digital y de las comunicaciones en un cuerpo docente mayormente desactualizado y aislado de las incontables instrumentos que ofrece la tecnología.

Finalmente podemos decir que los recursos audiovisuales son fuentes de enseñanza-aprendizajes para los estudiantes, especialmente a través de la televisión, video y de Internet.

Son también un recurso que facilita la formación permanente de los estudiantes a lo largo de la vida que le será de utilidad para su futuro, no sólo nos ofrecen nuevas funcionalidades con un gran potencial para la innovación educativa, sino que a la vez permiten desarrollar nuevos entornos de enseñanza-aprendizaje audiovisual, sistemas de información, que liberan a los estudiantes de las limitaciones educativas, ya que la innovación tecnológica está variando los esquemas clásicos de formación y enseñanza en la cual se auto educaran.

Los docentes al momento de impartir sus clases no lo pueden hacer sin utilizar las herramientas tecnológicas, ya que hoy por hoy los estudiantes manejan la tecnología con gran destreza, por lo que es imperante que formemos a nuestros educandos a partir de las tecnologías, ya que llenarse de conocimiento no es suficiente, es cada vez más importante conocer dónde se encuentra la información.

## **5.4 Objetivo de la Propuesta**

### **5.4.1 Objetivo General:**

Proponer la utilización de un tutorial a través del programa realizado en Visual Basic en el cual se explicara la utilización del programa PowerPoint para reforzar la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de 8vo año de educación básico de la Unidad Educativa República de Alemania del Cantón Naranjal.

### **5.4.2 Objetivos Específicos**

- ❖ Emplear los conocimientos adquiridos en clase mediante el tutorial audiovisual para la enseñanza-aprendizaje de la realización de una presentación en PowerPoint.
- ❖ Generalizar el refuerzo de la enseñanza-aprendizaje del programa de PowerPoint a través del tutorial audio visual.
- ❖ Aplicar el uso del tutorial audio visual en YouTube para el aprendizaje de los estudiantes.

## **5.5 Ubicación Sectorial y Física**

El campo de aplicación para llevar a cabo este Proyecto, es la Unidad Educativa República de Alemania del Cantón Naranjal, para lo cual se utilizará el curso de 8vo año de educación básica de la Unidad y mediante la aplicación de un recurso audiovisual utilizando las herramientas tecnológicas, guiando al docente hacia el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

## **5.6 Factibilidad**

Esta propuesta tiene una viabilidad social factible. Ya que es de interés prioritario tanto para la selección misma, como para la Unidad educativa al incorporar la tecnología en la formación del profesorado con fines formativos, porque como todos sabemos la tecnología, en especial el uso de la computadora ha llegado a límites inalcanzables, que ahora es más fácil realizar cualquier actividad con estas herramientas, inclusive

trabajando con recursos audiovisuales, videoconferencias, presentaciones en PowerPoint, donde los beneficiados en este caso, los estudiantes y a su vez los docentes, puedan establecer una mejor enseñanza. Su impacto en el área educacional es interesante, ya que se otorgaría comodidad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **5.7 Descripción de la Propuesta**

La propuesta metodológica es mejorar la calidad en la educación a través de un software aplicado a los procesos de enseñanza-aprendizaje de PowerPoint para el uso correcto de las herramientas tecnológicas dirigido a los docentes y estudiantes, en la cual se realizara un tutorial audiovisual utilizando el programa Visual Basic y YouTube para explicar cómo crear una presentación en PowerPoint y como utilizar cada una de las herramientas que nos ofrece este programa. El tutorial contara con la definición de PowerPoint los pasos para crear una presentación, cómo insertar imágenes, animaciones efectos, formas, textos en diferentes estilos para realizar tareas, investigaciones o exposiciones de una manera dinámica y sobre todo se presentaran videos de varias formas de realizar presentaciones en PowerPoint. De esta forma hacer que los estudiantes se sientan motivados de aprender esta asignatura, y a su vez puedan auto educarse desde el lugar que se encuentren ya que este tutorial estará subido en YouTube, para lo cual utilizaremos computadora proyector internet, contando con un espacio físico cómodo tanto para el docente como para los estudiantes y las encargadas de presentarles el tutorial.

### **5.7.1 Actividades de la propuesta**

Lo recomendable para proponer el uso de nuevas metodologías como herramientas para mejorar el desempeño de los docentes en la enseñanza aprendizaje del Centro Educativo República de Alemania, según los estudios realizados sería proponer un software aplicado a los procesos de enseñanza de aprendizaje y capacitación del buen empleo de las nuevas tecnologías de información que permita la incorporación de las Tics en los procesos de enseñanza-aprendizaje, debido a la falta de recursos dentro del aula, hace que muchos docentes tengan que seguir usando materiales

tradicionales como lo es el solo uso del libro como metodología de enseñanza-aprendizaje académico.

Para lo cual el docente debe recibir una capacitación de la forma de manejo de las herramientas tecnológicas, trabajar en la computadora y proyectar de forma correcta, práctica y eficaz las clases, de manera que se logre la eficiencia en las actividades de enseñanza-aprendizaje.

Para lo cual en este trabajo vamos a encontrar una serie de elementos audiovisuales como metodología de enseñanza –aprendizaje que ayudarán al docente para la aplicación en las aulas en el cual aplicara dentro del aula. Para ello recibe una capacitación el manejo de los componentes existentes dentro del programa, presentaciones dinámicas, de forma interesante y eficaz, de manera que se llegue a lograr la eficiencia en sus actividades didácticas.

Al ser una capacitación práctica hacia el docente, lo primero que se toma en cuenta es establecer una correcta relación con la máquina, ya que la metodología empleada se basa en el reconocimiento de cada una de las variables tanto de funcionamiento, como de información.

A continuación algunos de los recursos que el docente debe conocer su manejo para implementarlos en el aula y así mejorar la calidad de la educación.

- Computador
- Presentaciones de PowerPoint
- Proyector
- Software
- YouTube

### 5.7.2 Recursos, Análisis Financiero

**Cuadro 7.** Recursos, Análisis Financiero

<b>Actividades</b>	<b>Ingresos</b>	<b>Egresos</b>	<b>Saldo</b>
Capitalización del Proyecto	\$ 610,00		
Consultas Bibliográficas		\$ 35,00	
Consultas en internet		\$ 75,00	
Implementación de la Propuesta		\$ 60,00	
Papelería e Impresiones		\$ 160,00	
Impresión de Tesis		\$ 180,00	
Empastado de Tesis		\$ 100,00	
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 610,00</b>	<b>\$ 610,00</b>	<b>0,00</b>

### **5.7.3 Impacto**

Al incluir estos procesos tecnológicos de formación básica en la educación del estudiante lograra la atención de forma dinámica, Los beneficios que se van a obtener por medio de esta propuesta son que el docente como el estudiante se familiarizan con la tecnología y de ahora en adelante lo van a utilizar para sus investigaciones y tareas a realizar la cual la realizaran de forma más rápida y dinámica y de esta manera los estudiantes ya no verán esta clase algo monótona sino que van a aprender de forma motivadora para qué sirve el programa de PowerPoint y como utilizar correctamente la computadora como herramienta para obtener, procesar y manejar información, que permita mejorar la educación académica y a la vez en el lugar donde se encuentren pueden recibir auto aprendizaje por medio de YouTube ya que ahí estará para el momento que lo necesiten.



### 5.7.4 Cronograma de actividades

**Cuadro 8.** Cronograma de actividades

Actividades	30 de Marzo del 2013	1 al 18 de Mayo del 2013	8 al 18 de Junio del 2013	21 de Junio del 2013	25 de Junio del 2013	2 de Julio del 2013	30 de Julio del 2013	12 de Agosto del 2013
Proceso estadístico de la información								
Capítulo IV Análisis de la situación actual								
Capítulo V								
Descripción de la propuesta								
Presentación de la Propuesta en Centro Educativo Republica de Alemania								
Aplicación de la propuesta								
Entrega del borrador								
Defensa del proyecto y entrega de empastado y CD								

## **Procesos a Ejecutarse**

### **Implementación de las metodologías y la calidad de educación**

#### **Diagnostico**

- ✓ Análisis de las herramientas de PowerPoint.
- ✓ Análisis organizacional.

#### **Equipamiento**

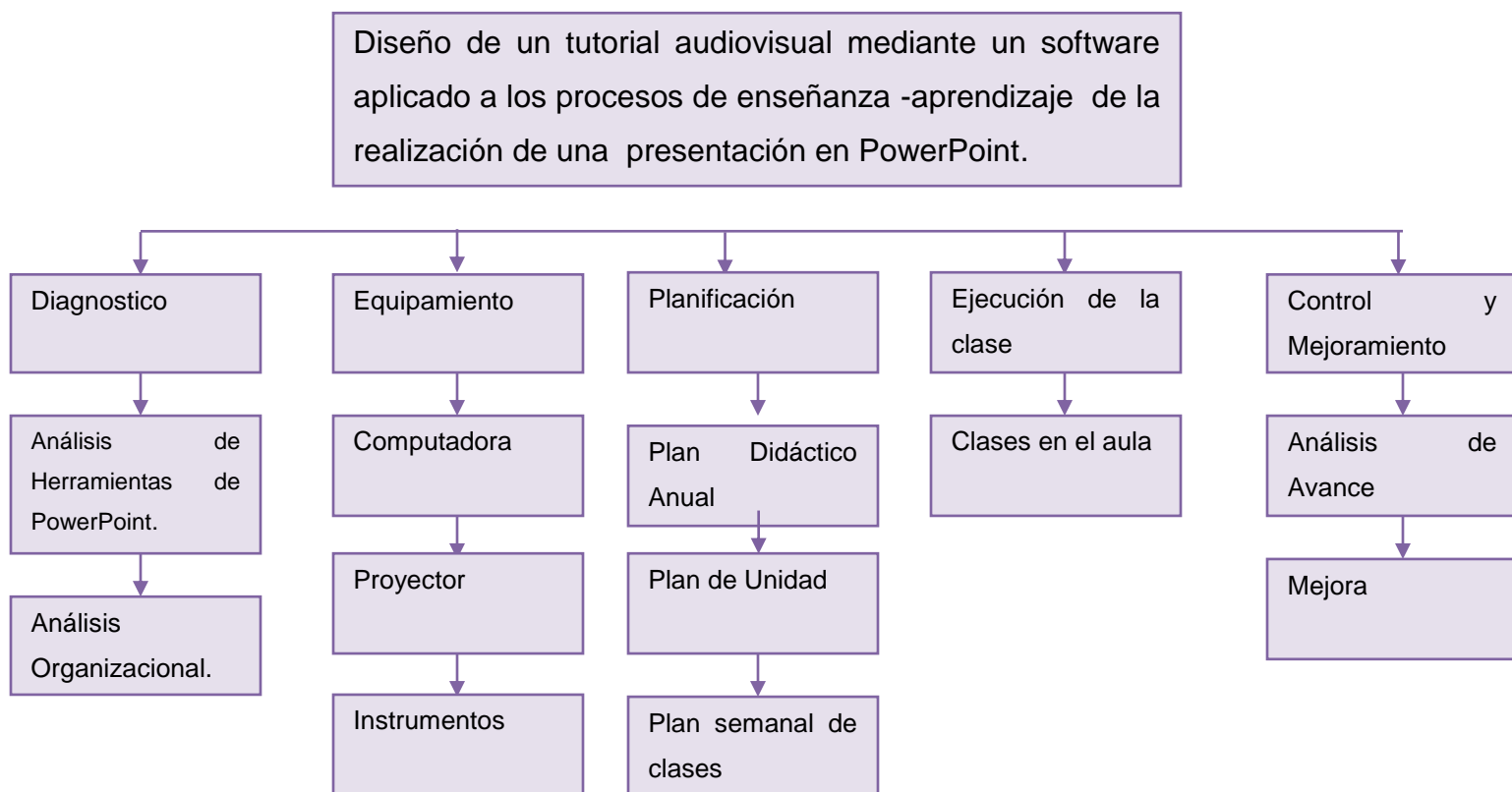
- ✓ Computadora
- ✓ Proyector
- ✓ Internet

#### **Ejecución de la clase**

- ✓ Clase en el aula

## Procesos a Ejecutarse

**Cuadro 9.** Modelo de planificación en Fases y procesos



### Programa utilizado para realizar el esquema del modelo de planificación

- Word 2007

**Entrada.-** Nos permite identificar los instrumentos que se utilizan para la ejecución de este proyecto, los cuales son:

La Computadora, Proyector, Herramientas de office, programa de PowerPoint, Visual Basic y YouTube.

**Proceso.-** En el proceso encontramos el Diagnóstico, Planificación y ejecución de la clase, con la adquisición e implementación de la solución.

**Diagnóstico.-** En esta fase se establece y examina la documentación referente a los procesos de planificaciones de las clases de computación, sus objetivos, funciones y

estrategias, es decir, lo que se va a realizar y como se lo va a ejecutar los detalles de esta fase son los siguientes:

**Análisis de las Herramientas Tecnológicas.-** En el cumplimiento del análisis organizacional se establece la identificación de los recursos de las tecnológicas, para ello se crean grupos de materiales y cada uno de los elementos que lo conforman; el diseño plantea que tales grupos de recursos tecnológicos se conformen así:

**Cuadro 10.** Lista de recursos de Tecnológicos para ejercicio docente

<b>Grupo de Recurso Tecnológicos</b>	<b>Descripción</b>
<b>Internet</b>	Permite explotar la tecnología Web para crear mecanismos de acceso universal.
<b>Proyectores de video</b>	Proyectan las imágenes correspondientes permite así visualizar toda la información referente a la clase.
<b>Computadores</b>	Permiten procesar los datos mediante las informaciones de entrada, con ayuda de los dispositivos periféricos para luego ser mostrados en pantalla.
<b>Servidores</b>	Un servidor es una computadora que forma parte de una red y proporciona servicios a otras computadoras denominadas clientes.
<b>Audio</b>	Es una señal sonora, que permite realizar múltiples tareas específicamente en presentaciones dinámicas, para exposiciones.
<b>YouTube</b>	Permite ver videos educativos para auto educarse desde su hogar.
<b>PowerPoint</b>	Programa que permite la realización de presentaciones para exposición o trabajos haciendo que sean dinámicas y motivadoras.
<b>Software</b>	Son programas que permiten el funcionamiento de las computadoras.

Fuente: Elaborado por el autoras

## Programa utilizado para realizar el esquema del modelo de planificación estratégica

- Word 2007

Una vez identificadas las cantidades y situaciones de los recursos antes indicados se realizara el análisis FODA y para ellos se plantea el siguiente cuadro:

**Cuadro 11.** Foda

<b>Grupo de Recurso Tecnológicos: Software</b>	
<b><u>Fortaleza</u></b>	<b><u>Oportunidades</u></b>
Clase de forma motivadora.	Los docentes se sentirán motivados al actualizarse en la tecnología.
<b><u>Debilidades</u></b>	<b><u>Amenazas</u></b>
No utilizar de forma adecuada la tecnología.	Desmotivación al no utilizar correctamente los procesos adecuados.

**Fuente:** Elaborado por el autoras

**Proyectores de video.**-Nos permite visualizar concretamente la ejecución de los programas durante la ejecución de la clase.

**Computadores.**-Son instrumentos que nos permiten realizar trabajos como una presentación en PowerPoint, ya que forman parte indispensable de las mismas clases de computación.

**Servidores.**-Forman parte de la red, lo que hace indispensable su funcionalidad, especialmente para el uso del internet.

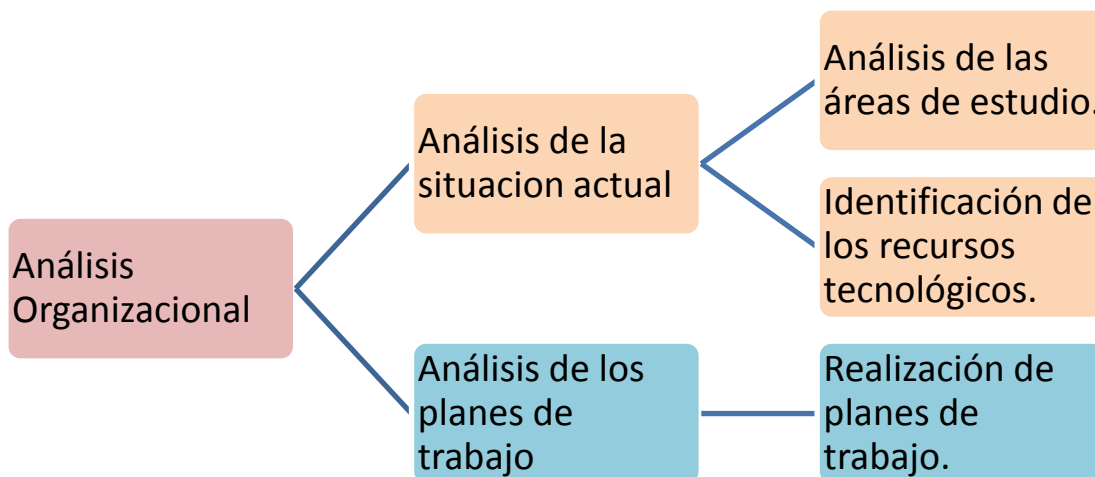
**Audio.**- Toda clase debe ser motivadora y para ello debe haber audio en todos los computadores.

**Software.**-Son los programas que se requieren para la realización del proyecto, tales como el programa PowerPoint que permite al usuario realizar presentaciones dinámicas de sus actividades en el aula.

**Análisis Organizacional.**-En este proceso se realiza una revisión de los procedimientos y políticas de la Unidad Educativa República de Alemania, la cual nos

permitirá ejecutar de una manera clara y precisa las herramientas básicas, que debe tener la planificación estratégica de las clases de computación sobre el uso de tecnologías, para los docentes como estudiantes; es decir, indica cómo se deben utilizar las herramientas tecnológicas ; esto se desarrolla con la finalidad de tener un esquema claro y preciso de cómo se darán las actividades.

**Cuadro 12.** Análisis Organizacional



### **Planificación y Alineamiento Organizacional**

En este proceso se realizan las planificaciones Anuales, de Unidad y de clase, para establecer de forma clara y precisa la realización de los módulos de computación y del uso de las tecnologías para mejorar la enseñanza- aprendizaje y la calidad de la educación.

**PLAN DIDÁCTICO ANUAL**  
Año Lectivo 2013 - 2014

**Cuadro 13.** Plan didáctico anual

<b>Calculo del tiempo real anual</b>	<b>Semanas</b>	<b>Períodos</b>	<b>total</b>
	4	5	20

**DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Cuadro 14.** Docente de educación básica

	<b>COMPETENCIAS</b>
<b>SER</b>	Tener un alto autoestima y lograr las metas que nos proponemos
<b>CONVIVIR</b>	Trabajar en grupos. Empleando buenos principios para la sociedad.
<b>COMPARTIR</b>	Participar desinteresadamente en todas las actividades para ser parte de una nueva sociedad.
<b>EMPRENDER</b>	Diseña actividades académicas demostrando capacidad intelectual y liderazgo
<b>CONOCER</b>	Adquirir conocimientos necesarios para implementar en la educación básica de acuerdo con su identidad vocacional.
<b>HACER</b>	Desarrollar habilidades del pensamiento para solucionar problemas d y fuera del aula.

<b>Nº</b>	<b>UNIDADES DE TRABAJO</b>	<b>PERIODOS</b>
1	PowerPoint 2007	40
2	Introducción al Internet	20
	<b>TOTAL</b>	12

**Medios Didácticos y Documentos de Apoyo**                      **Internet, marcadores, cuaderno, pizarra, marcadores, Proyector, Computadora, Módulos de Computación de la Unidad.**

---

<b>COMPETENCIA GENERAL</b>	Reconocer las herramientas de Internet para realizar una búsqueda propia.
<b>OBJETIVO</b>	Proporcionar al estudiante conocimientos y técnicas que contribuirán Al desarrollo formativo, Instrumental y práctico.

### Programa utilizado para realizar las planificaciones

- Word 2007

### Plan de Unidad

Cuadro 15. Plan de unidad

<b>UNIDADES DE TRABAJO (DIDÁCTICAS)</b>	<b>TEMAS POR UNIDAD</b>
<b>Introducción a Internet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La importancia del Internet.</li> <li>❖ Pantalla de Internet y sus herramientas.</li> </ul>
<b>Introducción a las páginas de búsqueda de Internet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Herramientas de la página de búsqueda de Google.</li> <li>❖ Mi primera búsqueda en Google.</li> </ul>

### Programa utilizado para realizar las planificaciones

- Word 2007



## Plan de Clase

**Competencias de la actividad: Identificar la nueva lógica que propone la computadora como medio informático de procesar datos.**

**Cuadro 16.** Secuencia y desarrollo de la actividad

<b>SECUENCIA Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	
Docente (profesor)	Docentes (alumnos)
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Historia del Internet.</li><li>➤ Páginas de búsqueda del Internet.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Dialogar sobre la historia del Internet.</li><li>➤ Identifica y diferencia claramente las herramientas de búsqueda de Internet.</li></ul>

<b>Medios Didácticos y Documentos de Apoyo</b>	Pizarrón, Marcadores, Proyector, Computadora.
--	---

### Programa utilizado para realizar las planificaciones

- Word 2007

### 5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta

#### Ejecución de la capacitación a los docentes



#### Docente usando la nueva herramienta con los estudiantes

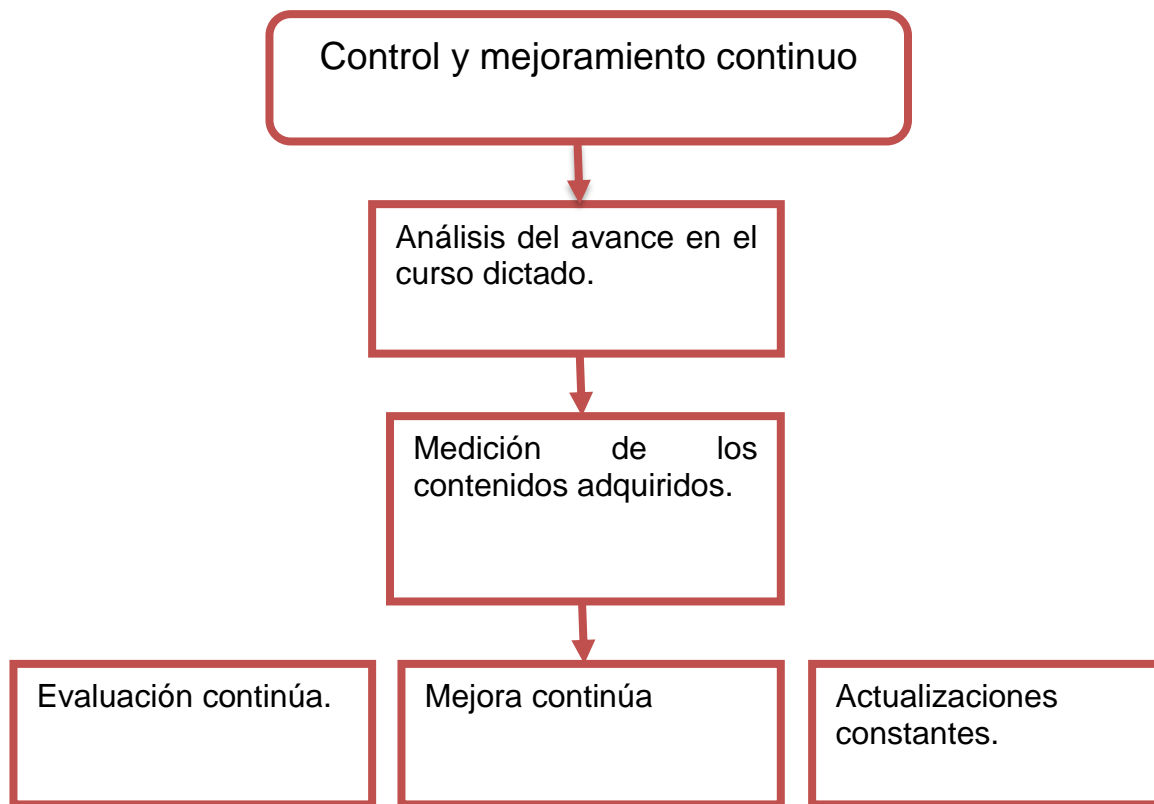


## Realizando la clase demostrativa

### Salida

Se basa en el control y progreso continuo, además en el adelanto y mejoras, que la capacitación hacia los docentes debe generar en el proceso de enseñanza aprendizaje, para mejorar la calidad de la educación.

**Cuadro 17.** Control y mejoramiento continuo



Los procesos de la fase final de modelo son análisis del avance en el curso dictado y la mejora continua de la organización de la tecnología en la organización.

**Análisis de avance.** Se evalúa el cumplimiento diario de los procesos tecnológicos definidos, y el aporte de cada uno de los docentes en el ejercicio de sus prácticas tecnológicas.

**Mejora continua.** En este proceso se mide la satisfacción del docente, como estudiante a través de encuestas que accedan a determinar el nivel de satisfacción del curso dictado, también nos permite establecer si existe o no un cambio de actitud en la enseñanza-aprendizaje.

#### **Programa utilizado para realizar las planificaciones**

- Word 2007

## Bibliografía

- .A., M. (2006). Tecnología y educación. II Congreso Mundial Vasco. Madrid: Narcea.
- .J.R, C. (2003). Tecnología de la Educación. Madrid: Santillana.
- Abatte, E. &. (2008). Didáctica y tecnología de la educación. Madrid: Anaya.
- AREA, M. (2004). Los medios y las tecnologías en la educación. Madrid.
- AREA, M., CASTRO, F., & SANABRIA, A. (2000). La Tecnología Educativa en este final de siglo. Barcelona.
- Bartolomé. (2008). (1997). En A. Bedriñana, Introducción a la Informática Educativa.
- Bravo. (2004). CABERO, J. A. (1997). La piedra angular para la incorporación de los medios audiovisuales, informáticos y nueva tecnología en los contextos educativos.
- CABERO, J. (2000). Producción o producciones audiovisuales en el terreno educativo.
- CABERO, J. (2007). Tecnología Educativa. Madrid.
- Castedo. (2003). Barcelona.
- Coraggio, J. L. (2012). "Publicaciones sobre Tecnología
- Cebrián. (2005). CHADWICK, C. (2000). Tecnología educacional para el docente. DE PABLOS, J., & JIMENES, J. (2000). Nuevas Tecnologías. Comunicación Audiovisual y Educación. Sevilla.
- DECAIGNY, T. (1999). La Tecnología aplicada a la educación. Un nuevo enfoque de los medios audiovisuales. Buenos Aires.
- Draxler, H. y. (2002). "La estructura y los intereses de la Tecnología en Educación: un análisis crítico". Revista de Educación, 289, 175-214"
- Duez, C. (2009). Tecnología Educativa. Teorías de instrucción. Barcelona: Piidos
- Duez, C. (2010). El audiovisuals a l'aula (llibres i vídeos) Barcelona

Ferreiro, E. (2010). "La Tecnología Educativa en este final de siglo. Una mirada incierta". En ALONSO, C. La Tecnología Educativa a finales del siglo XX: concepciones, conexiones y límites con otras disciplinas. pp. 49-60" Barcelona: II Jornadas Tecnología Educativa.

Galán. (2006). La revolución de los medios audiovisuales. Madrid: Ediciones de la Torre.

(2006). Galán. Los medios y las tecnologías en la educación. Madrid: Pirámide.

García, E. (2011). "Tecnologías de la información y la comunicación en el sistema escolar. Una revisión de Proyecto Docente de Tecnología Educativa. Sevilla: Universidad de Sevilla. las líneas de investigación". *Relieve*, 11, 1, 3-25

Gravan, R. (2010). Nuevas Tecnologías. Comunicación Audiovisual y Educación. Sevilla: Cedecs.

Guarro. (2005). Aprendizaje, enseñanza y tecnología educacional Buenos Aires: Piidos

Irassar, F. (2012). "La tecnología educativa, las prácticas de enseñanza y uso del ordenador". *Revista Comunicación y Pedagogía*, 141, pág. 16-25"

Lafourcade, P. (2005). "La piedra angular para la incorporación de los medios audiovisuales, informáticos y nueva tecnología en los contextos educativos: La formación y el perfeccionamiento del profesorado. *Edúcate: Revista de Tecnología Educativa*, 8.

Lopez, M. (2009). Tecnol"Los actuales desafíos para la Tecnología Educativa". *Revista de Tecnología Educativa*, 8 (2). P. 99-109" tecnología Educativa. Madrid: McGraw Hill

Loranert, J. J. (2011). Tecnología y medios educativos. Madrid: Cincel.

Marín, E. M. (2007). "Visiones y conceptos sobre Tecnología Educativa".

Marques. (2004). "Tecnología de la educación: una reflexión sobre su identidad científica y académica". *Enseñanza*, 15, 117-132"

Vela. (2010). VI Jornadas universitarias de TE. Universidad de La laguna

## Linkografía

[www.slideshare.net/cecialvado/educacin-audiovisual-2322931](http://www.slideshare.net/cecialvado/educacin-audiovisual-2322931)

[www.psicosocial.net/.../787-el-audiovisual-y-la-educacion-para-el-desarr.](http://www.psicosocial.net/.../787-el-audiovisual-y-la-educacion-para-el-desarr.)

[mural.uv.es/.../IMPORTANCIA%20DE%20LA%20EDUCACIÓN%20A...](http://mural.uv.es/.../IMPORTANCIA%20DE%20LA%20EDUCACIÓN%20A...)

[www.educatemas.org/libro-informatica-aplicada-a-la-educacion.html](http://www.educatemas.org/libro-informatica-aplicada-a-la-educacion.html)

[www.slideshare.net/iriana29/informática-aplicada-a-la-educación](http://www.slideshare.net/iriana29/informática-aplicada-a-la-educación)

[www.slideshare.net/.../importancia-de-la-informatica-en-el-mundo-2746..](http://www.slideshare.net/.../importancia-de-la-informatica-en-el-mundo-2746..)

[www.profeland.com/2012/.../como-hacer-una-buena-presentacion-en.ht...](http://www.profeland.com/2012/.../como-hacer-una-buena-presentacion-en.ht...)

[www.informatica-hoy.com.ar/.../Pasos-crear-presentacion-Power-Point.p.](http://www.informatica-hoy.com.ar/.../Pasos-crear-presentacion-Power-Point.p.)

[www.sociedadelainformacion.com/23/educacion.pdf](http://www.sociedadelainformacion.com/23/educacion.pdf)

[www.uhu.es/cine. Educación/didáctica/0033principios.htm](http://www.uhu.es/cine. Educación/didáctica/0033principios.htm)

[www.banrepcultural.org](http://www.banrepcultural.org) › libros › Hacia Una Revolución Educativa

[www.elinformador.com.co](http://www.elinformador.com.co) › Opinión › Columnas de Opinión

[www.vitonica.com/.../la-importancia-de-la-educacion-para-inculcar-en-n...](http://www.vitonica.com/.../la-importancia-de-la-educacion-para-inculcar-en-n...)

[www.psicopedagogia.com/educación-actualidad](http://www.psicopedagogia.com/educación-actualidad)

[educacion-infotec.blogspot.com/](http://educacion-infotec.blogspot.com/)

[www.cosasdeeducacion.es/tipos-educación/](http://www.cosasdeeducacion.es/tipos-educación/)

[www.uhu.es/cine. Educación/didáctica/0066audiovisuales.htm](http://www.uhu.es/cine. Educación/didáctica/0066audiovisuales.htm)

[www.ite.educacion.es/formacion/materiales/90/cd/cursofor/.../cap3c.htm](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/90/cd/cursofor/.../cap3c.htm)

# **ANEXOS**





## Anexo 2: Formato de la encuesta dirigida al Estudiante.

### UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO



Encuesta dirigida a Estudiantes del Unidad Educativa República de Alemania a cerca de los procesos de enseñanza-aprendizaje de PowerPoint

#### OBJETIVO GENERAL

- ✓ Diseñar un tutorial audiovisual, a través del uso de la tecnología, para reforzar los procesos de aprendizaje del programa PowerPoint de la asignatura de computación y a la vez acceder a él desde YouTube.

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Combinar los conocimientos adquiridos textualmente con el tutorial audiovisual para la enseñanza-aprendizaje del programa de PowerPoint de la asignatura de Computación
- Apoyar al refuerzo de la enseñanza- aprendizaje y la comprensión de los contenidos dados en la clase con el tutorial audiovisual que podrán verlo en YouTube.
- Apoyar al refuerzo de la enseñanza- aprendizaje y la comprensión de los contenidos dados en la clase con el tutorial audiovisual que podrán verlo en YouTube.

#### Actualmente vive con:

Ambos padres		Hermanos	
Madre		Abuelos	
Padre		Otras personas	

Edad: \_\_\_\_\_ años

Año que está cursando:

Ha repetido algún curso: SI  NO

Octavo "A"	
Octavo "B"	

#### INSTRUCCIONES:

La Información solicitada se basa en la Implementación del uso de Herramientas Tecnológicas en el trabajo del Docente a nivel de la educación Básica de la Unidad Educativa República de Alemania  
 Marque con una **X** el casillero que corresponda a la columna que refleje mejor su criterio, tomando en cuenta los siguientes parámetros:

**5 SIEMPRE    4 A VECES    3 NUNCA    2 NO    1 SI**

Revise su cuestionario antes de entregarlo. La Encuesta es anónima.

PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1. Te gusta la signatura de computación?					
2. ¿Tienes problemas en el aprendizaje de la signatura de computación?					
3. ¿Tu maestro utiliza recursos tecnológicos en la clase?					
4. Con que frecuencia quedan inconclusos los temas que se tratan en las horas de clase?					
5. ¿El docente realiza en clase la retroalimentación de cada tema?					
6. ¿Utilizas medios de consulta para despejar las dudas que tuviste en clase con respecto a la asignatura de computación?					
7. ¿Te gustan los recursos tecnológicos?					
8. ¿Te gustaría que el profesor utilice un recurso audiovisual para la retroalimentación en su aprendizaje dentro del aula?					

### Anexo 3: Diseño del proyecto

TEMA	PROBLEMA GENERAL	FORMULACIÓN	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	FUENTE	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ITEMS	
Recurso audiovisual mediante un software aplicado a los procesos de enseñanza-aprendizaje de PowerPoint para los estudiantes de octavo año de educación básica	Falta de un recurso tecnológico para la enseñanza-aprendizaje de PowerPoint.	¿Bajo rendimiento en los procesos de aprendizaje del programa PowerPoint de la asignatura de computación en la Unidad Educativa República de Alemania.	Diseñar un tutorial audiovisual, a través del uso de la tecnología, para reforzar los procesos de aprendizaje del programa PowerPoint de la asignatura de computación y a la vez acceder a él desde YouTube.	El diseño de un recurso audiovisual mediante un software ayudaría a mejorar el proceso de aprendizaje en la asignatura de computación mediante un tutorial.	<b>Variable independiente.-</b> Diseño de un recurso audiovisual mediante un software..  <b>Variable dependiente.-</b> Aprendizaje integral aplicado a los procesos de enseñanza-aprendizaje..	Bibliográfica  Linkografía	Entrevista  Encuesta	Hoja evaluativa	¿Cree Ud. Que es importante el uso de la tecnología en temas tratados en clase?	
	<b>SUB PROBLEMAS</b>	<b>SISTEMATIZACIÓN</b>	<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS PARTICULARES</b>						
	No contar con un laboratorio de computación.	¿Cómo ayuda el recurso audiovisual en el aprendizaje de PowerPoint?	Relacionar los conocimientos textualmente adquiridos de PowerPoint con el tutorial audiovisual.	La socialización con el tutorial audiovisual mediante un software ayudara a reforzar la enseñanza- aprendizaje en una presentación de PowerPoint en la materia de computación..						¿Conoce Ud el uso del recurso audiovisual de enseñanza aprendizaje?
	Trabajo académico tradicional.	¿Qué papel juega la utilización de un recurso audiovisual en la retroalimentación de PowerPoint?	Estimar al refuerzo de la enseñanza- aprendizaje de los contenidos dados en clases de la asignatura de computación.	El refuerzo mediante recurso tecnológico ayudara a aclarar los contenidos en el proceso de enseñanza- aprendizaje..						¿Motivan los recursos tecnológicos al estudiante en la clase?
	Uso inadecuado de los recursos tecnológicos.	¿El uso del recurso audiovisual es de gran importancia?	Identificar recursos tecnológicos para los procesos de enseñanza- aprendizaje que mejoren el desempeño académico del docente del docente.	Los recursos tecnológicos ayudarán al mejoramiento del desempeño docente en la enseñanza- aprendizaje. .						¿Usa métodos tecnológicos como recurso para la enseñanza- aprendizaje?

#### Anexo 4: RELACIÓN ENTRE HIPÓTESIS Y OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL.	HIPÓTESIS GENERAL
<p><b>Analizar el sistema del uso de Software audiovisual en el trabajo del docente a nivel de la Educación Básica</b></p>	<p>La falta de un software audiovisuales, afecta el desempeño de los docentes</p>
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS PARTICULARES
<p><b>Implementar el empleo de recurso tecnológico en el ambiente educativo mediante un Software Audiovisual para mejorar el desempeño de los docentes.</b></p>	<p>El deficiente empleo de Recursos audiovisuales dificulta un aprendizaje efectivo.</p>
<p><b>Innovar los recursos tecnológicos en el ambiente educativo.</b></p>	<p>La falta de implementación de TICS en el ambiente educativo dificulta la enseñanza aprendizaje.</p>
<p><b>Incrementar los recursos tecnológicos audiovisuales en el ambiente educativo.</b></p>	<p>La poca utilización de recursos tecnológicos audiovisuales impide el avance académico</p>
<p><b>Lograr la adecuada utilización de tecnologías audiovisuales en los procesos educativos.</b></p>	<p>La falta de metodologías tecnológicas audiovisuales impide el avance educativo.</p>

## Anexo 5: Fotografías en la Unidad Educativa República de Alemania

### Capacitación a los docentes



Momentos que ingresaron los estudiantes para que el docente utilice el nuevo recurso



Docente que aplico el uso del software audio visual la primera semana



**Rector de la Unidad Educativa  
República de Alemania**

**Pantalla de Bienvenida de tutorial  
Nombre para ingresar a YouTube:  
Enseñanza-aprendizaje de PowerPoint**



Anexo 6: Árbol del problema

