



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN
SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

PROYECTO DE GRADO

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: LICENCIADOS EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN, MENCIÓN INFORMÁTICA Y PROGRAMACIÓN**

TÍTULO DEL PROYECTO

**ANÁLISIS DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE
COMPUTACIÓN, CASO ESCUELA FISCAL MIXTA RURAL Nº 2 ABAD CAMPO
DEL CANTÓN DURÁN.**

AUTORES:

CAROLINA CECIBEL FRANCO OLEA
JONNATHAN CHRISTIAN RIERA RUIZ

MILAGRO, JULIO 2011

ECUADOR

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor de proyecto de investigación, nombrado por el consejo directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro.

CERTIFICO:

Que he analizado el proyecto de Grado con el título de ANÁLISIS DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE COMPUTACIÓN, CASO ESCUELA FISCAL MIXTA RURAL N° 2 ABAD CAMPO DEL CANTÓN DURÁN.

Presentado como requisito previo a la aprobación y desarrollo de la investigación para optar por el título de **Licenciados en Ciencias de la Educación, mención Informática y Programación.**

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

Ing. Edwin León Plúas
TUTOR
C.I. 0918303165

Carolina Cecibel Franco Olea
C.I. 0919505537

Jonnathan Christian Riera Ruiz
C.I. 0923487730

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Carolina Cecibel Franco Olea y Jonnathan Christian Riera Ruiz, como los autores de esta investigación, declaran ante el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de nuestra propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, a los 12 días del mes de Julio del 2011

Carolina Cecibel Franco Olea
C.I. 0919505537

Jonnathan Christian Riera Ruiz
C.I. 0923487730

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del **título de licenciados en Informática y Programación de los Egresados:**

Carolina Cecibel Franco Olea, y Jonnathan Christian Riera Ruiz, otorgan al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA []

DEFENSA ORAL []

TOTAL []

EQUIVALENTE []

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO

DEDICATORIA

El presente proyecto de investigación, lo dedico con mucho cariño a mis padres por que han sido el pilar fundamental en mi educación para mi crecimiento profesional, a mis hermanos, a mi esposo por confiar en mí y apoyarme en mi constante lucha de superación y de manera muy especial a Keithell mi bella hija, que es mi inspiración y mi razón de vivir.

Carolina

Con mucho respeto y consideración, dedico el presente proyecto investigativo a todo el Personal Docente que conforma la Universidad Estatal de Milagro. De manera muy especial, a mi esposa Nathalia Stefanía Guevara Cordero y a mi hijo Jeremy Justin Riera Guevara, por ser la razón para luchar constantemente en esta vida y en el difícil camino de formarme como profesional para servir a la sociedad y continuar la sagrada vocación de Enseñar.

Jonnathan

A todos ustedes, gracias.

AGRADECIMIENTO

Mi eterno agradecimiento es a Dios, por brindarme la oportunidad de vivir y de obtener los conocimientos necesarios que me permitieron culminar con éxito mi carrera profesional, a mi familia quienes con mucho amor y paciencia me han guiado por el camino de bien y al Ingeniero Edwin León Plúas, quien me dio las pautas necesarias para llevar a cabo con éxito el presente proyecto.

Carolina

Expreso mi infinito agradecimiento de forma muy especial a Dios, por permitirme haber llegado a esta importante instanciada mi vida, en la cual he sabido luchar con la fuerza de su manto he salido adelante en este arduo camino del saber.

De la misma manera, vaya mi agradecimiento a cada uno de los Asesores de la Universidad Estatal de Milagro, quienes con su conocimiento, paciencia y abnegada vocación docente han sabido guiarme por el sendero del bien y del éxito profesional.

Jonnathan

A todos ustedes, gracias.

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Doctor.

Rómulo Minchala Murillo

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedemos a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención del Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue: Análisis de los procesos de enseñanza aprendizaje de computación, caso Escuela Fiscal Mixta Rural N° 2 Abad Campo del Cantón Durán, y que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia.

Milagro, 12 de Julio del 2011

Carolina Cecibel Franco Olea

C.I. 0919505537

Jonnathan Christian Riera Ruiz

C.I. 0923487730

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
EL PROBLEMA	2
1.1. Planteamiento del problema	2
1.1.1. Problematicación: origen y descripción del problema	2
1.1.2. Delimitación del problema (área, sector, tiempo)	4
1.1.3. Formulación del problema	4
1.1.4. Sistematización del problema.....	4
1.1.5 Determinación del tema.....	5
1.2. OBJETIVOS	5
1.2.1 Objetivos generales.....	5
1.2.2 Objetivos específicos.....	5
1.3. JUSTIFICACIÓN	5, 6
CAPÍTULO II	7
MARCO REFERENCIAL	7
2.1 MARCO TEÓRICO.....	7
2.1.1 Antecedentes históricos	7
2.1.2 Antecedentes referenciales	8
2.1.3 Fundamentación.....	9-16
2.2 MARCO LEGAL	16-17
2.3 MARCO CONCEPTUAL.....	17-25
2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES	25
2.4.1 Hipótesis General.....	25
2.4.2 Hipótesis particular	25
2.4.3 Declaración de Variables.....	25
2.4.4 Operacionalización de variables.....	26
CAPÍTULO III	27
MARCO METODOLÓGICO	27
3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL ...	27
Modalidad básica de la investigación	27

3.1.1 Descriptiva:.....	27
3.1.2 Bibliográfica:.....	27
3.1.3 Campo:.....	28
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	28
3.2.1 Características de la población	28
3.2.2 Delimitación de la población.....	28
3.2.3. Tipo de muestra	28
3.2.4 Tamaño de la muestra.....	28
3.2.5 Proceso de la selección de la población.....	28
3.3 LOS MÉTODOS Y TÉCNICAS.....	29
3.3.1 Métodos teóricos	29
3.3.1.1 Métodos de Síntesis.....	29
3.3.1.2 Métodos del Análisis.....	29
3.3.3.3 Método Deductivo	29
3.3.3.4 Método Inductivo	30
3.3.2 Métodos empíricos	30
3.3.2.1 Método de observación:	30
3.3.3. Técnicas e instrumentos.....	30
3.3.3.1 Encuesta	30
3.4. TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN	30
CAPÍTULO IV	31
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	31
4.1 Análisis de situación actual	31
4.1.1 Análisis e interpretación de datos.....	31,32,33, 34 35, 36 37, 38, 39, 40
CAPÍTULO V	41
LA PROPUESTA.....	41
5.1 TEMA:	41
5.2 JUSTIFICACIÓN	41
5.3 FUNDAMENTACIÓN.....	42
5.4 OBJETIVOS	42
5.4.1 Objetivo general	42

5.4.2	Objetivos específicos.....	43
5.5	UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA	43
5.6	ESTUDIO DE FACTIBILIDAD	43
5.7	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	43
5.7.1	Actividades	44-56
5.7.2	Recursos, análisis financieros	57
5.7.3	Impacto.....	58
5.7.4	Cronograma	59
5.7.5	Lineamiento para evaluar la propuesta:	60
	CONCLUSIONES.....	60
	RECOMENDACIONES	60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1:	Presentación del juego	46
Figura N° 2:	Botón que permite reiniciar el juego.	46
Figura N° 3:	Indicaciones del Juego no se puede saltar atrás.....	47
Figura N° 4:	Indicaciones del Juego no se puede saltar 2 ranas.....	47
Figura N° 5:	Indicaciones del Juego no se puede adelantar dos ranas.....	48
Figura N° 6:	Indicaciones del Juego, saltar cuando exista espacio.....	48
Figura N° 7:	Clasificación del Hardware.	49
Figura N° 8:	Elementos del Hardware.	49
Figura N° 9:	EL software más utilizado.....	49
Figura N° 10:	Ejercicio de evaluación.....	50
Figura N° 11:	Juego dinámico e interactivo (1).....	52
Figura N° 12:	Juego dinámico e interactivo (2).....	52
Figura N° 13:	Juego dinámico e interactivo (1).....	52
Figura N° 14:	Juego dinámico e interactivo (1).....	53
Figura N° 15:	Juego dinámico e interactivo (1).....	53
Figura N° 16:	EL escritorio de Windows.	55
Figura N° 17:	Propiedades del escritorio.	55
Figura N° 18:	indicaciones de cómo cambiar el fondo del escritorio.	56
Figura N° 19:	Se ha cambiado el fondo.....	56

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Encuesta a los niños del sexto Año de Educación Básica.	65
Imagen 2: Explicación de las preguntas para la encuesta.	65
Imagen 3 y 4: Retiro de la encuesta a los estudiantes.	66
Imagen 5 y 6. En esta parte les explicamos a los niños y niñas, mediante la aplicación del juego dinámico.....	67
Imagen 7. Se hace participar a uno de los niños con el juego, el cual ha despertado mucha inquietud en todos ellos	68
Imagen 8. La Directora del plantel, realizando el ejercicio del juego dinámico e interactivo.	68
Imagen 9 y 10. Los niños atentos a los procesos lógicos que realizan sus compañeros en el juego, en el que todos quieren salir para resolver este acertijo. ...	69
Imagen 11. Momentos de la explicación de los elementos del hardware y software, utilizando los recursos utilizados adecuados. (Tema 1).	70
Imagen 12. Aquí se explica a los niños y niñas los elementos del Hardware y los más básicos.	70
Imagen 13. Aquí se expone el Software y su Clasificación, los más utilizados.	71
Imagen 14. En estas imágenes podemos apreciar el desarrollo de la hoja de trabajo como instrumento de evaluación de la clase del Hardware y Software (crucigrama).71	
Imagen 15 y 16. Como podemos apreciar los niños y niñas se divierten al mismo tiempo durante el proceso de la evaluación.	72
Imagen 17, 18 y 19. Momentos del taller, realizado en grupo de 4 niños y niñas, las frases entregadas las ordenen según corresponda de forma correcta.	73,74
Imagen 20. Práctica del escritorio de Windows con los niños y niñas.....	74
Imagen 21. Se presenta un nuevo juego antes de iniciar la siguiente clase como dinámica interactiva.....	75
Imagen 22. Los alumnos analizan el juego antes de salir a practicarlo en el computador.	75
Imagen 23. Individualmente los alumnos participan con el nuevo juego.....	76
Imagen 24. Son asesorados mientras realizan su activa participación con el juego y el computador.....	76
Imagen 25. Los niños también se divierten y aprenden con los juegos interactivos. 77	

Imagen 26. Demuestran su habilidad y destrezas con el tiempo y encuentran las soluciones por sí mismos.	77
Imagen 27. Luego de una buena motivación comienza la clase con grandes expectativas.	78
Imagen 28. Se coordina la clase y se explica una a una la presentación de forma detallada y explícita.	78
Imagen 29. La profesora expone participativamente el tema.	79
Imagen 30. Todos los alumnos expresan sus ideas y las comparten con sus profesores y demás compañeros.	79
Imagen 31. Finaliza la presentación de la clase y se agradece a todos los alumnos por su participación y atención.	80
Imagen 32. Se sacan conclusiones de la clase y se motiva a los estudiantes.	80
Imagen 33. Se da una explicación de la evaluación que se realizará a los estudiantes.	81
Imagen 34. La profesora analiza con los estudiantes los ítems de la evaluación.	81
Imagen 35. Se ayuda con todas las inquietudes que tienen sobre la evaluación.	82
Imagen 36. Se lleva el control de la evaluación con los profesores.	82
Imagen 37. Se analiza la última pregunta de la evaluación para proceder a recoger las mismas.	83
Imagen 38. Se recogen las evaluaciones a cada uno de los estudiantes.	83

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1

ENCUESTA A LOS ALUMNOS Y ALUMNAS

ANEXO 2

ENCUESTA AL MAESTRO DE COMPUTACIÓN

ANEXO 3

CERTIFICACIÓN DE LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO

ANEXO 4

IMÁGENES REALIZANDO LAS ENCUESTAS

RESUMEN

La utilización del computador puede ofrecer resultados muy diferentes; como: enriquecer el interés, la capacidad, el logro de aprendizajes, la noción del proceso que se sigue para aprender y para describir nuevas soluciones, nuevas situaciones y problemas.

Diversas teorías nos ayudan a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano, elaborando a su vez estrategias de aprendizaje y tratando de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento.

Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades en el razonamiento y en la adquisición de conceptos. Lakatos.¹

El presente trabajo de investigación se orienta en conocer, aportar y favorecer los procesos de aprendizaje que se dan en la escuela y así analizar en qué grado influyen las estrategias de aprendizaje para poder alcanzar y ampliar nuevas habilidades, utilizando todos los recursos y técnicas de aprendizaje.

Para alcanzar el objetivo de esta investigación, proponemos utilizar varias estrategias de aprendizaje, siguiendo paso a paso el proceso de enseñanza, dinamizando así las clases, mediante juegos interactivos, cuentos, utilizando en el transcurso de la misma talleres grupales, láminas y como un recurso motivante el proyector el mismo que permite guiar de una manera más amplia los temas a tratarse, permitiendo que el niño y la niña, se familiarice con la tecnología, mejorando sus conocimientos teóricos.

¹ LAKATOS Imre, filósofo de la ciencia, Teoría del aprendizaje, http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADas_del_aprendizaje#Etapa_de_operaciones_concretas:_de_7_a_12_a._C3.B1os_aproximadamente.

ABSTRACT

The use of computer can provide very different results, such as enriching the interest, ability, achievement of learning, the notion of the process followed to learn and to describe new solutions, new situations and problems.

Various theories help us understand, predict and control human behavior, in turn developing learning strategies and trying to explain how subjects access to knowledge.

Its object of study focuses on the acquisition of skills and abilities in reasoning and the acquisition of concepts. Lakatos.

This research focuses on knowledge, contribute to and facilitate learning processes that occur at school and then analyze the extent to influence the learning strategies to reach and extend new skills, using all the resources and learning techniques .

To achieve the objective of this research, we propose using multiple learning strategies, following step by step process of teaching and energizing classes through interactive games, stories, used in the course of the same group workshops, films and as a resource motivating the projector the same to help guide a more broadly the issues at hand, allowing the child and the child is familiar with technology, improving their knowledge.

INTRODUCCIÓN

Este documento está dirigido a docentes, maestros, padres de familia y alumnos que toman el desafío de usar la computadora, como herramienta de aprendizaje.

En la actualidad en nuestro país se han implementado en el proceso de enseñanza aprendizaje las estrategias como una alternativa excelente para mejorar las competencias en los niños y niñas, ya que les permiten el desarrollo de las habilidades, generando un estímulo constructivista, en donde se incentiva la creatividad en los alumnos y alumnas.

La aplicación de estrategias nos permite en el campo educativo la participación activa de los niños y niñas, para que elaboren sus propios recursos didácticos, mejorar su rendimiento académico sin forzar al estudiante como los antiguos métodos conductistas.

La computadora, como herramienta didáctica permite el desarrollo de las distintas propuestas, con la participación activa y creadora del alumno, como también la interacción entre alumnos, profesor y docente de la institución.

Pretendemos aquí, ir dando distintas estrategias de aprendizaje, para que el maestro las use en las clases de Computación.

Todas las actividades propuestas deben ser consideradas como una guía orientadora, como una posibilidad más para la tarea del docente.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El desinterés en el proceso de aprendizaje de la asignatura de computación en los niños y niñas del Quinto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 Abad Campo, del Cantón Durán, Provincia del Guayas, es provocado por la aplicación inadecuada de las estrategias de aprendizaje en las clases de computación, lo que obviamente está provocando un bajo rendimiento escolar.

1.1.1 Problematización: origen y descripción del problema

Mediante un recorrido que se realizó por varios planteles educativos que funcionan en los sectores aledaños a la parroquia Taura, se pudo notar las limitaciones que hay en el proceso de enseñanza en lo que se refiere a la asignatura de computación, motivo por el cual hemos enfocado nuestro proyecto de investigación en la Escuela Fiscal Mixta Rural N° 2 Abad Campo, que está ubicada frente a la Parroquia Taura, sector rural del Cantón Durán de la Provincia del Guayas.

A través de un diagnóstico de investigación realizado a los niños y niñas del Quinto Año de Educación General Básica, se pudo notar que a la mayoría de ellos, les gusta y les parece que es motivadora la asignatura de computación, destacando que la computadora es una herramienta muy llamativa al interés de los aprendices, casi el 70% ha manifestado que el docente no está utilizando al momento de comenzar sus clases, estrategias de aprendizaje como lo son:

dinámicas, juegos interactivos, ni lluvia de ideas, lo cual no les permite relacionarse entre ellos, intercambiar ideas y conocimientos, para adquirir mayor confianza en el salón de clases, además desconocen sobre la aplicación de talleres para poner en práctica el conocimiento teórico y aclarar ciertas dudas, dándonos un resultado alarmante, el cual debe ser analizado para poder direccionar al docente paso a paso, además lo más resaltante en nuestro estudio es que casi el 100% nos indica que el maestro se basa en textos para guiar sus clases, haciéndolas monótonas y además afirman que nunca han recibido una clase de computación en la que haya utilizado el proyector como recurso muy necesario, sin dejar de lado que la escuela en la se realizó la investigación está dentro de una zona rural, que muchas veces por el factor económico no cuenta con dicho recurso.

De acuerdo a lo mencionado puede decirse, que las actividades utilizadas en los planteles educativos del país, más aún en los de las zonas rurales, siguen siendo teóricas, sin dejar de lado que la falta de los recursos necesarios y que el desconocimiento o la inadecuada aplicación de las estrategias didácticas, ocasionan un problema, que impide modernizar el proceso de enseñanza y así poder explicar de una manera objetiva, los temas a tratarse en cada una de las clases, logrando de este modo llegar a los alumnos y alumnas de una forma más eficiente, logrando desarrollar sus destrezas y habilidades en cada uno de ellos y así demostrarles las diversas oportunidades que tienen al alcanzar nuevos conocimientos acerca del avance tecnológico.

Causas y consecuencias del problema

Causas que originaron el planteamiento del problema.

- Desconocimiento de estrategias relacionadas al nivel práctico, en el ámbito educativo.
- Desinterés del maestro.
- Por no existir la planificación adecuada de la asignatura.
- Por falta de recursos didácticos.
- Falta de creatividad para la impartir las clases teórico-prácticas.

Consecuencias: al no utilizar los conocimientos previos y la aplicación de estrategias adecuadas.

- Práctica escolar rutinaria.
- Desinterés y participación activa de los niños y niñas en las clases impartidas
- Niños memoristas y sin un aprendizaje significativo.
- Reciben una enseñanza que se basa en la utilización de textos
- No promover la creatividad en el proceso de aprendizaje.

1.1.2 Delimitación del problema (área, sector, tiempo)

CAMPO:	Alumnos y alumnas de Quinto Año de Educación General Básica.
SECTOR:	Educativo.
AREA:	Educación y Cultura.
LÍNEA:	Modelos innovadores de aprendizaje.
ASPECTO:	Procesos de enseñanza aprendizaje.
PAÍS:	Ecuador
PROVINCIA:	Guayas
CIUDAD:	Durán
PARROQUIA:	Taura
INSTITUCIÓN:	Escuela Fiscal Mixta Rural N° 2 Abad Campo.

1.1.3 Formulación del problema

¿Cómo influye en el aprendizaje de los alumnos y alumnas de la Escuela Fiscal Mixta Rural N° 2 Abad Campo, la falta de aplicación de estrategias de enseñanza en la asignatura de computación?

1.1.4 Sistematización del problema

- ¿A usted, le gusta la asignatura de computación?
- ¿Para mejorar las clases su maestro utiliza: dinámicas, juegos interactivos, lluvia de ideas?
- ¿En clases el maestro aplica los recursos necesarios que existen en la institución?

- ¿Considera que cuenta con todos los recursos necesarios para impartir sus clases de computación?
- ¿Qué estrategias de aprendizaje aplica?

1.1.5 Determinación del tema

- Análisis de los procesos de enseñanza aprendizaje de computación, caso: Escuela Fiscal Mixta Rural N° 2 Abad Campo del Cantón Durán.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo general

Analizar los procesos de enseñanza aprendizaje, mediante la utilización de métodos y técnicas para mejorar el desarrollo de los conocimientos en computación, basándose a la nueva planificación por competencias.

1.2.2 Objetivos específicos

- Observar las causas de los problemas existentes en el proceso actual.
- Determinar las falencias que afectan en los procesos de enseñanza.
- Identificar el poco uso de las estrategias de aprendizaje.
- Analizar el proceso de enseñanza aprendizaje de computación.

1.3 JUSTIFICACIÓN

El presente estudio de investigación, nace en base a los resultados obtenidos en nuestro diagnóstico situacional, que muestran que a la mayoría de los niños y niñas les gusta la asignatura de computación, siendo un porcentaje aceptable, teniendo en contraste un resultado alarmante de un 70% que nos indica, que al recibir clases de computación no se aplican dinámicas que les permita despertar el interés por la materia, el 72% determina que no se realizan talleres grupales en clases de computación, al utilizar estos talleres se refuerzan los conocimientos en la asignatura tanto en la teoría como en la práctica, algo crítico que reflejaron los resultados del estudio es que el 98% de la muestra indica que el maestro en sus clases el recurso que más utiliza son

los textos, lo que hace que las clases sean monótonas y de poco interés, y más aún que tenemos un resultado extremadamente alto, en donde el 98% dan como resultado que nunca han recibido una clase con la utilización del proyector.

Razón por la cual la utilización de las estrategias de aprendizaje en la enseñanza de computación en la Escuela Fiscal Mixta Rural N° 2 Abad Campo del Cantón Durán, en donde se hace referencia los cambios que se dan continuamente en nuestra sociedad, debido a que el desarrollo de la misma se basa en la tecnología, en especial en el sector educativo.

Se puede decir, que la computadora es utilizada como uno de los principales recursos o herramientas en las labores diarias, razón por la que creemos que haciendo uso de las estrategias de aprendizaje, es posible garantizar que los alumnos aprenderán positivamente, es decir que podrán conocer y relacionar de una manera directa los componentes del computador y las maravillas que nos brinda al ser utilizadas, permitiendo que los alumnos y alumnas se familiaricen con la tecnología educativa, en donde desde sus inicios de aprendizaje conocerán los componentes de la computadora, aprenderán su importancia y así experimentaran con los recursos de los medios de comunicación, haciendo muy importante, que esta adaptación se encuentren reflejadas tanto formal como informalmente, en el proceso de enseñanza aprendizaje de cada día en los proyectos de educación de los distintos centros educativos puesto que constituyen los ejes fundamentales para el desarrollo de la sociedad venidera.

El aprendizaje se hace más fácil si el maestro y los estudiantes utilizan las estrategias de aprendizaje con las herramientas necesarias y adecuadas para lograr una buena aplicación del computador, y así los estudiantes podrán adquirir las destrezas necesarias para el desarrollo de sus conocimientos, mediante el empleo de las estrategias de aprendizaje, que le permitan afianzar sus conocimientos con mayor interés y de esta manera poder realizar las tareas básicas computacionales.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Antecedentes históricos

La computación antecede a la invención del computador digital moderno. Antes de la década de 1920, el término computador se refería a un ser humano que realizaba cálculos. Los primeros investigadores en lo que después se convertiría las ciencias de la computación, estaban interesados en la cuestión de la computabilidad qué cosas pueden ser computadas por un ser humano que simplemente siga una lista de instrucciones con lápiz y papel, durante el tiempo que sea necesario, con ingenuidad y sin conocimiento previo del problema. Parte de la motivación para este trabajo era el desarrollar máquinas que computaran, y que pudieran automatizar el tedioso y lleno de errores trabajo de la computación humana.

Durante la década de 1940, conforme se desarrollaban nuevas y más poderosas máquinas para computar, el término computador se comenzó a utilizar para referirse a las máquinas en vez de a sus antecesores humanos. Conforme iba quedando claro que las computadoras podían usarse para más cosas que solamente cálculos matemáticos, el campo de la ciencia de la computación se fue ampliando para estudiar a la computación (informática) en general.

La ciencia de la computación comenzó entonces a establecerse como una disciplina académica en la década de 1960, con la creación de los primeros departamentos de ciencia de la computación y los primeros programas de licenciatura (Denning 2000).²

2.1.2 Antecedentes referenciales

La utilización de la computadora en el salón de clases puede ofrecer resultados muy diferentes; posiblemente enriquecer el interés, la capacidad, el logro de aprendizajes, la concepción del proceso que se sigue para aprender y para describir nuevas soluciones, nuevas situaciones y problemas; el desarrollo de la motivación para experimentar, la adopción de actividades ante los errores, la cooperación para realizar proyectos y compartir experiencias, el desarrollo de la confianza y la seguridad en lo que se sabe y lo que se puede hacer.

A profesores y estudiantes les corresponde un papel activo e irremplazable, en donde ambos comparten responsabilidades en el proceso de enseñanza–aprendizaje.

Esto implica que el profesor ejerza un rol de facilitador del aprendizaje, orientador, guía o mediador y sea quien provea al alumno de los recursos necesarios para que se logre la adquisición de aprendizajes significativos. Los resultados educativos, desde esta óptica, incidirán en los procesos de adquisición de habilidades que le permitan al educando conocer herramientas válidas para transferirlas a situaciones reales de la vida cotidiana.

El profesor nunca deberá utilizar la computadora en el aula de clase, como rota folios o pizarrón electrónico, esto significa presentar dibujos de texto en la pantalla, limitando su función al apoyar solamente la exposición del docente,

² DENNING, P.J. (2000).; Ciencias de la computación, consultado el 10 de Junio del 2011, citado de:http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencias_de_la_computaci%C3%B3n#Historia.

convirtiendo al alumno en un receptor pasivo, por el contrario, debe buscarse la participación del alumno.

Debe considerarse el empleo de la computadora en el aula como una opción más para que el grupo y el profesor socialicen las ideas sustantivas, y como grupo en general expresen sus inquietudes, dudas y experiencias; el profesor interactuará directamente con el grupo y la computadora, mientras los alumnos se relacionan indirectamente con el recurso, pero directamente entre sí.³

2.1.3 Fundamentación

Julie Vargas Skinner:

En su libro de 1954, Skinner ya señalaba que dividiendo las etapas de aprendizaje de una tarea en pequeños pasos, y que estos recibiesen reforzamiento contingente, podría incrementar la frecuencia de respuestas correctas, y por tanto facilitar el proceso de aprendizaje con los mínimos errores posibles. Para ello sugirió que las "máquinas de enseñanza" podrían presentar ese material en pequeños pasos y proporcionar reforzamiento inmediato sobre cada respuesta del alumno.

En aquellos momentos la tecnología de ordenadores no se había iniciado siquiera, sólo se utilizaban relés y mecanismos semi-eléctricos.

La "máquina de enseñanza" diseñada por B.F. Skinner era un artefacto que hoy veríamos como primitivo (igual que el primer ordenador de Pascal), pero que utilizaba los principios de conducta para mejorar el proceso de aprendizaje de conceptos y términos escolares.

Una variación de ese tipo de máquinas educativas de la época, y que todavía está entre los juguetes actuales que se regalan a los niños, es el "conector" (o similar nombre comercial). En una lámina con dibujos o colores, el niño conecta un pequeño lápiz con electrodo sobre un punto (el dibujo) y otro sobre la palabra, si la respuesta es correcta se enciende una luz o un sonido.

³ ABCA DIGITAL: la computadora en el aula, <http://archivo.abc.com.py/2009-02-24/articulos/498666/la-computadora-en-el-aula>, extraído el 01 julio del 2011.

Skinner con la idea de aplicar los principios de conducta para mejorar el proceso de enseñanza escolar, publicó su libro "Tecnología de la Enseñanza" (1968), el mismo que se dio gracias a las experiencias adquiridas con la creación e implementación de las diversas máquinas que él creó para ser aplicadas en diversas asignaturas, en donde se les permitía a los estudiantes desarrollar de una manera diferente los conocimientos aprendidos.⁴

Aporte de los estudios de Jean Piaget al aprendizaje:

Aprender es llegar al conocimiento directamente, consultando, investigando, aplicando nuestros esquemas de asimilación.

El tan solo acto de percibir no es aprender (ver u oír) el pensamiento y el conocimiento provienen de la acción.

El ser humano aprende, mediante la acción; porque es un ser eminentemente activo y una reunión de aprendizaje de un grupo de personas no debería estar supeditada a estas cuatro paredes sino a la calle, al patio, al medio.

Las salas de clase debería ser verdaderos talleres en donde sobre todo se razone, se debata, se manipule, se experimente, se investigue, se construya, se haga.⁵

Teorías del aprendizaje:

Diversas teorías nos ayudan a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano, elaborando a su vez estrategias de aprendizaje y tratando de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento. Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades en el razonamiento y en la adquisición de conceptos.

Pero ¿cuándo sabemos que una teoría es mejor que otra? Según Lakatos, cuando reúne estas condiciones:

-Tener un exceso de contenido empírico con respecto a la teoría anterior, es decir, predecir hechos que aquella no predecía.

-Explicar el éxito de la teoría anterior, es decir, explicar todo lo que aquella explicaba.

⁴ VALERO AGUAYO, Luis: Máquinas de enseñanza de Skinner, http://www.robertexto.com/archivo12/maquinas_enseniar.htm, extraído el 10 junio del 2011.

⁵ ROBALINO B. , Laura: Recursos activos para el aprendizaje significativo en los años de Educación General Básica, primera edición MMXI, extraído el 19 de Julio del 2011 página 105.

Lograr, corroborar empíricamente al menos una parte de su exceso de contenido.

Por consiguiente, lo que caracteriza una buena teoría en la terminología, es su capacidad para predecir e incorporar nuevos hechos, frente aquellas otras teorías que se limitan a explorar lo ya conocido. Un programa puede ser progresivo teóricamente cuando realiza predicciones nuevas aunque no sean corroboradas o empíricamente cuando corrobora a alguna de las predicciones. Un programa progresivo puede dejar de serlo cuando agota su capacidad predictiva y se muestra incapaz de extenderse hacia nuevos dominios si logra hacer nuevas predicciones parcialmente corroboradas. Lakatos (1978) piensa que una nueva teoría se impondrá sobre otra vigente, cuando además de explicar todos los hechos relevantes que esta explicaba, se enfrente con éxito a algunas de las anomalías de las que la teoría anterior no podrá darse cuenta. Las teorías del aprendizaje conforman un variado conjunto de marcos teóricos que a menudo comparten aspectos y cuestiones o incluso, suponen postulados absolutamente contradictorios⁶.

Teorías cognitivas:

Las teorías cognitivas se focalizan en estudio de los procesos internos que conducen al aprendizaje. Se interesa por los fenómenos y procesos internos que ocurren en el individuo cuando aprende, como ingresa la información a aprender, como se transforma en el individuo, considera al aprendizaje como un proceso en el cual cambian las estructuras cognoscitivas, debido a su interacción con los factores del medio ambiente.

Vigotsky:

Vigotsky considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central.

⁶ DEFIOR CITOLER, Sylvia: Teorías del aprendizaje, http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADas_del_aprendizaje#Etapa_de_operaciones_concretas:_de_7_a_12_a._C3.B1os_aproximadamente, extraído el 01 julio del 2011.

Para Vigotsky "el hecho humano se produce gracias a la *actividad* conjunta y se perpetúa y garantiza mediante el proceso social de la educación, entendida ésta en un sentido amplio y no sólo según los modelos escolares de la historia más reciente" (Álvarez y Del Río, 1990a, p. 94).

Se invierte la tradicional relación que se suele establecer entre desarrollo y aprendizaje: Vigotsky afirma que "el proceso de desarrollo sigue al de aprendizaje, que crea el área de desarrollo potencial" (Citado en Álvarez y Del Río, 1990a, p. 109), con ayuda de la mediación social e instrumental; la 'zona de desarrollo próximo o potencial' es así el área en el que puede darse el aprendizaje en interacción social con otras personas más expertas, o, dicho de otra manera, aquello que un aprendiz no puede hacer solo pero sí con ayuda de otras personas. Vigotsky define así la zona de desarrollo próximo, concepto fundamental en su teoría: [la zona de desarrollo próximo] "No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz" (Vigotsky, 1989, o.1930-34, p. 133).

Se trata de un proceso de apropiación de herramientas y de desarrollo de estructuras mentales, algo mucho más profundo que una simple transmisión de conocimientos concretos de la persona experta al aprendiz. En palabras de Amelia Álvarez y Pablo del Río (máximos representantes de este enfoque en España):

"Este proceso de mediación gestionado por el adulto u otras personas permite que el niño disfrute de una conciencia impropia, de una memoria, una atención, unas categorías, una inteligencia, prestadas por el adulto, que suplementan y conforman paulatinamente su visión del mundo y construyen poco a poco su mente, que será así, durante bastante tiempo, una mente social que funciona en el exterior y con apoyos instrumentales y sociales externos. (...) [Posteriormente] esas funciones superiores van interiorizándose

y conformando la mente del niño. (...) conviene señalar que el mecanismo de ayuda social, simétrico al de incapacidad individual, se constituyen en el paradigma central del hecho humano." (Álvarez y Del Río, 1990a, p. 99).

La teoría sobre el aprendizaje que nos dice Ausubel. (1978):

Quien toma en cuenta los factores afectivos como generadores de la motivación y el aprendizaje significa la organización e integración de la información en la estructura cognoscitiva del individuo.

Nos dice que la información se constituye según las creencias y conceptos del individuo que el docente deberá tomar en cuenta en el momento de planear un curso que tomarán el rol de "anclaje" de los nuevos conocimientos, se codifican como un proceso denominado "cambio conceptual".

Ausubel toma como esencia del proceso del aprendizaje en el aula en donde el docente identificará lo que el alumno ya sabe y a partir de ahí enseñar.⁷

Teoría de la enseñanza por descubrimiento por Jerome Bruner:

Proceso que surge cuando el niño o niña aprende descubriendo por sí mismo, a partir de los datos del medio en que se desenvuelve en su entorno; es decir, selecciona, asimila e interpreta lo que aprende. El maestro se constituye en orientador, induce al estudiante a resolver problemas en forma activa. Una de las ventajas de esta teoría es el incremento en el desarrollo intelectual y a la vez retiene el conocimiento en la memoria de forma organizada lo que le permite recordar con facilidad.⁸

¿Qué son las estrategias de aprendizaje?

Según Weinstein y Mayer: "las estrategias de aprendizaje pueden ser definidas como conductas y pensamientos que se utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación" Weinstein y Mayer, 1986.

⁷ CIUDADES VIRTUALES LATINAS, La teoría sobre el aprendizaje que nos dice Ausubel, <http://portal.educar.org/foros/ausubel-y-el-proceso-del-aprendizaje>, extraído el 01 julio del 2011.

⁸ VILLARROEL MOREJÓN, César, Orientaciones didácticas para el trabajo docente, 5TA Edición revisada, corregida y aumentada, extraído el 12 de Julio del 2011 (página 341).

De la misma forma, Dansereau (1985) y también Nisbet y Shucksmith (1987) las definen como secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información.

Otros autores (p.ej., Beltrán, García-Alcañiz, Moraleda, Calleja y Santiuste, 1987; Beltrán, 1993) las definen como actividades u operaciones mentales empleadas para facilitar la adquisición de conocimiento. Y añaden dos características esenciales de la estrategias: que sean directa o indirectamente manipulables, y que tengan un carácter intencional o propositivo.

Para Monereo (1994), las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

Para otros autores (p. ej., Schmeck, 1988; Schunk, 1991), las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje.

De acuerdo con Beltrán (1993), las definiciones expuestas ponen de relieve dos notas importantes a la hora de establecer el concepto de estrategia. En primer lugar, se trata de actividades u operaciones mentales que realiza el estudiante para mejorar el aprendizaje. En segundo lugar, las estrategias tienen un carácter intencional o propositivo e implican, por tanto, un plan de acción.

Por tanto, según Justicia y Cano (1993): las estrategias son acciones que parten de la iniciativa del alumno (Palmer y Goetz, 1988), están constituidas por una secuencia de actividades, se encuentran controladas por el sujeto que aprende, y son, generalmente, deliberadas y planificadas por el propio estudiante (Garner, 1988).⁹

Clasificación de las estrategias de aprendizaje:

Aun reconociendo la gran diversidad existente a la hora de categorizar las estrategias de aprendizaje, suele haber ciertas coincidencias entre algunos autores (ver por ej., Pintrich, 1989; Pintrich y De Groot, 1990; Weinstein y Mayer, 1986; McKeachie, Pintrich, Lin y Smith, 1986 -citado en Pokay y Blumenfeld, 1990, González y Tourón, 1992) en establecer tres grandes clases de estrategias: las estrategias cognitivas, las estrategias meta cognitivas, y las estrategias de manejo de recursos.

- 1. Las estrategias cognitivas** hacen referencia a la integración del nuevo material con el conocimiento previo.
- 2. Las estrategias meta cognitivas** hacen referencia a la planificación, control y evaluación por parte de los estudiantes de su propia cognición. Son un conjunto de estrategias que permiten el conocimiento de los procesos mentales, así como el control y regulación de los mismos con el objetivo de lograr determinadas metas de aprendizaje (González y Tourón, 1992).
- 3. Las estrategias de manejo de recursos:** Son una serie de estrategias de apoyo que incluyen diferentes tipos de recursos que contribuyen a que la resolución de la tarea se lleve a buen término (González y Tourón, 1992). Tienen como finalidad sensibilizar al estudiante con lo que va a aprender; y esta sensibilización hacia el aprendizaje integra tres ámbitos: la motivación, las actitudes y el afecto (Beltrán, 1996; Justicia, 1996).

⁹ DEFIOR CITOLER, Sylvia: Teorías del aprendizaje, http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADas_del_aprendizaje#Etapa_de_operaciones_concretas:_de_7_a_12_a. C3.B1os_ aproximadamente, extraído el 01 julio del 2011.

La importancia de los componentes afectivo-motivacionales en la conducta estratégica es puesta de manifiesta por la mayor parte de los autores que trabajan en este campo.

2.2 MARCO LEGAL

Sección octava de la educación.

Art. 66.- La educación es derecho irrenunciable de las personas, deber inexcusable del Estado, la sociedad y la familia; área prioritaria de la inversión pública, requisito del desarrollo nacional y garantía de la equidad social. Es responsabilidad del Estado definir y ejecutar políticas que permitan alcanzar estos propósitos.

La educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, promoverá el respeto a los derechos humanos, desarrollará un pensamiento crítico, fomentará el civismo; proporcionará destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción; estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulsará la interculturalidad, la solidaridad y la paz.

La educación preparará a los ciudadanos para el trabajo y para producir conocimiento. En todos los niveles del sistema educativo se procurarán a los estudiantes prácticas extracurriculares que estimulen el ejercicio y la producción de artesanías, oficios e industrias.

El Estado garantizará la educación para personas con discapacidad.

Art. 67.- La educación pública será laica en todos sus niveles; obligatoria hasta el nivel básico, y gratuita hasta el bachillerato o su equivalente. En los establecimientos públicos se proporcionarán, sin costo, servicios de carácter social a quienes los necesiten. Los estudiantes en situación de extrema pobreza recibirán subsidios específicos.

El Estado garantizará la libertad de enseñanza y cátedra; desechará todo tipo de discriminación; reconocerá a los padres el derecho a escoger para sus hijos una educación acorde con sus principios y creencias; prohibirá la propaganda y proselitismo político en los planteles educativos; promoverá la equidad de género, propiciará la coeducación.

El Estado formulará planes y programas de educación permanente para erradicar el analfabetismo y fortalecerá prioritariamente la educación en las zonas rural y de frontera.

La educación fisco misional, la particular gratuita, la especial y la artesanal, debidamente calificadas en los términos y condiciones que señale la ley, recibirán ayuda del Estado. Los organismos del régimen seccional autónomo podrán colaborar con las entidades públicas y privadas, con los mismos propósitos, sin perjuicio de las obligaciones que asuman en el proceso de descentralización.¹⁰

2.3 MARCO CONCEPTUAL

Tecnología:

Tecnología es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio y satisfacen las necesidades de las personas.

Informática:

La Informática es el conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores.

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

¹⁰ Ecuador constitución política, Capítulo 4, en la página web. <http://www.ecuanex.net.ec/constitucion/titulo03b.html>.

Informática Educativa:

La informática educativa es un recurso didáctico y abarca el conjunto de medios y procedimientos para reunir, almacenar, transmitir, procesar y recuperar datos de todo tipo. Abarca a las computadoras, teléfonos, televisión, radio, etc. Estos elementos potencian las actividades cognitivas de la personas a través de un enriquecimiento del campo perceptual y las operaciones de procesamiento de la información.

Informática del aprendizaje:

El principal objetivo de la informatización del aprendizaje es extra-computacional, porque debe tender a mejorar la eficacia del proceso de enseñanza aprendizaje; significa potenciar la actividad del educando, la interacción con el docente y con sus padres y la comprensión de los contenidos curriculares desde una concepción que parte del constructivismo, pero no se circunscribe únicamente a él.

El aprendizaje:

El aprendizaje es una función integradora, en donde se relacionan el cuerpo, la psique y la mente, para que el individuo pueda apropiarse de la realidad de una manera particular.

Desarrollo cognitivo:

Se entiende, como un proceso que permanentemente se transforma como resultado de continuas reestructuraciones que se producen en las diversas interacciones que la persona establece.¹¹

Los procesos de aprendizaje:

Los procesos de aprendizaje son las actividades que realizan los estudiantes para conseguir el logro de los objetivos educativos que pretenden. Constituyen una actividad individual, aunque se desarrolla en un contexto social y cultural, que se produce a través de un proceso de interiorización en el que cada estudiante concilia los nuevos conocimientos a sus estructuras cognitivas previas.

¹¹ CARRERA, Gabriela: Dificultades infantiles de aprendizaje. Detección y estrategias de ayuda, Edición MMIX(Equipo cultural), extraído el 20 de Julio del 2011(páginas 45,46).

Proceso enseñanza aprendizaje:

Proceso de socialización en el que el estudiante se inserta como sujeto y objeto de su aprendizaje, asumiendo una posición activa y responsable en su proceso de formación, de configuración de sus conocimientos, habilidades, valores de carácter interno que propician la formación de su concepción científica del mundo.

Las estrategias:

Las estrategias son las encargadas de establecer lo que se necesita para resolver bien la tarea del estudio, determina las técnicas más adecuadas a utilizar, controla su aplicación y toma decisiones posteriores en función de los resultados.

Estrategias aprendizaje:

Las estrategias de aprendizaje según Nisbet y Shuckersmith (1987) son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el "aprender a aprender".

Es un proceso mediante el cual el alumno elige, coordina y aplica los procedimientos para conseguir un fin relacionado con el aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Aprendizaje significativo:

Es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo.

El aprendizaje significativo es el que conduce a la transferencia. Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender. Aprendizaje significativo se opone de este modo a aprendizaje mecanicista¹².

El aprendizaje cooperativo:

Consiste en que todos los alumnos sean partícipes de su propio aprendizaje, partiendo de su propia motivación. Se trata de un esfuerzo común en el que la “nota” depende de todos, de ahí la necesidad de que existe un compromiso por parte de los componentes. Con ello, se trabaja la necesidad de cumplir los acuerdos que se pauten para el desarrollo del trabajo.

A diferencia de la enseñanza tradicional que se basa en un discurso único del profesor, dirigido a un alumno medio (que no existe) con un ritmo rápido, en el aprendizaje colaborativo tiene un ritmo más lento, pero que pueden seguir todos los alumnos, puesto que son éstos quienes explican al resto de compañeros lo que han investigado acerca de un tema concreto, convirtiéndose en expertos.¹³

El meta conocimiento:

Es sin duda una palabra clave cuando se habla de estrategias de aprendizaje, e implica pensar sobre los pensamientos, esto incluye la capacidad para evaluar una tarea, y así, determinar la mejor forma de realizarla y la forma de hacer el seguimiento al trabajo realizado.¹⁴

¹² Valle Arias, A. et al. (1993). Aprendizaje significativo y enfoques de aprendizaje: el papel del alumno en el proceso de construcción de conocimientos. Revista de Ciencias de la educación nº 156

¹³ HERNANDEZ, Silvia, Mercedes, Marisé y Va: Estrategias de aprendizaje, <http://mersiseval.blogspot.com/>, extraído el 01 julio del 2011.

¹⁴ ALONSO TAPIA, J.: Técnicas de Investigación: METACONOCIMIENTO, <http://monyas-marcoteorico.blogspot.com/2007/12/metaconocimiento.html>, extraído el 24 de junio del 2011.

¿Por qué enseñar estrategias de aprendizaje?

Enseñar estrategias de aprendizaje a los alumnos y alumnas es garantizar un aprendizaje eficaz y fomentar su independencia para aprender a aprender.

El conocimiento de estrategias de aprendizaje por parte del alumno influye directamente en que el alumno sepa, pueda y quiera estudiar.

- **SABER:** el estudio es un trabajo que debe hacer el alumno, y puede realizarse por métodos que faciliten su eficacia. Esto es lo que pretenden las estrategias de aprendizaje: que se llegue a alcanzar el máximo rendimiento con menor esfuerzo y más satisfacción personal.
- **PODER:** para poder estudiar se requiere un mínimo de capacidad o inteligencia. Está demostrado que esta capacidad aumenta cuando se explota adecuadamente. Y esto se consigue con las estrategias de aprendizaje.
- **QUERER:** ¿es posible mantener la motivación del alumno por mucho tiempo cuando el esfuerzo (mal empleado por falta de estrategias) resulta insuficiente?

¿Cómo enseñar las estrategias de aprendizaje?

Las estrategias de aprendizaje pueden y deben enseñarse como parte integrante del currículum general, dentro del horario escolar y en el seno de cada asignatura con los mismos contenidos y actividades que se realizan en el aula. Su enseñanza va vinculada a la Metodología de enseñanza, y se relaciona con las actividades que el profesor plantea en el aula, con los métodos usados, con los recursos que utiliza y con la modalidad de discurso que usa para interactuar con sus alumnos. Todo ello, eso sí, programado en su unidad didáctica.

El método más usual para estimular la enseñanza directa de las estrategias, es el moldeamiento seguida de una práctica guiada.¹⁵

El profesor ante las estrategias de aprendizaje:

Todos estaríamos de acuerdo en afirmar que nadie puede enseñar lo que no sabe. Si es el profesor el que debe enseñar las estrategias de aprendizaje, es necesario formar profesores estratégicos. Es decir, profesores que:

- Conozcan su propio proceso de aprendizaje, las estrategias que poseen y las que utilizan normalmente.
- Aprendan los contenidos de sus asignaturas empleando estrategias de aprendizaje: No olvidemos, que en la forma en que los profesores aprenden un tema para enseñarlo a sus alumnos, así lo enseñaran; y la metodología de enseñanza, influye directamente en la manera en que los alumnos estudian y aprenden.
- Planifiquen, regulen y evalúen reflexivamente su actuación docente. Es decir, plantearse cuestiones del tipo ¿cuáles son los objetivos que pretendo conseguir?, ¿qué conocimientos necesitare para realizar bien mi trabajo?, ¿son adecuados los procedimientos que estoy utilizando?, ¿me atengo al tiempo de que dispongo?, ¿he conseguido, al finalizar la clase, los objetivos que me propuse?, si volviese a dar la clase, ¿qué cosas modificaría?, etc.

Las técnicas:

Las técnicas incluyen una serie de reglas mediante las que se consigue algo, son las responsables de la realización directa de éste, a través de procedimientos concretos.

¹⁵ FELDMAN, Robert S: Estrategias de aprendizaje, http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje#Inicios_del_aprendizaje, extraído el 02 julio del 2011.

Características de la actuación estratégica:

Se dice que un alumno emplea una estrategia, cuando es capaz de ajustar su comportamiento, (lo que piensa y hace), a las exigencias de una actividad o tarea encomendada por el profesor, y a las circunstancias en que se produce. Por tanto, para que la actuación de un alumno sea considerada como estratégica es necesario que:

- Realice una reflexión consciente sobre el propósito u objetivo de la tarea.
- Planifique qué va a hacer y cómo lo llevará a cabo: es obvio, que el alumno ha de disponer de un repertorio de recursos entre los que escoger.
- Realice la tarea o actividad encomendada.
- Evalúe su actuación.
- Acumule conocimiento acerca de en qué situaciones puede volver a utilizar esa estrategia, de qué forma debe utilizarse y cuál es la bondad de ese procedimiento (lo que se llamaría conocimiento condicional).

Prácticas colectivas en las aulas de recursos:

Para una completa formación de los estudiantes resulta fundamental que realicen trabajos prácticos dirigidos al dominio instrumental de los distintos aparatos y materiales que se utilizan en el ámbito educativo, adquiriendo además experiencia sobre cómo aplicarlos de manera adecuada y eficaz en situaciones concretas. Estas prácticas se realizarán en las aulas de recursos (aulas informáticas, salas de edición de vídeo -analógico y digital, etc.)¹⁶

Recursos para el aprendizaje de computación:

Las tendencias en la enseñanza se orientan en la actualidad, al fortalecimiento de competencias, conocimientos y valores fundamentales para aprender. Tales tendencias identifican los avances tecnológicos como un valioso recurso capaz de acompañar a la enseñanza de distintas materias en

¹⁶ HERNANDEZ, Silvia, Mercedes, Marisé y Va: Estrategias de aprendizaje, <http://mersiseval.blogspot.com/>, extraído el 01 julio del 2011.

cualquier etapa educativa, lo que indiscutiblemente reclama una revolución tanto en la investigación, como en docencia en la enseñanza universitaria, para poder aprovechar las potencialidades que nos ofrecen la computadora y los recursos de internet.¹⁷

Estrategias de apoyo o afectivas:

Estas estrategias, no se dirigen directamente al aprendizaje de los contenidos. La misión fundamental de estas estrategias es mejorar la eficacia del aprendizaje mejorando las condiciones en las que se produce. Incluye establecer y mantener la motivación, enfocar la atención, mantener la concentración, manejar la ansiedad, manejar el tiempo de manera efectiva, etc.¹⁸

La motivación:

La motivación implica la existencia de alguna necesidad, ya sea absoluta, relativa, de placer o de lujo. Cuando una persona está motivada a “algo”, considera que ese “algo” es necesario o conveniente. Por lo tanto, la motivación es el lazo que lleva esa acción a satisfacer la necesidad.¹⁹

La motivación es un proceso unitario. Es uno de los factores, junto con la inteligencia y el aprendizaje previo, que determinan si los estudiantes lograrán los resultados académicos apetecidos. En este sentido, la motivación es un medio con relación a otros objetivos.

¹⁷ ABCA DIGITAL: la computadora en el aula, [http://archivo.abc.com.py/2009-02_24/articulos/498666/ la-computadora-en-el-aula](http://archivo.abc.com.py/2009-02_24/articulos/498666/la-computadora-en-el-aula), extraído el 01 julio del 2011.

¹⁸ UNIVAC, Encarta: Uso de la computadora como apoyo didáctico, <http://es.scribd.com/doc/7769456/La-ComputaciOn-en-La-EducaciOn>, extraído el 10 junio del 2011.

¹⁹ COPYRIGHT 2008-2011: Definición de motivación, <http://definicion.de/motivacion/>, extraído el 23 de Junio del 2011.

La computadora:

Una computadora es un dispositivo electrónico utilizado para el procesamiento de datos. La misma posee dispositivos de entrada y salida que permiten a los usuarios interactuar con esta información.²⁰

2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.4.1 Hipótesis General

Las estrategias de aprendizaje tienen una gran influencia en los procesos de enseñanza aprendizaje de computación, ¿si son aplicadas mejorará el aprendizaje de los estudiantes del Quinto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta Rural N° 2 Abad Campo?

2.4.2 Hipótesis particular

¿La aplicación de estrategias de aprendizaje mejorará el proceso de enseñanza en el área de computación?

2.4.3 Declaración de Variables

Variable dependiente: Procesos de enseñanza aprendizaje de computación.

El aprendizaje en la computación es un proceso teórico-práctico que se encamina hacia el dominio de las herramientas computacionales y ayudan a mejorar el proceso de apropiación de conocimientos. Este aprendizaje debe ser significativo, para que el estudiante sea capaz de resolver, diseñar, aplique problemas básicos de la computación.

Variable independiente: Estrategias de Aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje.

Los Estudiantes y Docentes desarrollan Estrategias de aprendizaje, mediante la aplicación de talleres, Dinámicas, Juegos, interactivos, con la utilización de recursos necesarios, por ejemplo el Proyector.

²⁰ COPYRIGHT 2007-2010: Que es una computadora, <http://www.informatica-hoy.com.ar/hardware-pc-desktop/Que-es-una-computadora.php>, extraído el 20 de Junio del 2011.

2.4.4 Operacionalización de variables

MATRIZ DE CONCEPTUALIZACION Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES			
VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	SUBDIMENSIONES (INDICADORES)
INDEPENDIENTE Estrategias de Aprendizaje	Las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje.	Estrategias aprendizaje Estudiantes Docentes	Desarrollo de las destrezas: Talleres Dinámicas Juegos interactivos Motivación Aplicación de nuevas técnicas, métodos y la utilización de los recursos necesarios, ej. Proyector Talleres
DEPENDIENTE Procesos de enseñanza aprendizaje de computación.	El aprendizaje en la computación es un proceso teórico-práctico que se encamina hacia el dominio de las herramientas computacionales y ayudan a mejorar el proceso de apropiación de conocimientos.	Niveles de aprendizaje Aprendizaje significativo.	Consiente que el estudiante aplique, diseñe, y sea capaz de resolver problemas básicos de la computación, con la aplicación de los Es significativo, ya que contribuye a la formación intelectual del individuo.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL

Modalidad básica de la investigación

La presente investigación que proponemos realizar es factible, debido que contamos con un recurso muy importante como lo es el talento humano, al que por medio de la utilización de estrategias de aprendizaje en la enseñanza de computación, se les permitirá un mejor esclarecimiento y captación de la asignatura, consiguiendo una clase más dinámica, logrando con ello un mejor aprendizaje.

3.1.1 Descriptiva:

Utilizamos la investigación descriptiva porque por medio de ella podemos analizar detalles de situaciones que se den para luego mejorarlas con la aplicación del proyecto.

3.1.2 Bibliográfica:

La investigación que hemos aplicado es bibliográfica porque permite recolectar la información necesaria para desarrollar esta investigación, hemos utilizado como fuente de información, internet, libros y todo tipo de material que ayuden a cumplir con el desarrollo de nuestro objetivo.

3.1.3 Campo:

Utilizamos la investigación de campo para obtener información directamente del estudiantado, el personal docente y la directora en el propio plantel educativo.

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1 Características de la población:

Para la elaboración de este proyecto se ha tomado en consideración los niños y niñas de Quinto Año de Educación Básica, de la Escuela Fiscal Mixta Rural N° 2 Abad Campo, los mismos que están entre las edades de 7 y 10 años de edad, va orientado a ellos, debido a las falencias que se puede notar que tienen en referencia a la tecnología.

3.2.2 Delimitación de la población:

Nuestra investigación se desarrolla en la Escuela Fiscal Mixta N° 2 Abad Campo, ubicada frente a la parroquia Taura, en la zona rural del Cantón Durán, Provincia del Guayas.

3.2.3. Tipo de muestra:

Para el presente proyecto de investigación se ha tomado la muestra de 54 niños y niñas del Quinto Año de Educación Básica, siendo el total de población 362 estudiantes.

3.2.4 Tamaño de la muestra:

Para enfocar el problema del aprendizaje de computación, se toma la muestra de 54 niños y niñas.

3.2.5 Proceso de la selección de la población:

La población seleccionada para el desarrollo de este proyecto de investigación es la Escuela Fiscal Mixta N° 2 Abad Campo que está ubicada frente a la Parroquia Taura, zona rural del Cantón Durán, cuenta 362 estudiantes, que están distribuidos en 9 paralelos, con 9 profesores de planta y 1 profesor especial, en donde se utilizó para nuestro estudio a los niños y niñas del Quinto Año de Educación General Básica, por contar con las características necesarias para desarrollar nuestra investigación, es decir es

un grado muy numeroso, que tienen conocimientos básicos de la asignatura de computación, que a pesar de recibir por tres años consecutivos la materia, no han podido desarrollar sus conocimientos.

3.3 LOS MÉTODOS Y TÉCNICAS

En la presente investigación se utilizaron los métodos teóricos y empíricos, de la investigación como son:

Los métodos de síntesis, análisis, deductivo e inductivo, tomando en consideración que con cada uno de ellos podremos realizar un estudio detallado de las diferencias que existen en los miembros que participan en la investigación.

3.3.1 Métodos teóricos

3.3.1.1 Métodos de Síntesis:

Consiste en la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad. La síntesis se da en el planteamiento de la hipótesis. El investigador antes efectúa suposiciones o conjeturas sobre la relación de tales o cuales fenómenos, pero la conexión entre ambos fenómenos no es evidente por sí misma. El investigador los sintetiza en la imaginación para establecer una explicación tentativa que será puesta a prueba.

3.3.1.2 Métodos del Análisis:

Consiste en la separación de las partes de un todo a fin de estudiarlas por separado así como examinar las relaciones entre ellas.

3.3.1.3 Método Deductivo:

Este método nos ha permitido a través de la aplicación, comprobación y demostración, llegar a la conclusión de nuestra investigación y de esta forma comprobar la validez de la estrategia que estamos aplicando en el proceso del aprendizaje.

3.3.1.4 Método Inductivo:

El método inductivo nos ha permitido a través de la observación del objeto de estudio, abstraer el principio que rige el problema, y generalizar los resultados obtenidos de nuestra investigación.

Esto implica paso de los resultados obtenidos de observaciones o experimentos al planteamiento general de los resultados.

3.3.2 Métodos empíricos

3.3.2.1 Método de observación:

Este método permitió observar más afondo el problema de la falta de aplicación de estrategias en el aprendizaje de computación, el mismo que se refleja en la encuesta realizada y en los resultados obtenidos, y de esa manera nos ayuda a sugerir nuevas ideas para mejorar este proceso de enseñanza.

3.3.3 Técnicas e instrumentos:

Para el desarrollo de esta investigación, se aplicó la encuesta, para averiguar las características propias en función de las necesidades de la información.

3.3.3.1 Encuesta:

La aplicación de la encuesta a los niños y niñas, fue nuestro método de recolección de información, que se realizó mediante un banco de preguntas con respuestas cerradas, que buscan conocer las falencias referentes a nuestro tema de investigación, con el fin de auscultar sus criterios con relación al tema, y además se pudo realizar la encuesta al maestro de aula, para así poder realizar el análisis respectivos de dichos resultados.

3.4. TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

En la encuesta realizada a los estudiantes, se la ha procesado haciendo uso de fórmulas y gráficos estadísticos, y a la vez se realizó un análisis de los resultados obtenidos en cada pregunta.

(Ver en anexos)

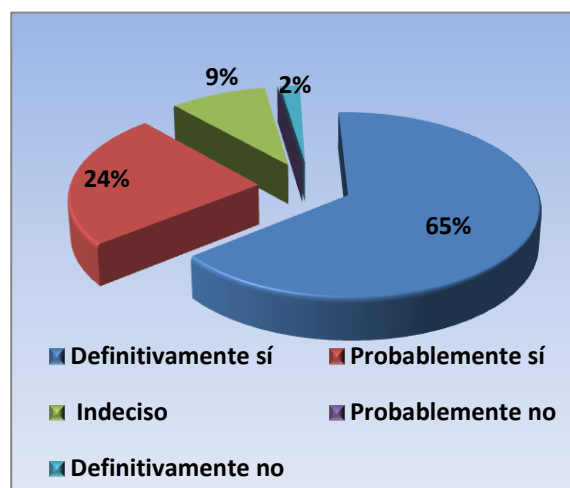
CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1 Análisis de situación actual

1. ¿A usted, le gusta la asignatura de computación?

Definitivamente sí	35	65%
Probablemente sí	13	24%
Indeciso	5	9%
Probablemente no	0	0%
Definitivamente no	1	2%
	54	100%



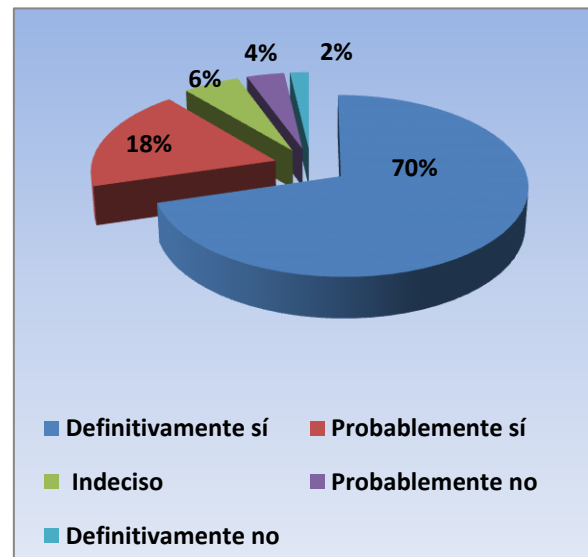
4.1.1 Análisis e interpretación de datos:

En el estudio realizado a la muestra de la población, tenemos como resultado una respuesta favorable frente a las diferentes alternativas que le presentamos sobre si les gusta la asignatura de computación, el 65% respondió que definitivamente si y un 24% que probablemente sí, sumando estos dos valores tenemos que al 89% si les gusta la asignatura de computación, un 9% se encuentran indeciso frente a esta pregunta y un 2% que es minoría nos dice que probablemente no le gusta la asignatura.

Considerando que es un porcentaje mayoritario el 89% el mismo que representa un porcentaje muy aceptable, nos permite direccionar nuestro estudio de investigación.

2. ¿Considera usted que las clases de computación son motivadoras?

Definitivamente sí	38	70%
Probablemente sí	10	18%
Indeciso	3	6%
Probablemente no	2	4%
Definitivamente no	1	2%
	54	100%



4.1.2 Análisis e interpretación de datos

Tomando en consideración a la computadora como una herramienta motivante, en el aprendizaje de los niños y niñas, tenemos como resultado del estudio realizado a la muestra de la población, que al 70% definitivamente sí les parece motivante la asignatura de computación y a ese grupo se une el 18% que nos dicen que probablemente si les gusta, tomando en consideración estos dos porcentajes tendremos al 88% con una respuesta aceptable, mientras que un 6% se muestran indeciso, un 4% dicen que probablemente no y un 2% que definitivamente no, les parece motivante las clases de computación.

En base a los resultados obtenidos podemos resaltar que al 88% le parece que son motivadoras las clases de computación, resultado positivo frente a nuestro estudio de investigación.

3. ¿Desearía recibir en la semana más horas clase de computación?

Muy de acuerdo	31	57%
De acuerdo	18	33%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	4	8%
En desacuerdo	1	2%
Muy en desacuerdo	0	0%
	54	100%



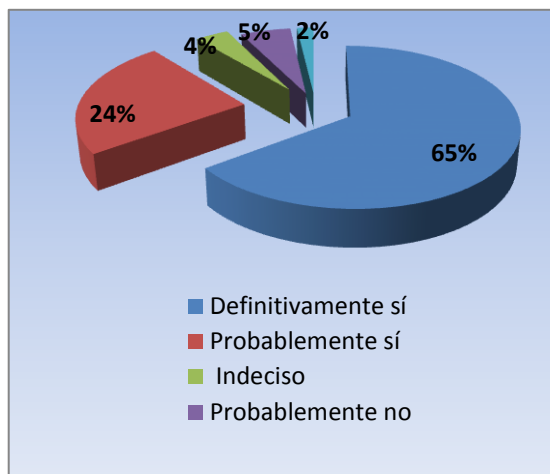
4.1.3 Análisis e interpretación de datos

En el estudio realizado, hemos notado que los niños y niñas desean recibir más horas clases de computación en la semana, análisis que se ha obtenido en base al resultado que nos indica que el 57% está muy de acuerdo que se aumente las horas de computación, y un 33% que está de acuerdo, a este resultado podríamos decir que es una necesidad que haya más horas clases de computación en la semana, por la gran aceptación del 90% de los aprendices, a diferencia en las otras tres alternativas que le presentamos que notamos el 8% no está ni de acuerdo, ni en desacuerdo y una minoría del 2% nos dice que está en desacuerdo de recibir más horas clases de computación.

Considerando la gran aceptación del 90% de la muestra que nos dicen que les gustaría recibir más horas clases de computación en la semana, nos permite enfocar nuestra propuesta.

4. ¿Cree usted que si el maestro utilizara, dinámicas, juegos interactivos, lluvia de ideas, serian mejores las clases de computación?

Definitivamente sí	35	65%
Probablemente sí	13	24%
Indeciso	2	4%
Probablemente no	3	5%
Definitivamente no	1	2%
	54	100%



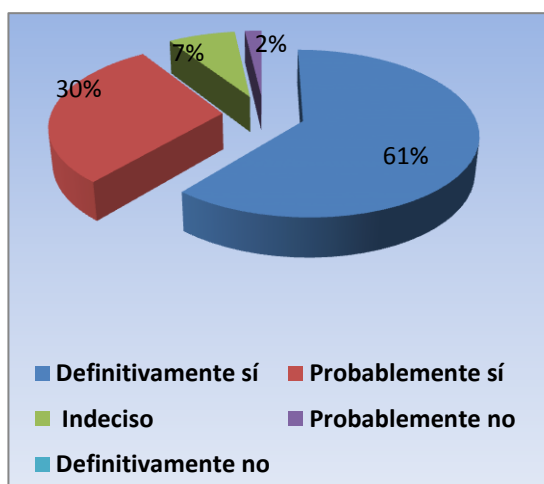
4.1.4 Análisis e interpretación de datos

Podríamos decir que el 65% de los niños y niñas de nuestra muestra, consideran que definitivamente si, serian mejores las clases de computación, si el maestro utilizara dinámicas, juegos interactivos, lluvias de ideas, debido a que son niños que se encuentran en un proceso de intercambio de ideas entre ellos, a este resultado se une el 24% que nos indica que probablemente sí, mejoraría el aprendizaje, teniendo a un 89% con un resultado aceptable, siendo nuestra propuesta factible, mientras que un 4% se muestran indecisos, un 5% dicen que probablemente no y un 2% que definitivamente no, creen que serían mejores las clases de computación.

Notaremos en nuestro estudio de investigación que un 89% consideran se debe implementar, dinámicas, juegos interactivos y lluvias de ideas en las clases de computación, podríamos decir frente a nuestra propuesta que es favorable para el aprendizaje

5. ¿Considera usted que al realizar talleres grupales en las clases de computación, le ayuda afianzar sus conocimientos?

Definitivamente sí	33	61%
Probablemente sí	16	30%
Indeciso	4	7%
Probablemente no	1	2%
Definitivamente no	0	0%
	54	100%

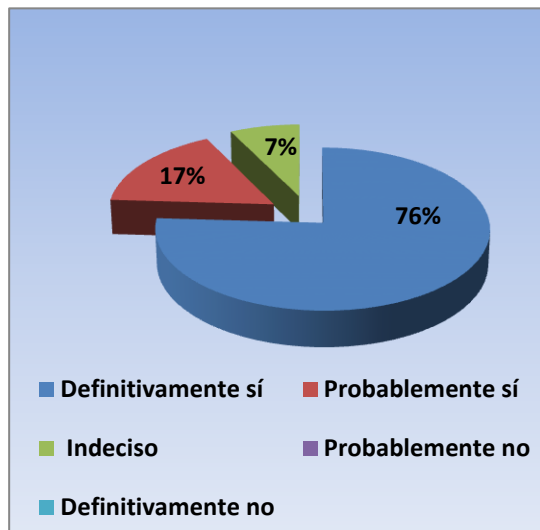


4.1.5 Análisis e interpretación de datos

El 61%, de los estudiantes respondieron que definitivamente si, creen que al realizar talleres en clases de computación les ayudará a mejorar sus conocimientos, otros indican que probablemente si con un 30%, esto nos da un total del 91% de la muestra que significa que nuestra propuesta de aplicación de talleres grupales como recursos en el aprendizaje si es factible. Por el contrario tenemos con un 7% de indecisos y un 2% que nos dicen que probablemente no consideran que al realizar talleres grupales en las clases de computación, le ayudaría a afianzar sus conocimientos.

6. ¿La utilización del proyector, mejoró su comprensión de los temas dados en las clases?

Definitivamente sí	41	76%
Probablemente sí	9	17%
Indeciso	4	7%
Probablemente no	0	0%
Definitivamente no	0	0%
	54	100%



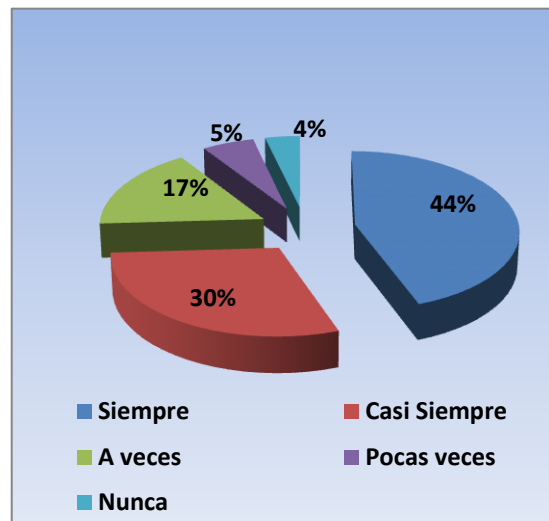
4.1.6 Análisis e interpretación de datos

En base al resultado obtenido en nuestro estudio de investigación, sobre la utilización del proyector como recurso didáctico, hemos notado que al 93% de la muestra les parece que la utilización de el proyector mejoría la comprensión de los temas a tratarse en la clase, en donde un 76% nos dice que definitivamente sí y el 17% no indica que probablemente sí, siendo este un resultado muy aceptable para nuestra propuesta, teniendo como diferencia a un 7% que se muestran indecisos.

Con un 93% piensa que mejoró positivamente las clases con la utilización del proyector, siendo esta la mayoría que sienten un cambio en el proceso del aprendizaje, frente a un 7% que están indecisos.

7. ¿En clases el maestro aplica los recursos necesarios que existen en la institución?

Siempre	24	44%
Casi Siempre	16	30%
A veces	9	17%
Pocas veces	3	5%
Nunca	2	4%
	54	100%



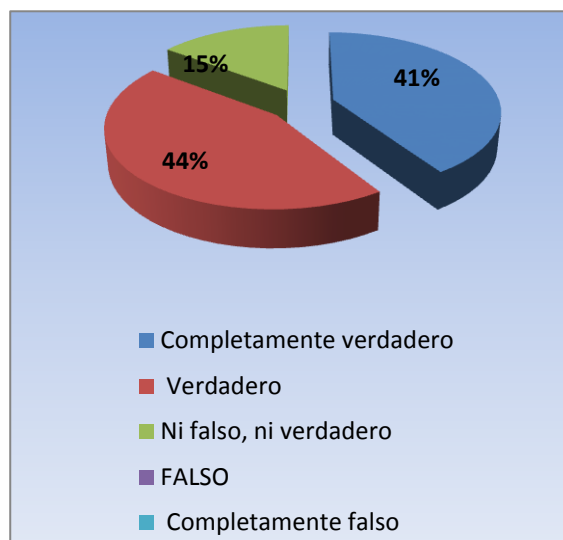
4.1.7 Análisis e interpretación de datos

El 74% de la muestra de nuestra población nos indica que el maestro aplica los recursos necesarios que existen en la institución, en donde un 44% nos dice que siempre y un 30% que casi siempre, lo que quiere decir que el maestro utiliza los recursos con los que cuenta, en base a los otras tres condiciones tenemos que un 17% nos dice que a veces, un 5% que pocas veces y un 4% que nunca, sumando estos tres valores tendríamos que el 26% que es más de la cuarta parte de la muestra, nos indica que el maestro no está utilizando correctamente los recursos, resultado que nos permite direccionar nuestro estudio.

Podemos decir que es considerable un resultado del 74% que siempre o casi siempre su maestro aplica los recursos necesarios en clases de computación, un 22% refleja que a veces y pocas veces lo hace, frente a un 4% que dicen que nunca utiliza el maestro recursos.

8. ¿A usted le gustaría que su maestro para dictar sus clases, los textos sean el recurso que menos utilice?

Completamente verdadero	22	41%
Verdadero	24	44%
Ni falso, ni verdadero	8	15%
Falso	0	0%
Completamente falso	0	0%
	54	100%



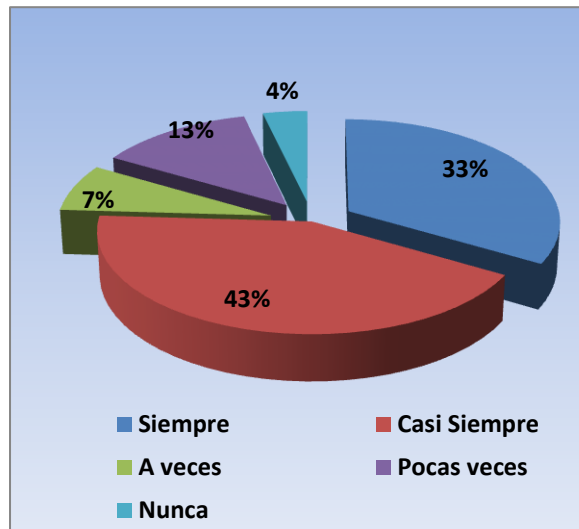
4.1.8 Análisis e interpretación de datos

Podríamos decir que el 44% de los niños y niñas de nuestra muestra, consideran completamente verdadero que el maestro que para dictar sus clases, el recurso didáctico que menos debería utilizar deberían de ser los textos, porcentaje al que se suma el 41% con una respuesta de verdadero, sumándolos y dándonos un 85% de nuestra muestra, como un resultado mayoritario, a diferencia del 15% que opina que ni falso, ni verdadero.

Un 85% considerable número de estudiante si está de acuerdo que su maestro dicte sus clases, en donde los textos sean el recursos que menos utilice, otro 15% opina que les da igual si utiliza o no los textos.

9. ¿Las clases de computación son teórico-prácticas?

Siempre	18	33%
Casi Siempre	23	43%
A veces	4	7%
Pocas veces	7	13%
Nunca	2	4%
	54	100%



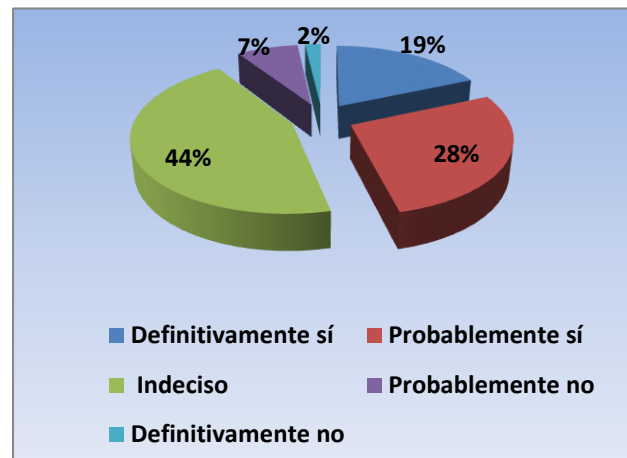
4.1.9 Análisis e interpretación de datos

Podríamos decir en base a los resultados obtenidos en nuestra investigación, que el 76% de la muestra nos indica que las clases de computación son teórico-prácticas, debido a que el 33% nos dice que siempre y el 43% que casi siempre sumando estos dos porcentajes tenemos un resultado pasable, en cuanto a las otras alternativas que el 7% nos dice que a veces, un 13% que pocas veces y un mínimo porcentaje que nunca.

Un porcentaje mayoritario de siempre y casi siempre nos dice que el 76% de sus clases son teórico prácticas, lo que podemos decir que es muy bueno para el proceso de enseñanza aprendizaje, con otro grupo el 20% dice que a veces y pocas veces las clases son de esta forma, y por otra parte con un bajo porcentaje del 4% nos dicen que nunca son así sus clases.

10. ¿Con frecuencia, se les permite manipular la computadora en clases?

Definitivamente sí	10	19%
Probablemente sí	15	28%
Indeciso	24	44%
Probablemente no	4	7%
Definitivamente no	1	2%
	54	100%



4.1.10 Análisis e interpretación de datos

Podríamos decir que solo el 47% de los niños y niñas de nuestra muestra, consideran que se les permite manipular con frecuencia la computadora, en donde podemos observar que el 19% dice que definitivamente sí y el 28% que probablemente sí, permitiéndonos apreciar que la respuesta es alarmante, al menos debería ser la mitad más uno, si nos basamos en las otras condiciones tenemos que el 44% se encuentran indecisos siendo la alternativa con un resultado mayor, frente a un 7% que nos dicen que probablemente no y un 2% que definitivamente no.

En este caso podemos apreciar que el 47% dicen que se les permiten manipular con frecuencia las computadoras, y otro 44% se encuentra un poco indeciso, y el 9% de los estudiantes nos dicen que definitivamente no manipulan una computadora.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1 TEMA:

Análisis de los procesos de enseñanza- aprendizaje de computación, caso Escuela Fiscal Mixta Rural N° 2 Abad Campo del Cantón Durán

5.2 JUSTIFICACIÓN

El presente Análisis de los procesos de enseñanza aprendizaje de computación, caso Escuela Fiscal Mixta Rural N° 2 Abad Campo, del Cantón Durán, nuestra investigación tiene como propósito la incorporación y aplicación de las estrategias de aprendizaje en la enseñanza de computación, tomando como referencia los resultados de la encuesta, para ello se aplicó las estrategias, métodos, técnicas, recursos, mejorando estadísticamente las dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Realizando una comparación con nuestro método de investigación (encuesta), y la evaluación a los estudiantes del Quinto Año de Educación Básica, sobre la aplicación de dinámicas, juegos interactivos, en clases de computación en su mayoría con el 89% si prefieren que sus clases sean de esta forma, mediante este proceso hemos encontrado que el 91% de la muestra quieren que el maestro si realice talleres grupales en sus clases porque ayuda a reforzar sus conocimientos, por otra parte también nos refleja el 85% de los niños y niñas que les gustaría que sus clases no se basen únicamente en los textos, si no que sean más prácticas.

El presente proyecto nace con el propósito de aplicar los nuevos paradigmas de la educación en nuestro país, haciendo uso de las estrategias de aprendizaje más adecuadas para mejorar el proceso de enseñanza en la asignatura de computación, para plasmar los conocimientos teórico-prácticos.

El aprendizaje se hace más fácil si el maestro y los estudiantes utilizan las herramientas necesarias y adecuadas para lograr una buena manipulación del computador, en donde los estudiantes adquieren las destrezas necesarias mediante el empleo de las estrategias de aprendizaje, que le permitan realizar las tareas básicas computacionales.

5.3 FUNDAMENTACIÓN

Las estrategias de aprendizaje es el proceso mediante el cual los estudiantes del Quinto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 Abad Campo, mejorarán su proceso de aprendizaje, en donde se puede notar que la falta de aplicación de estrategias de aprendizaje por parte del docente, no permiten a los niños y niñas desarrollar sus conocimientos teóricos y prácticos.

Las estrategias de aprendizaje deben ser aplicadas, ya que el estudiante a través de ellas podrá seguir los procesos del aprendizaje de computación, para de esta maneja mejorar su aprendizaje.

Es importante que los alumnos construyan sus propios procesos a base de técnicas, dinámicas, juegos interactivos que ayudaran a seguir paso a paso y así construir un aprendizaje significativo.

5.4 OBJETIVOS

5.4.1 Objetivo general

Profundizar las bases teóricas, mediante la aplicación de estrategias de aprendizaje y la utilización los recursos adecuados, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza en computación.

5.4.2 Objetivos específicos

- Proponer algunas estrategias de aprendizaje para que el maestro las incorpore en su labor diaria.
- Mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.
- Promover el uso de las estrategias de aprendizaje en clase teórico-práctica.
- Lograr el desarrollo de las destrezas en los alumnos y alumnas.
- Manipular las herramientas de la computación correctamente.
- Mejorar las capacidades tecnológicas de los alumnos y alumnas.
- Posibilitar su aplicación fuera del contexto escolar.

5.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

Provincia:	Guayas
Cantón:	Durán
Parroquia:	Taura
Institución:	Escuela Fiscal Mixta Rural N° 2 Abad Campo
Sostenimiento:	Fiscal
Infraestructura:	Edificio propio y funcional

5.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD

- Apoyo de la Institución.
- Contamos con la participación de la maestra y estudiantes.
- Es factible su realización.
- Permite dar solución al problema.

5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta del presente trabajo, es aplicar estrategias de aprendizaje siendo las mismas de gran importancia porque mediante la aplicación de este conjunto de técnicas, herramientas y recursos se va a permitir a los maestros

y estudiantes mejorar diariamente el proceso de enseñanza aprendizaje obteniendo un notable cambio en los resultados finales.

Es muy notorio en los maestro y maestras, un desinterés en la aplicación de estrategias de aprendizaje en clases de computación, este problema se ha venido incrementando por la solo utilización de textos, por ello se puede indicar que se fracasa con solo conocimientos teóricos y poca práctica.

El presente trabajo se orienta a conocer y valorar en qué grado influyen las estrategias para el aprendizaje de computación, tomando en cuenta todos los recursos, técnicas y aplicación de los procesos.

Para alcanzar el objetivo de esta investigación, proponemos utilizar varias estrategias en el proceso de aprendizaje, como dinámicas, juegos interactivos, talleres que permitirán mejorar los conocimientos teóricos-prácticos, en los niños y niñas del quinto año de básico de la Escuela Fiscal Mixta Rural N° 2 Abad Campo, del Cantón Durán.

5.7.1 Actividades

Tema 1: ELEMENTOS DEL HARDWARE Y SOFTWARE CON SU CLASIFICACIÓN

Planificación:

Año Básico: Quinto

Eje curricular integrador: Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y resolver los diversos problemas de la vida.

Eje de aprendizaje: Razonamiento, demostración, comunicación y representación.

Destreza con criterio de desempeño: Reconocer los elementos del hardware y el software.

Objetivo educativo del bloque: Reconocer, comparar y clasificar los elementos del hardware y el software mediante la observación de los recursos utilizados para profundizar sus conocimientos y así mejorar su aprendizaje.

Estrategias:

- Dinámica (juego didáctico interactivo)
- Lluvia de ideas (con los conceptos)
- Talleres (se realizó un taller en grupo de 4 estudiantes)
- Hoja de trabajo como instrumento de evaluación: armar conceptos.

Actividades realizadas:

Dentro de las estrategias de aprendizaje se aplicó algunas, técnicas y actividades.

- Juego didáctico e interactivo.
- Solicite que identifiquen los elementos del Hardware y Software.
- Efectuamos un dialogo sobre la importancia de cada elemento.
- Formar grupos de cuatro entre niños y niñas.

Evaluación:

Se entregó las partes de un párrafo (cortadas) que contenía el concepto de Software y Hardware. Esto consistió en ir armando cada párrafo correctamente.

Desarrollo de la clase del Tema 1

Elementos del hardware y software con su clasificación

DINÁMICA: Las ranas saltarinas

Esta actividad consiste en un juego didáctico que funciona con el mouse, en el cual hay seis ranas, tres de color verde a la izquierda y tres de color café a la derecha de la pantalla.

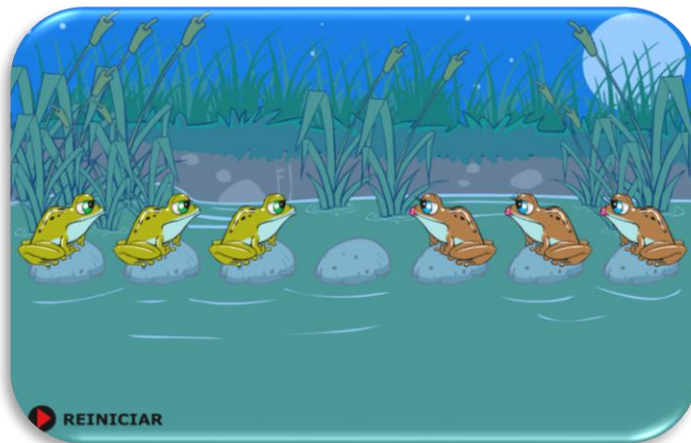


Figura N° 1: Presentación del juego.

El objetivo de este juego es hacer que todas las verdes de la izquierda crucen al lugar donde están las cafés y viceversa.

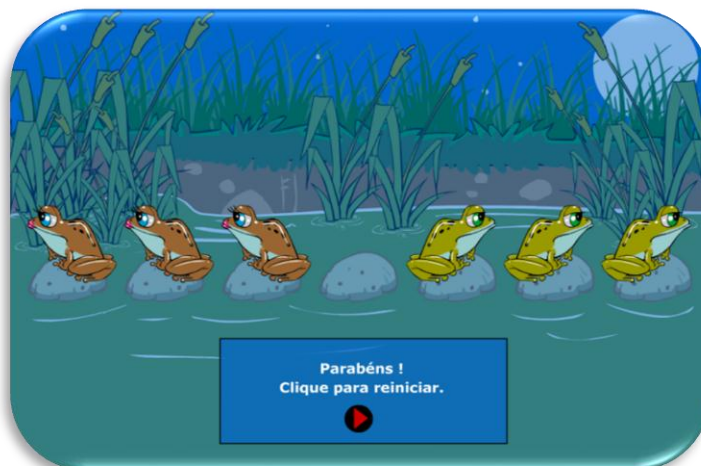


Figura N° 2: Botón que permite reiniciar el juego.

Para esto se debe considerar que no podrá saltar hacia atrás.

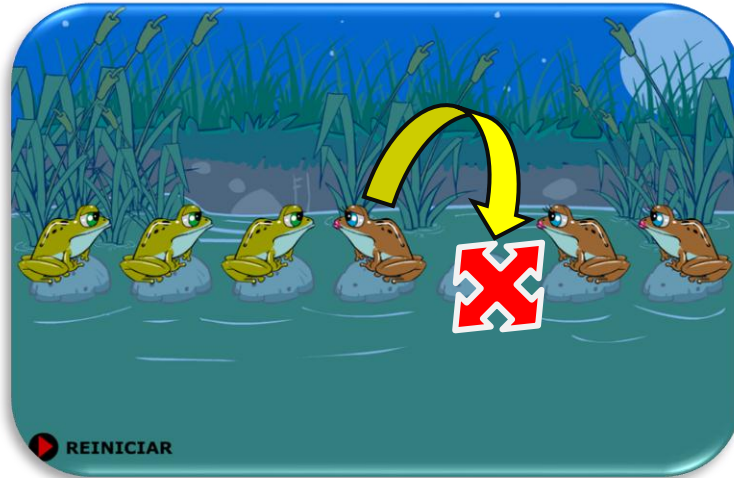


Figura N° 3: Indicaciones del Juego no se puede saltar atrás.

No se podrá saltar sobre dos ranas hacia adelante.

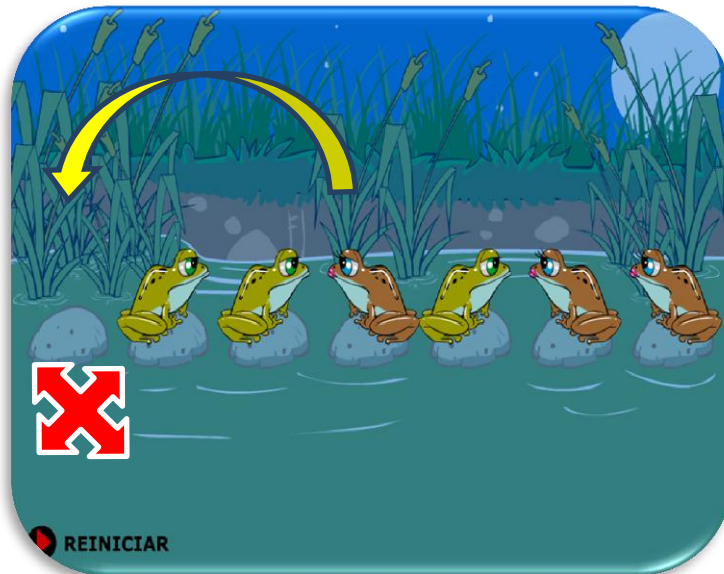


Figura N° 4: Indicaciones del Juego no se puede saltar 2 ranas.

Los saltos se pueden hacer un espacio hacia adelante.

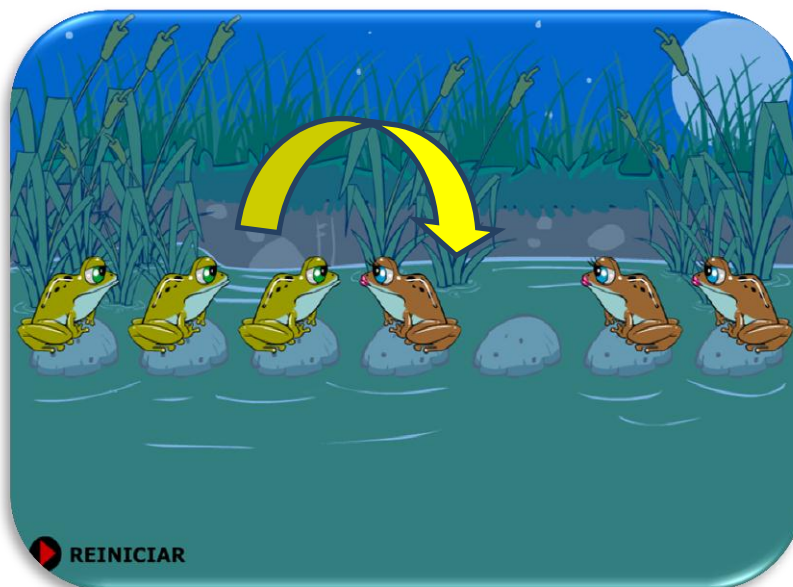


Figura N° 5: Indicaciones del Juego no se puede adelantar dos ranas.

Podrá saltar sobre una rana siempre y cuando exista un espacio entre ellos (Una piedra vacía).

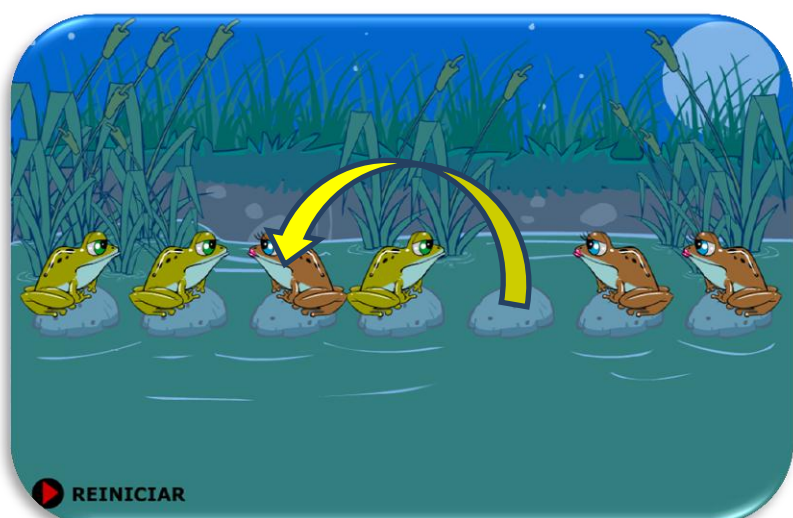


Figura N° 6: Indicaciones del Juego, saltar cuando exista espacio.

ELEMENTOS DEL HARDWARE Y SOFTWARE CON SU CLASIFICACIÓN



Figura N° 7: Clasificación del Hardware.

Partes del computador:



Figura N° 8: Elementos del Hardware.

Iconos del Software Básico:



Figura N° 9: EL software más utilizado.

Evaluación:

Identificar los periféricos y los programas básicos que contiene el crucigrama, pintar de color verde los del hardware y pintar de color amarillo los del software.

HARDWARE:

- MONITOR
- TECLADO
- RATON
- PARLANTES
- IMPRESORA

SOFTWARE:

- EXCEL
- POWER POINT
- WORD

	P	M	E	D	M	O	N	I	L	L	O	P	R
R	H	A	X	T	O	P	A	N	I	M	L	O	O
M	O	P	C	H	O	T	S	M	I	O	M	W	L
C	T	T	E	C	L	A	D	O	M	A	S	E	O
M	O	O	L	R	A	T	O	N	P	W	F	R	E
L	S	P	L	N	W	R	S	I	R	T	S	P	U
U	H	P	A	R	L	A	N	T	E	S	O	O	V
B	O	A	N	S	H	P	M	O	S	U	W	I	P
U	P	I	I	U	M	I	C	R	O	F	O	N	O
L	M	N	N	S	U	P	O	P	R	A	R	T	R
P	W	T	E	C	A	V	I	R	A	E	D	P	O
K	J	G	D	F	G	C	X	Z	A	S	W	F	R

Figura N° 10: Ejercicio de evaluación

Tema 2: ESCRITORIO DE WINDOWS Y SUS ELEMENTOS

Planificación:

Año Básico: Quinto

Eje curricular integrador: Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y resolver los diversos problemas de la vida.

Eje de aprendizaje: Razonamiento, demostración, aplicación y representación.

Destreza con criterio de desempeño: Reconocer los elementos del escritorio de Windows.

Objetivo educativo del bloque: Identificar, aplicar los elementos del escritorio de Windows mediante la manipulación de los recursos adecuados para profundizar sus conocimientos y así mejorar su aprendizaje.

Estrategias:

- Juego didáctico e interactivo.
- Identificar los elementos del escritorio de Windows.
- Describir la utilidad e importancia de cada uno.
- Detallar los pasos para realizar cambios en el escritorio de Windows.
- Practicar utilizando los recursos.

Actividades realizadas:

- Observación y manipulación directa de las herramientas del computador.

Evaluación: "Aprender haciendo"

- Utilización de los recursos adecuados para realizar la aplicación de lo aprendido.

DESARROLLO DE LA CLASE

Tema 2: ESCRITORIO DE WINDOWS Y SUS ELEMENTOS

DINÁMICA

COLORES Y ASOCIACIÓN



Figura N° 11: Juego dinámico e interactivo (1)

Los niños comienzan a familiarizarse con el uso de la computadora, el movimiento del mouse y empiezan a asociar el clic.



Figura N° 12: Juego dinámico e interactivo (2)



Figura N° 13: Juego dinámico e interactivo (1)



Figura N° 14: Juego dinámico e interactivo (1)

Estas son algunas propuestas



Figura N° 15: Juego dinámico e interactivo (1)

Limpiando la pantalla:

Mueve el Mouse y borra la pantalla, aparece una imagen.

¡Qué sorpresa!

El nene sólo cliquee, en cualquier lado, aparece animaciones.

¡Un agujero rojo!

Al cliquee aparece una imagen roja, grande, en el centro. Si cliquee en otro lado, no pasa nada.

¡Otro más!

El círculo ahora es un poco más pequeño.

¡Se movió!

El círculo del mismo tamaño, pero en distintas posiciones, seguimos con el rojo.

La Hipo se cayó

Dos círculos rojos para clicar, aparecen en un lugar fijo y se convierten en objetos de color rojo.

¡Quietos!

Dos círculos rojos en cualquier lugar, pero se convierten en objetos de distintos colores.

¡Qué habilidoso!

Aparecen entre 2 y 4 círculos para clicar, se convierten en objetos, son más pequeños que los anteriores.

Pinto los manchones.

El puntero es un pincel con pintura roja.

¿Dónde está el manchón?

Clic sobre un manchón rojo, más pequeño. Se ilumina la imagen.

Pinta, pinta Doña Hipo

Un clic para cargar el pincel, un clic para pintar

¡Encuentro el rojo!

Aparecen círculos en la pantalla, debe clicar sobre el rojo.

Formas mágicas

Aparece un paisaje con 5 círculos rojos, al clicar sobre cada círculo se convierte en un objeto del paisaje

Don Amarillo

Clicar sobre el objeto amarillo

Señalo el Amarillo

Aparecen dos objetos, debe clicar sobre el amarillo. Los objetos son distintos.

¿Cuál es el amarillo?

Igual al anterior, pero el mismo objeto. (Uno es amarillo, el otro es rojo o azul)

Pinta el Amarillo

Un clic para cargar el pincel, un clic para pintar

¡Qué rico helado!

Debe señalar los helados amarillos.

Círculos Amarillos

Aparecen círculos para pintar de amarillo. Comienzan en 3, terminan en 8 círculos, se van haciendo cada vez más pequeños.

Pinta amarillo y rojo

Aparecen dos objetos, sin pintar, los debe pintar de acuerdo al modelo, los colores son rojo y amarillo. Debe seleccionar la pintura y pintar.

Don Azul

Clicquear sobre los objetos azules

Otras formas mágicas

Aparece un paisaje con 5 círculos azules, al cliquear sobre cada círculo se convierte en un objeto del paisaje

Pincho globos azules

Aparecen globos en movimiento debe pinchar los globos

PASOS PARA INICIAR WINDOWS:

1. Encender r el C.P.U
2. Encender el monitor
3. Esperar que cargue el sistema operativo.
4. Aparecerá el escritorio de Windows



Figura N° 16: EL escritorio de Windows.

Pasos para cambiar el papel tapiz:

1. Doble clic encima del escritorio de Windows (en un lugar vacío)
2. Selecciono la opción Propiedades.



Figura N° 17: Propiedades del escritorio.

3. Selecciono la opción Escritorio.
4. Luego escojo la imagen en Fondo.
5. Luego escojo en posición la opción: Expandida, centrada o en mosaico.



Figura N° 18: indicaciones de cómo cambiar el fondo del escritorio.

6. Color.
7. Aplicar
8. Aceptar.



Figura N° 19: Se ha cambiado el fondo.

Obtendremos de fondo del escritorio con la imagen escogida

5.7.2 Recursos, análisis financieros

Recursos humanos

Investigadores

Profesores

Estudiantes

Establecimiento Educativo

Laboratorio de Computación

Directivos de la institución

Recursos materiales

Encuesta

Computadora

Internet

Cámara fotográfica

Pizarrón

Recursos financieros

Detalle	Presupuesto
Computadora	335.00
Internet	107.00
Cámara fotográfica	29.00
Impresiones	158.80
Grabación del CD	18.00
Material didáctico	45.00
Material de oficina	38.00
Digitación de diapositivas	25.00
Viáticos	68.00
Total	823.00

5.7.3 Impacto

La elaboración de una guía didáctica sobre estrategias de aprendizaje es importante para obtener óptimos resultados, que permitan el desarrollo de las actitudes positivas para ayudar a concientizar a los docentes y estudiantes de que ellos pueden aprender computación con la utilización de técnicas, recursos y a través de juegos didácticos en donde se pueda poner en práctica los conocimientos teóricos, es decir **“aprender haciendo”**.

Los resultados en este estudio dependen de querer hacerlo con una motivación, para realizar cualquier actividad que tenga que ver con la computación.

Consecuentemente consiste en mejorar la teoría y la práctica de la labor del docente a través de las estrategias de aprendizaje.

5.7.4 Cronograma

Tiempo							
	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO
Actividades							
Revisión del proyecto	■						
Reestructuración del tema del proyecto		■					
Recolección de información científica		■	■	■			
Elaboración del Marco Teórico			■	■	■		
Elaboración de instrumentos de investigación					■		
Aplicación y recopilación de datos del trabajo de campo					■		
Procesamiento, análisis e interpretación de resultados						■	
Elaboración de la Propuesta						■	
Redacción del Informe							■
Presentación del Informe							■
Sustentación							■

5.10.8 Lineamiento para evaluar la propuesta:

La evaluación se realizará mediante un alcance donde los con los estudiantes del quinto año básico de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 Abad Campo, se emplearán las estrategias de aprendizaje para mejorar el proceso de enseñanza en el campo computacional con el desarrollo de las destrezas, y así conocer su efectividad mediante los registros de calificación del maestro y maestra.

CONCLUSIONES:

Los resultados obtenidos con la aplicación de las estrategias de aprendizaje, y con el respectivo análisis nos permiten obtener las siguientes conclusiones:

- a. Los resultados obtenidos con la aplicación de las Estrategias de aprendizaje demuestran que no aplican los recursos y técnicas necesarias para desarrollar sus clases teórico prácticas.
- b. Los alumnos necesitan estar motivados a través de juegos didácticos e interactivos que despierten el interés por aprender.
- c. Las estrategias, técnicas y los recursos, nos permiten desarrollar en los educandos un aprendizaje significativo.

RECOMENDACIONES:

Se recomienda que a los estudiantes se les plantee el objetivo general, las estrategias que se utilizarán en el proceso de enseñanza, de esta manera se logrará el desarrollo de las habilidad y destrezas.

AneXos



**UNIVERSIDAD ESTATAL
DE MILAGRO
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN
SEMPRESENCIAL Y A DISTANCIA**



La presente encuesta tiene como finalidad, la obtención de información necesaria que permitirá conocer las causas y Consecuencias de la falta de aplicación de Estrategias de aprendizaje en computación.

ANEXO 1

ENCUESTA A LOS ALUMNOS Y ALUMNAS

Dentro del cuadro marca con **X**, una de las alternativas de las siguientes preguntas:

1. ¿A usted, le gusta la asignatura de computación?

Definitivamente sí Probablemente sí Indeciso
Probablemente no Definitivamente no

2. ¿Considera usted que las clases de computación son motivadoras?

Definitivamente sí Probablemente sí Indeciso
Probablemente no Definitivamente no

3. ¿Está de acuerdo con las horas semanales que recibe de clase de computación?

Muy de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
En desacuerdo Muy en desacuerdo

4. ¿Para mejorar las clases su maestro utiliza: dinámicas, juegos interactivos, lluvia de ideas?

Siempre Casi Siempre A veces Pocas veces Nunca

5. ¿En las clases de computación se realizan talleres grupales?

Definitivamente sí Probablemente sí Indeciso
Probablemente no Definitivamente no

6. ¿El maestro para dictar sus clases ha utilizado el proyector?

Siempre Casi Siempre A veces Pocas veces Nunca

7. ¿En clases el maestro aplica los recursos necesarios que existen en la institución?

Siempre Casi Siempre A veces Pocas veces Nunca

8. ¿El recurso que más utiliza su maestro para dictar sus clases son los textos?

Completamente verdadero Verdadero Ni falso, ni verdadero
Falso Completamente falso

9. ¿Las clases de computación son teórico-prácticas?

Siempre Casi Siempre A veces Pocas veces Nunca

10. ¿El maestro promueve la investigación con el uso del internet para reforzar los conocimientos?

Definitivamente sí Probablemente sí Indeciso
Probablemente no Definitivamente no



**UNIVERSIDAD ESTATAL
DE MILAGRO
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN
SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA**



La presente encuesta tiene como finalidad, la obtención de información necesaria que permitirá conocer las causas y Consecuencias de la falta de aplicación de Estrategias de aprendizaje en computación.

ANEXO 2

ENCUESTA AL MAESTRO DE COMPUTACIÓN

Dentro del cuadro marca con **X**, una de las alternativas de las siguientes preguntas:

1. ¿Considera usted que las clases de computación son motivadoras?

Definitivamente sí Probablemente sí Indeciso
Probablemente no Definitivamente no

2. ¿Aplica usted estrategias de aprendizaje en sus clases?

Siempre Casi Siempre A veces Pocas veces Nunca

3. ¿En sus clases utiliza: dinámicas, juegos interactivos, lluvia de ideas?

Siempre Casi Siempre A veces Pocas veces Nunca

4. ¿En las clases de computación se realizan talleres grupales?

Siempre Casi Siempre A veces Pocas veces Nunca

5. ¿Considera que la institución cuenta con todos los recursos necesarios para impartir sus clases de computación?

Definitivamente sí Probablemente sí Indeciso
Probablemente no Definitivamente no

6. ¿Utiliza los recursos existentes para impartir sus clases de computación?

Definitivamente sí Probablemente sí Indeciso
Probablemente no Definitivamente no

7. ¿Permite que los alumnos y alumnas manipulen de los recursos?

Siempre Casi Siempre A veces Pocas veces Nunca

ANEXO 3

CERTIFICACIÓN DE LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO

ESCUELA FISCAL MIXTA RURAL NO. 2



“ABAD CAMPO”

Rcto. Abad Campo – Cantón Durán

Abad Campo, 06 de Julio del 2011

Señor.

Ing. Edwin León.
TUTOR DE TESIS

De mis consideraciones:

Por medio del presente documento, yo Elvia Balladares Cervantes, Directora de la Escuela Fiscal Mixta Rural nº 2 “Abad Campo”, ubicada frente a la Parroquia Taura Cantón Durán, a petición de la parte interesada **CERTIFICO:**

Que el señor **Jonnathan Riera Ruiz** y la señora **Carolina Franco Olea**, egresados de la Universidad Estatal de Milagro **UNEMI**, asistieron a la Escuela antes mencionada el día miércoles 29 de junio y el día miércoles 06 de Julio del año en curso, a realizar la aplicación de su proyecto de investigación con el tema: **Análisis del Proceso de Enseñanza de Computación. Caso Escuela Fiscal Mixta N°2 “Abad Campo”**, el mismo que se realizó con los niños y niñas del quinto año de Educación General Básica.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Att.

A handwritten signature in cursive script, reading "Elvia Balladares", with a horizontal line underneath.

Lcda. Elvia Balladares de Gómez
DIRECTORA

ANEXO 4

ALUMNOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA RURAL Nº 2 ABAD CAMPO REALIZANDO LA ENCUESTA

Imagen 1: Encuesta a los niños y niñas del Quinto Año de Educación Básica.



Imagen 2: Explicación de las preguntas para la encuesta.



Imagen 3 y 4: Retiro de la encuesta a los estudiantes.

Imagen 3



Imagen 4



Clase N° 1

Imagen 5 y 6. En esta parte les explicamos a los niños y niñas, mediante la aplicación del juego dinámico, para despertar la parte lógica y motivarlos a utilizar esta herramienta tecnológica.

Imagen 5



Imagen 6



Imagen 7. Se hace participar a uno de los niños con el juego, el cual ha despertado mucha inquietud en todos ellos.



Imagen 8. La Directora del plantel, realizando el ejercicio del juego dinámico e interactivo.



Imagen 9 y 10. Los niños atentos a los procesos lógicos que realizan sus compañeros en el juego, en el que todos quieren salir para resolver este acertijo.

Imagen 9



Imagen 10



Imagen 11. Momentos de la explicación de los elementos del hardware y software, utilizando los recursos utilizados adecuados. (Tema 1).



Imagen 12. Aquí se explica a los niños y niñas los elementos del Hardware y los más básicos.



Imagen 13. Aquí se expone el Software y su clasificación, los más utilizados.



Imagen 14. En estas imágenes podemos apreciar el desarrollo de la hoja de trabajo como instrumento de evaluación de la clase del Hardware y Software (crucigrama).



Imagen 15 y 16. Como podemos apreciar los niños y niñas se divierten al mismo tiempo durante el proceso de la evaluación.

Imagen 15



Imagen 16.



Imagen 17, 18 y 19. Momentos del taller, realizado en grupo de 4 entre niños y niñas, las frases entregadas las ordenen según corresponda de forma correcta.

Imagen 17



Imagen 18.



Imagen 19.



Clase Nº 2

Imagen 20 y 21: Práctica del escritorio de Windows con los niños y niñas.



Imagen 21. Se presenta un nuevo juego antes de iniciar la siguiente clase como dinámica interactiva.



Imagen 22. Los alumnos analizan el juego antes de salir a practicarlo en el computador.



Imagen 23. Individualmente los alumnos participan e interactúan con el nuevo juego.



Imagen 24. Son asesorados mientras realizan su activa participación con el juego y el computador.



Imagen 25. Los niños también se divierten y aprenden con los juegos interactivos.



Imagen 26. Demuestran su habilidad y destrezas con el tiempo y encuentran las soluciones por sí mismos.



Imagen 27. Luego de una buena motivación comienza la clase con grandes expectativas.



Imagen 28. Se coordina la clase y se explica una a una la presentación de forma detallada y explícita.



Imagen 29. La profesora expone participativamente el tema.



Imagen 30. Todos los alumnos expresan sus ideas y las comparten con sus profesores y demás compañeros.



Imagen 31. Finaliza la presentación de la clase y se agradece a todos los alumnos por su participación y atención.



Imagen 32. Se sacan conclusiones de la clase realizada y se motiva a los estudiantes.



Imagen 33. Se da una explicación de la evaluación que se realizará a los estudiantes.



Imagen 34. La profesora analiza con los estudiantes los ítems de la evaluación.



Imagen 35. Se ayuda con todas las inquietudes que tienen sobre la evaluación.



Imagen 36. Se lleva el control de la evaluación con los profesores.



Imagen 37. Se analiza la última pregunta de la evaluación para proceder a recoger las mismas.



Imagen 38. Se recogen las evaluaciones a cada uno de los estudiantes.



BIBLIOGRAFIA

ABCA, DIGITAL: *La computadora en el aula*, <http://archivo.abc.com.py/2009-02-24/articulos/498666/la-computadora-en-el-aula>, extraído el 01 julio del 2011.

CARRERA, Gabriela: *Dificultades infantiles de aprendizaje detección y estrategias de ayuda*, editorial Equipo Cultural, Caliacán Sinaloa, 2011.

CIUDADES VIRTUALES, LATINAS: *La teoría sobre el aprendizaje que nos dice Ausubel*, <http://portal.educar.org/foros/ausubel-y-el-proceso-del-aprendizaje>, extraído el 01 julio del 2011.

COPYRIGHT: *Definición de motivación*, <http://definicion.de/motivacion/>, extraído el 23 de Junio del 2011.

COPYRIGHT: *Que es una computadora*, <http://www.informatica-hoy.com.ar/hardware-pc-desktop/Que-es-una-computadora.php>, extraído el 20 de Junio del 2011.

COPYRIGHT, *Juegos Creativos*, http://articulo.mercadolibre.com.ar/MLA-116014839-colores-y-asociacion-juegos-didacticos-para-pc-interactivo_JM, extraído el 01 julio del 2011.

DEFIOR CITOLER, Sylvia: *Las Dificultades del aprendizaje*, consultado el 15 de Junio del 2011, citado de: http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADas_del_aprendizaje#Etapa_de_operaciones_concretas:_de_7_a_12_a.C3.B1os_aproximadamente.

DEFIOR CITOLER, Sylvia: *Teorías del aprendizaje*, http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADas_del_aprendizaje#Etapa_de_operaciones_concretas:_de_7_a_12_a.C3.B1os_aproximadamente, extraído el 01 julio del 2011.

DENNING, P.J: *Ciencias de la computación*, http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencias_de_la_computaci%C3%B3n#Historia, extraído el 10 de Junio del 2011.

ECUADOR, constitución política: *Capítulo 4, sección octava La Educación*, <http://www.ecuanex.net.ec/constitucion/titulo03b.html>, extraído el 10 de Junio del 2011.

FELDMAN, Robert S: *Estrategias de aprendizaje*, http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje#Inicios_del_aprendizaje, extraído el 02 julio del 2011.

HERNANDEZ, Silvia, Mercedes, Marisé y Va: *Estrategias de aprendizaje*, <http://mersiseval.blogspot.com/>, extraído el 01 julio del 2011.

PSICOPEDAGOGÍA: *Definición de teoría del aprendizaje de vigotsky*, <http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky>, extraído el 10 junio del 2011.

ROBALINO B. Laura: *Recursos activos para el aprendizaje significativo en los años de Educación General Básica*, editorial Equipo Cultural, Caliacán Sinaloa, 2011.

TAPIA, J. Alonso: *Técnicas de Investigación Metaconocimiento*, <http://monyas-marcoteorico.blogspot.com/2007/12/metaconocimiento.html>, extraído el 24 de junio del 2011.

VALERO AGUAYO, Luis: *Máquinas de enseñanza de Skinner*, http://www.robertexto.com/archivo12/maquinas_enseniar.htm, extraído el 10 junio del 2011.

VILLARROEL MOREJÓN, César, *Orientaciones didácticas para el trabajo docente*, 5TA Edición revisada corregida y aumentada, editorial Textos guía del Ministerio de Educación, Quito, 2011.