



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

**USTREAM T.V. COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA
MOTIVAR LA CULTURA INVESTIGATIVA.**

AUTORES

DARIO ROLANDO ACOSTA FREIRE

JORGE LUIS MUTRE NAVARRETE

MILAGRO – ECUADOR

JULIO 2011

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado entregado por los egresados **ACOSTA FREIRE DARÍO ROLANDO Y MUTRE NAVARRETE JORGE LUIS**, para optar el título de Licenciados en Ciencias de la Educación, **Mención Informática y Programación** y acepto asesorar el desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, a los 05 días del mes de Febrero del 2011.

Dr. Gustavo Domínguez Páliz. MSc.

DECLARACIÓN DE AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

Nosotros Dario Rolando Acosta Freire y Jorge Luis Mutre Navarrete, declaramos ante el Concejo Directivo de la Unidad Académica Educación Semi Presencial 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 esta 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 18 días del mes de Junio de 2011

DARIO ROLANDO ACOSTA FREIRE
C.I.#: 0914419395

JORGE LUIS MUTRE NAVARRETE
C.I #: 1204691347

CERTIFICACIÓN DE DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del Título de Licenciados en Ciencias de la Educación especialidad Informática y Programación otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	()
DEFENSA ORAL	()
TOTAL	()
EQUIVALENTE	()

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO

DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado primero a nuestro padre celestial, el cual nos ha dado paciencia, fortaleza y disciplina para lograr cumplir nuestra meta, en segundo lugar a nuestros padres, esposas e hijos, los cuales siempre de una u otra forma nos han motivado para continuar con nuestros estudios, y por último a nuestros maestros y compañeros los cuales ya son parte de nuestras vidas y son quienes en estas aulas nos motivaron e inspiraron para lograr nuestro objetivos a todos ellos muchas gracias y que Dios y la virgen los cuide.

*Dario Rolando Acosta Freire
Jorge Luis Mutre Navarrete*

AGRADECIMIENTO

Primero a Dios y luego a todas esas personas que de una u otra forma son parte de nuestras vidas y a quienes gracias a su apoyo le debemos este logro.

*Dario Rolando Acosta Freire
Jorge Luis Mutre Navarrete*

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Doctor.

Rómulo Minchala Murillo

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue: Ustream tv como herramienta tecnológica para motivar la cultura investigativa, que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a distancia.

Milagro, 18 de Junio de 2011

DARIO ROLANDO ACOSTA FREIRE
C.I.#: 0914419395

JORGE LUIS MUTRE NAVARRETE
C.I #: 1204691347

ÍNDICE

ACEPTACIÓN DEL TUTOR	ii
DECLARACIÓN DE AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CERTIFICACIÓN DE DEFENSA	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	vii
RESUMEN	x
INTRODUCCIÓN	xi
CAPITULO I.....	1
EL PROBLEMA	1
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1.1 Problematización.....	1
1.1.2 Delimitación del Problema.....	2
1.1.3 Formulación del Problema.....	3
1.1.4 Sistematización del Problema.....	3
1.1.5 Determinación del Tema.....	3
1.2 OBJETIVOS.....	3
1.2.1 Objetivo general.....	3
1.2.2 Objetivos específicos.....	3
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	4
CAPÍTULO II.....	6
MARCO REFERENCIAL	6
2.1 MARCO TEÓRICO	6
2.3 MARCO CONCEPTUAL	16
2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES	18
2.4.1 Hipótesis General.....	18
2.4.2 Hipótesis Particulares.....	18
2.4.3 Declaración de Variables.....	18
2.4.4 Operacionalización de las Variables.....	19
CAPÍTULO III.....	20
MARCO METODOLÓGICO	20
3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERA.....	20
3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA	20
3.2.1 Características de la población	20
3.2.2 Delimitación de la población.....	21
3.2.3 Tipo de muestra.....	21
3.2.4 Tamaño de muestra	21
3.2.5 Proceso de selección.....	21
3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS.....	22

3.3.1	Métodos Teóricos.....	22
3.3.2	Métodos Empíricos	22
3.3.3	Técnicas e Instrumentos	22
3.4	PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN	23
	CAPÍTULO IV.....	28
	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	28
4.1	ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL.....	28
4.2	ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS..	30
4.3	RESULTADOS.....	31
4.4	VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS.....	31
	CAPITULO V.....	32
	LA PROPUESTA	32
5.1	Tema.....	32
5.2	Justificación	32
5.3	Fundamentación	33
5.4	Objetivos.....	35
5.5	Ubicación sectorial y física	35
5.6	Estudio de Factibilidad.....	36
5.7	Descripción de la propuesta	37
5.7.1	Actividades	44
5.7.2	Recursos Análisis financiero	44
5.7.3	Impacto.....	45
5.7.4	Cronograma del proyecto.....	46
5.7.5	LINEAMIENTOS PARA EVALUAR LA PROPUESTA	47
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	48
	BIBLIOGRAFÍA	49
	TEXTOS.....	49
	ANEXOS	1

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

USTREAM TV COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA
MOTIVAR LA CULTURA INVESTIGATIVA

Autores:

Darío Acosta Freire

Jorge Mutre Navarrete

RESUMEN

El constante crecimiento en la tecnología y su relación con tareas pedagógicas, da como resultado la necesidad de utilizar la infografía en los procesos docentes, en la actualidad se nota desinterés en algunos estudiantes en realizar procesos de investigación, por lo que , planteamos la utilización de una herramienta dinámica para motivar a realizar procesos investigativos, es así como trabajamos utilizando un canal de USTREAM TV, este canal habilitado para el uso del Colegio 17 de Septiembre, servirá para difundir al mundo la ejecución de procesos de investigación en ciencia y tecnología; es así como se presenta a los estudiantes nuevas opciones para difundir sus investigaciones. El proyecto es apropiado para solucionar el presente problema de desinterés por los procesos investigativos, y se consigue generar interés investigativo, aumentar el posicionamiento del colegio, y brindar especialmente toda la información requerida acerca de estos procesos que serán grabados en el canal USTREAM para que puedan ser visualizados desde cualquier lugar.

Palabras claves: USTREAM, herramientas 2.0, cultura investigativa, motivación.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como finalidad incentivar la cultura investigadora utilizando un canal de USTREAM TV, por medio del cual se realizará la publicación de las diferentes investigaciones realizadas por los estudiantes.

Nuestro propósito es que los estudiantes se sientan motivados hacia la investigación al utilizar herramientas de la web 2.0, con las cuales los jóvenes de hoy se encuentran muy identificados.

El presente informe expone en el primer capítulo El Problema, donde se muestran las causas y consecuencias, el origen y descripción del problema existente, su formulación, la determinación del tema, sus objetivos y su justificación.

En el segundo capítulo, presentamos el Marco Referencial, que comprende los aspectos teóricos, conceptuales relacionados y considerados válidos para el correcto encuadre del problema en estudio.

Mostramos en el tercer capítulo Marco Metodológico el tipo y diseño de la investigación, muestra y población y las técnicas utilizadas en la investigación.

El cuarto capítulo comprende el Análisis e Interpretación de Resultados en donde se estudia los elementos de la información y se evalúan en qué forma responden a las interrogantes.

La Propuesta como quinto capítulo, detalla en cada una de sus fases la ejecución de la misma, incluyendo los talleres y el manual utilizado.

Esperamos que el presente proyecto sirva de guía para la utilización de herramientas web 2.0 en los procesos de inter-aprendizaje.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1.1 Problematización.

Los países que conforman América Latina son países que en su mayoría se encuentran en vías de desarrollo, con poco conocimiento sobre las herramientas tecnológicas existentes y su aplicación en la educación, siendo uno de los motivos por el cual poco o nada en algunos establecimientos educativos de estas naciones se utilice herramientas tecnológicas en el proceso de inter aprendizaje.

En el Ecuador la educación y la forma de aplicarla ha tenido varios cambios, pero sin que hasta el momento dichos procesos hayan sido tecnificados y aplicados en los diferentes centros educativos con los que cuenta nuestra nación.

En el Colegio Fiscal 17 de Septiembre, institución caracterizada por su prestigio y compromiso hacia la oferta académica de calidad, se ha podido detectar, mediante observación directa, que en la especialización de Informática, algunos docentes y estudiantes desconocen el uso de las herramientas tecnológicas web 2.0 y su aplicación en los procesos educativos así como para incentivar a la investigación al tener otros recursos novedosos y dinámicos que captarán la atención del estudiante.

Consideramos que las posibles causas de esta problemática son:

- Mínima Cultura investigativa en algunos estudiantes.
- Desinterés por búsqueda de nuevos conocimientos.
- Metodología de enseñanza no aplicada a la infografía por parte de algunos docentes.

Esos aspectos originan las siguientes consecuencias:

- Apropiación de conocimientos no válidos.
- Desinterés de los estudiantes en el proceso de inter aprendizaje.
- Desconocimiento de manejo de herramientas tecnológicas para manejo infográfico.

Pronóstico

De mantenerse esta situación, los estudiantes de la carrera de Informática y Programación, no fomentarán su cultura investigativa de acorde con el avance tecnológico y no lograrán explotar el auge infográfico del cyber espacio para aplicarlo en sus procesos de inter aprendizaje,

Control de pronóstico

Ante esta situación planteamos ejecutar talleres de aplicación de herramientas tecnológicas como USTREAMTV, con lo cual se lograría minimizar esta problemática.

1.1.2 Delimitación del Problema.

CAMPO: Educativo

ÁREA: Informática

PAÍS: Ecuador

INSTITUCIÓN: Colegio Fiscal 17 de Septiembre

PARROQUIA: Ernesto Seminario

CANTON: Milagro

PROVINCIA: Guayas

DIRECCION: Gral. Andrade entre Coral y Av. Jaime Roldós

TIEMPO: Primer Bimestre del año lectivo 2011-2012

1.1.3 Formulación del Problema.

¿Cómo incide la aplicación de herramientas tecnológicas en la motivación de la cultura investigativa de los estudiantes de Informática del tercero “B” de bachillerato del Colegio 17 de Septiembre del cantón Milagro de la provincia del Guayas?

1.1.4 Sistematización del Problema.

- 1.- ¿Cómo incide la mínima cultura investigativa en la repitencia de conocimientos?
- 2.- ¿Cómo afecta el poco interés por la búsqueda de nuevos conocimientos a la apropiación de información no válida?
- 3.- ¿Cómo influye la metodología utilizada por algunos maestros en el poco interés de los estudiantes en el proceso de inter aprendizaje?

1.1.5 Determinación del Tema.

USTREAM T.V. como herramienta tecnológica para motivar la Cultura Investigativa.

1.2 OBJETIVOS.

1.2.1 Objetivo general.

Utilizar herramientas tecnológicas mediante un canal de USTREAM T.V. para motivar la cultura investigativa en los alumnos del tercero de bachillerato “B” de la especialización de informática del Colegio Fiscal 17 DE Septiembre de la ciudad de Milagro Provincia del Guayas.

1.2.2 Objetivos específicos.

- Incrementar la cultura investigativa para fortalecer conocimientos mediante las herramientas tecnológicas.

- Desarrollar el interés por la búsqueda de nuevos conocimientos a través de las herramientas tecnológicas para motivar el interés en la investigación
- Optimizar la metodología mediante la aplicación de herramientas tecnológicas en el proceso de inter aprendizaje.

1.3 JUSTIFICACIÓN.

En nuestro país se necesita potenciar a los estudiantes para que ejecuten procesos investigativos, mediante la utilización de herramientas que incentiven a la búsqueda de información, ya que nos desempeñamos en esta era digital y en el mundo competitivo, por lo que es importante estar a la vanguardia de la tecnología en cuanto al manejo infográfico, una de estas herramientas es USTREAM TV, cuya característica es que se presenta como una plataforma interactiva de emisión de video en vivo.

El presente tema es novedoso, puesto que los estudiantes podrán utilizar esta herramienta para emitir en vivo sus trabajos investigativos, el manejo del sitio permite que cualquier persona con una cámara, un ordenador y una conexión a Internet, coloque videos en stream a múltiples espectadores sin ninguna instalación de software, esta actividad se la puede utilizar.

Además, los servicios ofrecidos por Ustream son completamente libres, es decir la institución educativa no incurre en gastos económicos para el funcionamiento de su canal.

En el proceso de inter-aprendizaje se puede utilizar la herramienta USTREAM TV, ya que ayudaría para que el estudiante que no pudo asistir a clases reciba la misma en un lugar diferente pero en tiempo real, pudiendo inclusive interactuar con el maestro que la está impartiendo y en caso de no poder hacerlo tendría la opción de revisar en un blog en el cual el maestro guardaría la información de la clase impartida y los procesos investigativos tratados.

Los beneficiarios de este proyecto son los estudiantes y maestros, ya que tendrán a su alcance una herramienta tecnológica muy dinámica que permitirá incentivar a los estudiantes en la ejecución de procesos investigativos y la difusión de los mismos a través es esta herramienta de web casting, como lo es Ustream TV.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Antecedentes Históricos

Los inicios de USTREAM TV datan desde 2006, año en el cual tuvo su lanzamiento público, con la finalidad de formar una comunidad de vídeo en vivo, que permite a cualquier persona que disponga de una computadora, una conexión de Internet y una webcam, instalar su propio canal de transmisión en vivo hacia una audiencia ilimitada, estableciendo nexos de comunicación con la comunidad mediante la interacción con y entre los espectadores.

Esta herramienta está integrada con Twitter, Jaiku, MySpace, Facebook y Pownce, que son las redes sociales más usadas en la actualidad. Ustream.TV se postula como una opción que puede ser aplicada con diferentes propósitos, apuntando a una comunidad amplia integrada por bloggers, estaciones de radio, DJ, celebridades, bandas de rock, actores, cómicos, iglesias, candidatos políticos, universidades, escuelas y colegios entre una gran diversidad de organizaciones y grupos de la comunidad, tanto profesionales, como aficionados, que a través de esta herramienta dan a conocer al mundo sus actividades en tiempo real.

2.1.2 Antecedentes Referenciales

Implementación de la educación virtual en la Universidad Estatal del Cantón Milagro.-Objetivo General.-Implementar la educación virtual en la Unemi, aplicando

fundamentos pedagógicos innovados, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la educación superior.

El aprendizaje y la utilización de Internet para el mejoramiento de la calidad de la Educación en el nivel Básico.-Objetivo General.-Mejoramiento de la calidad del proceso enseñanza aprendizaje en la educación básica, mediante la aplicación del internet en el ámbito científico y practico-tecnológico, para el desarrollo intelectual del educando.

2.1.3 Fundamentación Científica

2.1.3.1 Uso de tecnología en el aula

La generación de espacios que logren motivar a los estudiantes para ser parte activa del proceso de aprendizaje, requiere además de una reflexión detallada sobre las prácticas educativas, aventurarse a innovar en metodologías y estrategias que procuren aprendizajes significativos y contextualizados.¹

Con la aplicación de la tecnología se ejecutan los siguientes procesos importantes:

- 1) Se integran y relacionan actividades de ínter aprendizaje que fomentan en las y los estudiantes el desarrollo de competencias actitudinales, competencias cognitivas y competencias procedimentales; entre las que se destacan el análisis de situaciones, la solución de problemas, la investigación y la construcción conjunta de soluciones a aquellos problemas planteados.
- 2) Tienen como finalidad aportar a la renovación pedagógica en las instituciones educativas, al ser propuestas provocativas que promueven la indagación, la investigación, la integración de saberes y el uso efectivo y eficiente de recursos y las TIC.
- 3) Se fomenta el aprendizaje colaborativo entre los y las estudiantes, y entre grupos de una institución (docentes y estudiantes)

1 Usando Tecnología en las aulas. Disponible en:

http://balancerentrega-1380036969.us-east1.elb.amazonaws.com/colaborawiki/index.php/Uso_de_TIC_en_el_aula

4) Se promueve el uso de las tecnologías, especialmente de la web 2.0, aplicándolas con sentido crítico y creativo, como eje transversal en las diferentes actividades educativas.

5) Se fortalece la comunicación entre docentes y estudiantes, a través de múltiples medios, lo cual favorece la colaboración, como proceso de interacción y construcción mutua del conocimiento.

2.1.3.1.2 Inclusión de las herramientas tecnológicas en los procesos educativos

La verdadera inclusión de las herramientas tecnológicas en todos los procesos de aprendizaje, se ve reflejada en los alumnos cuando son capaces de construir, crear, comunicar, colaborar y compartir socialmente el conocimiento.

Los nativos digitales ya tienen desarrollada la habilidad en el manejo de las herramientas tecnológicas; en nuestras manos está el poder proporcionarles un ambiente donde puedan desarrollar todo ese potencial.

Para ello se hace necesario que nosotros los maestros nos pongamos el chip para poder interactuar y orientar a esta generación de la era del conocimiento, renovando nuestras prácticas pedagógicas aprovechando las herramientas tecnológicas que tenemos a nuestro alcance.

La aplicación de estrategias innovadora para utilizar herramientas tecnológicas en el aula permiten interactuar con otros desarrollando la comunicación, el conocimiento de su cultura, el interés por trabajar a través de espacios interactivos y a la vez construir conocimiento.

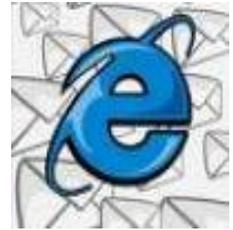
2.1.3.1.3 Herramientas Tecnológicas usadas en la Educación

Las herramientas tecnológicas más usadas en nuestro medio son:2

2 Herramientas tecnológicas aplicadas a la educación. Disponible en:

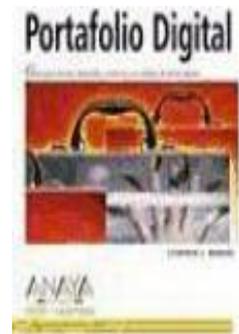
Correo electrónico

El correo electrónico, es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes. Junto con los mensajes también pueden ser enviados ficheros, imágenes o sonido como paquetes adjuntos. Este medio de telecomunicación permite la interacción a distancia entre una o varias personas, posee una modalidad asíncrona lo cual hace posible que el tiempo de respuesta sea bastante rápido



Portafolio digital

El portafolio educativo consiste en la aportación de producciones de diferente índole por parte del alumnado a través de las cuales se pueden juzgar sus capacidades en el marco de una disciplina o materia de estudio. Es también considerado un sistema de recopilación de evidencias de la generación de nuevos aprendizajes o saberes entre profesores y alumnos en diversos entornos o ambientes educativos.



Web 2.0

Web 2.0 es una tendencia dentro de Internet que tiene como principal característica el surgimiento incesante de nuevas aplicaciones web que están cambiando la manera en que los internautas usamos la Red, promoviendo la libertad de contenidos, se esfuerza en mejorar nuestra experiencia en Internet y explota al máximo las posibilidades sociales de la Red. Se trata de aplicaciones que generen colaboración y servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio.



El chat

El chat es un sistema mediante el cual dos o más personas pueden comunicarse a través de Internet, en forma simultánea, es decir en tiempo real, por medio de texto, audio y hasta video, sin importar si se encuentra en diferentes ciudades o países. Un chat está conformado por una o varias *salas* o *canales*, los cuales son cuartos virtuales en donde la gente se reúne para comunicarse e intercambiar ideas sobre un tema en particular.



Wiki

Un Wiki es un sitio web colaborativo llevado adelante por el trabajo colectivo de muchos autores. Es similar a un blog en estructura y lógica, pero le permite a cualquiera añadir, editar y borrar contenidos, aunque hayan sido creados por otros autores. Está ligado a conceptos de colaboración y comunidad.



Blog

Un blog, también conocido como weblog o cuaderno de bitácora (listado de sucesos), es un sitio web que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El uso o temática de cada weblog es particular, los hay de tipo personal, empresarial o corporativo, tecnológico, educativo (edublogs), políticos, etc.



Webquest

Una Webquest es una actividad enfocada a la investigación, básicamente es una exploración dirigida, que culmina con la producción de una página web, donde se publica el resultado de una investigación. Es una metodología de aprendizaje basado en los recursos que nos proporciona Internet que incitan a los alumnos a investigar, potenciar el pensamiento crítico, la



creatividad y la toma de decisiones, llevando así a los alumnos a transformar los conocimientos adquiridos.

Folksonomias

Las folksonomias son un método de clasificación donde los usuarios añaden y clasifican páginas web o fotografías, a modo de bookmark o álbum de fotos personal. La clasificación no se realiza a través de una serie de categorías fijas y jerárquicas, como tradicionalmente se ha hecho sino a través de lo que se denominan tags o etiquetas, permitiéndose muchas etiquetas por elemento clasificado, aportando metadatos sobre lo que el usuario piensa que el elemento es.



2.1.3.1.4 USTREAM TV

USTREAM.TV es un servicio online gratuito que permite transmitir (y/o visualizar) videos en tiempo real desde una webcam. Viene a ser algo así como el Youtube de los videos en vivo.³



Esta herramienta permite programar el evento o acto que se va a transmitir y seleccionar si la transmisión será pública o privada, de ser privada se selecciona y autorizada a los usuarios que podrán ver la transmisión.

La interfaz es muy amigable e intuitiva, permite suscribirse a otros canales, calificarlos, agregarlos a favoritos y crear una lista de contactos en base a otros

3 Videos en vivo. Disponible en:

<http://www.adictosalared.com/ustreamtv-el-youtube-de-los-videos-en-vivo/>

usuarios y agregarlos, para participar en salas de chat, entre otras acciones disponibles.

USTREAM.TV, permite que esta transmisión en vivo sea visualizada desde las páginas web al utilizar un código embebido el cual se pega en el lugar donde se necesita que aparezca el video.

La diferencia con otras aplicaciones es que Ustream.TV provee una interfaz clara y simple, no solo para ver las transmisiones en vivo, sino para introducir al usuario en el nuevo contenido que se ajuste a sus requerimientos, como es el uso del chat, es cual permite una interacción rápida en tiempo real entre los alojadores y los visitantes, esta acción lo convierte en una experiencia social extraordinaria en la cual están involucradas todas las partes del proceso de comunicación.

Ver el contenido en Ustream y emitirlo es sencillo, se necesita firma con un nombre de usuario, una webcam conectada al ordenador y Adobe Flash instalado. No se requiere pago para este servicio, ya que hasta el momento es completamente libre.

Ustream TV es un gran servicio para la gente que busca nuevo contenido de video online, y entre estos contenidos se puede ingresar los académicos creados por los propios estudiantes en base a sus procesos investigativos.

2.1.3.2 Cultura Investigativa

2.1.3.2.1 Investigación Formativa

La búsqueda de respuestas a lo desconocido ha sido un asunto que ha estado inserto en la naturaleza humana, por eso el hombre fue capaz de sobrevivir a los peligros de manera creativa y resolver sus problemas en el transcurso del tiempo. La investigación surge desde la niñez, cuando la curiosidad es un aspecto primordial para indagar sobre aquello que no se conoce y se quiere conocer. Esta actitud del párvulo debe permanecer en el ser humano en el proceso de aprendizaje para toda su vida, asombrándose de sus propios descubrimientos y buscando siempre explicaciones a lo extraño o desconocido.

El hombre está inmerso en cambios continuos, razón por la cual es imprescindible una educación que lo vincule con el conocimiento de sí mismo y del mundo, que le permita ser un crítico, analítico, creativo, tomador de decisiones y solucionador de problemas. Esto lo llevará a tomar conciencia del conocimiento de los procesos, fenómenos y seres, concibiéndose como la esencia de la investigación formativa desde una perspectiva pedagógica.

Olga Lucía Anzola M. hace mención a BOURDIEAU, Pierre y PASSERON, J.C. quienes expresan "...que los procesos de investigación formativa se refieren a la formación en y para la investigación y no se refiere necesariamente a un proyecto concreto de investigación"⁴. Este tipo de investigación -continúan- "...debe realizarse entre estudiantes y docentes en el proceso de desarrollo de la malla curricular que es propio de la dinámica de la relación con el conocimiento que debe existir en todos los procesos académicos tanto en el aprendizaje, por parte de los alumnos, como en la renovación de la práctica pedagógica por parte de los docentes"⁵

Se afirma que la investigación formativa, promueve una cultura de la investigación donde se valora la curiosidad, la capacidad de asombro y el establecimiento de una pedagogía de la pregunta y de la duda. Fomenta así mismo el desarrollo de habilidades como agudización de la observación, selección y sistematización de información, produciendo conocimiento. Esto permite formar equipos interdisciplinarios utilizando los conocimientos de forma pertinente.⁶

Este hecho formativo, implicaría establecer en las instituciones educativas la pedagogía de la investigación mediante estrategias de aprendizaje por descubrimiento y construcción, estas características exigen un sentido de humildad, de aquellos que creen haber producido conocimiento a fin de que este

4 BOURDIEAU, Pierre y PASSERON, J.C. Los estudiantes y la cultura. Edit. Nueva Colección Labor S.A., 1.967.

5 FOUCAULT, Michel. La arqueología del saber. Pág: 334-335 Edit. Siglo XXI., 1.979.

6 ANZOLA, Olga. Artículo "La investigación en las universidades colombianas - ¿más preguntas que respuestas?" Revista interacción no. 32 - Sección Educación y Democracia. S.f.p.

descubrimiento pueda ser socializado y escuchado en el contexto en el cual se desarrolla.

Las competencias científicas dentro de los procesos de formación investigativa son fundamentales, ya que promueven en las personas y en las instituciones una actitud creativa y crítica para que se conviertan en agentes de transformación social, fomentando así la cultura investigativa, el pensamiento analítico, crítico y autónomo, que lleve a estudiantes y profesores a convertirse en productores del conocimiento y uso productivo del mismo en beneficio de la sociedad.

2.1.3.2.2 Conocimiento de sí mismo y del mundo

El sistema educativo debe potenciar la aplicación de procesos investigativos, como una filosofía permita a las personas el desarrollo de una cultura investigativa y que la aplicación de la misma debe ser algo placentero y no como un hecho compulsivo. El estudiante y docente que internalice estos criterios estará en capacidad de comprender y entusiasmarse con la disciplina escogida a investigar; por lo tanto es consciente del contexto que habita y se desarrolla (colegio), así como comprende el contexto donde se desarrollará en su vida profesional (sociedad). El docente desde su perspectiva actuará con sabiduría y sensibilidad, dos condiciones del líder educativo, para orientar los espíritus jóvenes, como lo hicieron en su momento Aristóteles a Alejandro Magno o Mentor a Telémaco.

2.1.3.2.3 Desarrollo de la cultura investigativa

“El favorecimiento de la cultura investigativa se refiere a la capacidad de promover la búsqueda de una alternativa de solución a un problema(...) que permita realizar un adecuado uso de la información y de realizar un buen seguimiento de un buen plan de trabajo; adquirir habilidades de indagación, la elaboración de juicios sobre la pertinencia de la información encontrada, la proposición de alternativas que permiten conciliar su conocimiento adquirido con lo probado y el desarrollo de una estrategia de trabajo en la cual la adecuada selección y organización de la información

permiten llegar a un resultado exitoso. (...) El fortalecimiento de valores como el trabajo en equipo, la valoración de la crítica y la autocrítica, del debate y del intercambio de ideas, y de metodologías, técnicas y hallazgos.” (Universidad Francisco de Paula Santander, 2003).⁷

Una actitud investigativa tiene en cuenta el estímulo por la observación y el nivel de esta condición, por ello existe una diferencia entre ver y mirar, ya que con el ver se nace y el mirar hay que aprenderlo. Ver es reconocer; mirar es admirar. Por lo tanto es válido decir que la observación tiene en cuenta el ver y el mirar, “actividad que es realizada por un ser vivo (como un ser humano), que detecta y asimila el conocimiento de un fenómeno, o el registro de los datos utilizando instrumentos”.⁸

Lo que se busca con una cultura investigativa en el marco de la investigación formativa es “la excelencia del estudiante en la sociedad del conocimiento”, esto significa que debemos ser conscientes del perfil ideal del estudiante.

2.1.3.2.4 Investigación Formativa y Aprendizaje Permanente

La investigación formativa cultiva el aprendizaje permanente, el manejo de la información y la investigación confirma una nueva economía basada en el conocimiento. Los protagonistas en este conocimiento son aquellos que fomentan la cultura de la investigación, porque son los que le dan valor agregado a los procesos. La habilidad de gestionar el “conocimiento” nace en una cultura y actitud investigativa, de tal manera que el estudiante o docente investigador sea consciente de ese ciclo de datos-información-conocimiento que configuran los sistemas inteligentes y el “reto de administrar la transformación del conocimiento en información y viceversa, en el contexto de creación y su aplicación”.⁹

⁷ La Cultura investigativa. Disponible en:

<http://culturainvestigativa.wordpress.com/cultura-investigativa/about/>

⁸ Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Observaci%C3%B3n>

⁹ Fuente: 2003, Héctor Parker Rosell MSc. CICESE

2.1.3.2.5 Las herramientas tecnológicas en el desempeño del profesor y el alumno

Las herramientas tecnológicas, proporcionan al profesor y el alumno una mayor facilidad del dominio del tema. Es decir el profesor usara la herramienta didáctica que él considere mejor para impartir cierto tema y a partir de ellas lograr que el alumno se involucre en la clase aportando ideas propias, que enriquecerán el tema expuesto... *una cultura del aprendizaje, una forma de relacionarse con el conocimiento, que está esencialmente mediada por los sistemas de representación en que esos conocimientos se conserva y transmite, en suma, por las tecnologías de conocimiento dominantes en una sociedad...*¹⁰ el papel del profesor es seleccionar las herramientas didácticas que mejor le convengan a su clase y explotarlas al máximo.

Esas tecnologías del conocimiento son metáforas de la mente porque guían – en el sentido de organizar pero también en el de restringir – las practicas mediante las que esa mente adquiere el conocimiento.¹¹ Concluyo con esta cita porque es cierto que estas herramientas tecnológicas, nos ofrecen una mejor calidad de educación, pero pueden perjudicar si no se usan de manera correcta, depende de uno como alumno o de los profesores hacer buen uso de los recursos didácticos, ya que son parte del proceso educativo, que no solo beneficia a la educación si no a la sociedad en su colectividad.

2.3 MARCO CONCEPTUAL

Ustream tv.- es una plataforma interactiva de emisión de video en vivo. Lo simple del sitio permite a cualquiera con una cámara, un ordenador y una conexión a Internet, poner video en stream a múltiples espectadores sin ninguna instalación de software.

¹⁰ Pozo, J. I.; Nuevas formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje, pág. 39

¹¹ Novak, J. D. Construyendo sobre Nuevas Ideas Contractivas y la Herramienta Cmap Tools para crear un nuevo modelo educativo, pág. 39

Software.- Se conoce como software al equipamiento lógico o soporte lógico de una computadora digital; comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos del sistema, llamados hardware.

Software libre.- es la denominación del software que respeta la libertad de los usuarios sobre su producto adquirido y, por tanto, una vez obtenido puede ser usado, copiado, estudiado, cambiado y redistribuido libremente.

Computadora.-también denominada ordenador (del francés ordinateur, y éste del latín ordinator), es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil. Una computadora es una colección de circuitos integrados y otros componentes relacionados que puede ejecutar con exactitud, rapidez y de acuerdo a lo indicado por un usuario o automáticamente por otro programa.

Internet.- es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, Estados Unidos.

Capacidad.- Conjunto de condiciones intelectuales para el cumplimiento de una función o el desempeño de un cargo.

Reflexión.- Las herramientas tecnológicas debidamente utilizadas nos sirve para mejorar el sistema de educación, en todas las áreas facilitando el proceso de inter aprendizaje.

Creatividad.-es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

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. Es una palabra de origen griego, τεχνολογία, formada por *téchnē* (τέχνη, "arte, técnica u oficio") y *logía* (λογία), el estudio de algo. Aunque hay muchas tecnologías muy diferentes entre sí, es frecuente usar el término en singular para referirse a una de ellas o al conjunto de todas. Cuando se lo escribe con mayúscula, tecnología puede referirse tanto a la disciplina teórica que estudia los saberes comunes a todas las tecnologías, como a educación tecnológica, la disciplina escolar abocada a la familiarización con las tecnologías más importantes.

2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.4.1 Hipótesis General.

Si utilizamos herramientas tecnológicas se motivará la cultura investigativa en los estudiantes de informática del tercer año "B" de bachillerato del Colegio 17 de Septiembre del cantón Milagro Prov. Del Guayas en el periodo 2011-2012.

2.4.2 Hipótesis Particulares.

¿Al incrementarse la cultura investigativa, se fortalecerían los conocimientos?

¿Si se desarrolla el interés por la búsqueda de nuevos conocimientos, se motivará el espíritu investigativo?

¿Si se optimizara la metodología, se mejoraría el proceso de inter aprendizaje?

2.4.3 Declaración de Variables

Variable Independiente:

USTREAM TV como herramienta tecnológica.

Variable Dependiente:

Para motivar la cultura investigativa.

2.4.4 Operacionalización de las Variables

VARIABLES	Definición Conceptual	Categoría	Indicadores
<p>INDEPENDIENTE</p> <p>Herramientas Tecnológicas</p>	<p>Están diseñadas para facilitar el trabajo y permitir que los recursos sean aplicados eficientemente intercambiando información y conocimiento dentro y fuera de las organizaciones.</p>	<p>Facilita el inter aprendizaje a los estudiantes de Informática</p>	<p>Interés para investigar</p> <p>Revaloración de la investigación</p> <p>Conceptualización de la cultura investigativa</p>
<p>Dependiente:</p> <p>Cultura Investigativa</p>	<p>Condición metodológica que caracteriza a persona, grupo, colectivo o institución. Contiene tradición, experiencia, motivación e información sobre la ciencia y los procesos para obtener conocimiento.</p>	<p>Facilita el descubrimient o a los estudiantes de Informática</p>	<p>Interés para colaborar en el proyecto.</p> <p>Asesoramiento técnico.</p> <p>Conceptualización de herramientas tecnológicas.</p>

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL

En la presente investigación y con la finalidad de identificar los factores que inciden en la motivación por la cultura investigativa, utilizamos los siguientes tipos de investigación:

Según el objetivo gnoseológico, es descriptiva, en vista que el problema de investigación es tratado minuciosamente.

Según el control de las variables es cuasi experimental porque manipularemos la variable independiente con una o más variables dependientes.

Según la orientación temporal es longitudinal porque la investigación se realizó durante el primer bimestre del año lectivo 2011-2012.

La investigación es de tipo cuantitativa, ya que parte de casos concretos para llegar a la comprobación de hipótesis planteadas en la presente investigación.

3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA

3.2.1 Características de la población

La población o universo es el conjunto o agregado del número de elementos, con características comunes, en un espacio y término determinado sobre los cuales se puede realizar observaciones , la población objeto de estudio corresponde a 59

estudiantes del tercer curso “B” de Bachillerato especialización Informática del colegio Fiscal “17 de Septiembre”.

3.2.2 Delimitación de la población

El problema de esta investigación es pertinente a nivel nacional, se trabajó con todos los estudiantes de tercer curso “B” de Bachillerato especialización Informática del Colegio Fiscal 17 de Septiembre del Cantón Milagro, Provincia del Guayas.

Formaron parte de este proceso investigativo:

- Rector del Colegio
- Maestros de Informática
- Expertos

3.2.3 Tipo de muestra

La muestra será de tipo no probabilístico, ya que se ha seleccionado a todos los estudiantes de tercer curso “B” de Bachillerato especialización Informática por estar inmersos en la problemática objeto de estudio.

3.2.4 Tamaño de muestra

Se trabajó con toda la población considerando que es relativamente baja, esto es 59 estudiantes, por consiguiente el cálculo matemático de la muestra no procede.

3.2.5 Proceso de selección

Considerando que la muestra no es probabilística se ha considerado trabajar con los estudiantes del tercer curso “B” de Bachillerato especialización Informática.

3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS

3.3.1 Métodos Teóricos

Empleamos como guía los siguientes métodos:

Método inductivo - deductivo. Realizaremos un estudio para inducir aspectos que ocasionen el desinterés por la práctica de la cultura investigativa.

Método Científico. Porque trabajamos un campo de conocimientos para transformar el objeto de estudio, la motivación de la cultura investigativa.

Método Analítico Sintético. Se estudiarán los factores que condicionan la predisposición de los estudiantes a la práctica de la cultura investigativa.

3.3.2 Métodos Empíricos

Métodos Empíricos, la experimentación y observación, nos facilitaron la caracterización de aspectos que denotan el nivel de motivación en los estudiantes hacia los procesos investigativos.

3.3.3 Técnicas e Instrumentos

En la presente investigación se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos:

Observación Directa.- Esta técnica se la utilizo para ofrecer datos de una fuente originada y única en tiempo y espacio. En este proyecto se emplea la observación directa, porque realizaremos un estudio que está directamente relacionada con los estudiantes, por medio de los sentidos se logrará la captación de la realidad natural que se vive día a día en la escuela.

Observación Indirecta

Es cuando se emplean elementos que registran aspectos visuales y auditivos del problema de investigación. Consiste en tomar notas del hecho de la falta de material didáctico para realizar un buen proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de computación.

3.3.3.1 Instrumentos de la Investigación:

Entrevista:

- Guía de entrevista, dirigida a Rector y Maestros de Informática.

Encuesta:

- Cuestionario de encuesta, dirigido a estudiantes.

3.4 PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

La información recabada fue procesada, tabulada y representada mediante columnas aplicadas con efecto 3D utilizando el programa Microsoft Excel.

Pregunta 1

¿En el laboratorio de cómputo del colegio se cuenta con conexión a internet?

Si No A veces

Codificación

a= (26)

b= (14)

c= (19)

TABULACIÓN

Alternativas	F	%
SI	26	44%
NO	14	24%
A VECES	19	32%
TOTAL	59	100%

El gráfico nº 1 (ver en anexos)

Pregunta 2

¿Conoce lo que es una herramienta web 2.0?

Si No A veces

Codificación

a= (4) b= (55) c= (0)

TABULACIÓN

Alternativas	F	%
SI	4	7%
NO	55	93%
TOTAL	59	100%

El gráfico nº 2 (ver en anexos)

Pregunta 3

¿Conoce el significado de webcasting?

Si No A veces

Codificación

a= (2) b= (57) c= (0)

TABULACIÓN

Alternativas	F	%
SI	2	3%
NO	57	97%
TOTAL	59	100%

El gráfico nº 3 (ver en anexos)

Pregunta 4

¿Alguna vez sus maestros han utilizado herramienta web 2.0 en sus clases?

Si No A veces

Codificación

a= (0) b= (59) c= (0)

TABULACIÓN

Alternativas	F	%
SI	0	0%
NO	59	100%
A VECES	0	0%
TOTAL	59	100%

El gráfico nº 4 (ver en anexos)

Pregunta 5

¿Consideras adecuada la utilización de otros recursos diferentes al libro en los procesos de enseñanza aprendizaje?

Si No A veces

Codificación

a= (48) b= (6) c= (5)

TABULACIÓN

Alternativas	F	%
SI	48	82%
NO	6	10%
A VECES	5	8%
TOTAL	59	100%

El gráfico nº 5(ver en anexos)

Pregunta 6

¿Le gustaría recibir clases utilizando herramientas tecnológicas de la web 2.0?

Si No A veces

Codificación

a= (52)

b= (4)

c= (3)

TABULACIÓN

Alternativas	F	%
SI	52	88%
NO	4	7%
A VECES	3	5%
TOTAL	59	100%

El gráfico nº 6 (ver en anexos)

Pregunta 7

¿Estaría de acuerdo con el uso herramientas tecnológicas para transmisiones en vivo de actividades educativas mediante una conexión a internet?

Si No A veces

Codificación

a= (52)

b= (4)

c= (3)

TABULACIÓN

Alternativas	F	%
SI	52	88%
NO	4	7%
A VECES	3	5%
TOTAL	59	100%

El gráfico n° 7 (ver en anexos)

Pregunta 8

¿Qué actividades le gustaría que se transmitan?

Si

No

A veces

Codificación

a=(9)

b=(7)

c=(8)

d=(8)

e=(10)

f=(14)

g=(3)

TABULACIÓN

Alternativas	F	%
Clases, Charlas, Eventos sociales y educativos	9	15%
Clases, Charlas, Eventos deportivos y Conferencias	7	12%

Clases, Charlas, Eventos deportivos y culturales y Conferencias	8	14%
Eventos sociales y educativos, Conferencias	8	14%
Eventos deportivos	10	17%
Clases	14	24%
Otras actividades	3	5%
TOTAL	59	100%

El gráfico nº 8 (ver en anexos)

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

Como análisis de la situación actual presentamos el resultado de las encuestas aplicadas a estudiantes:

4.1.1 El 44% de los estudiantes encuestados opinan que si cuentan en el colegio con una conexión a internet, el 24% dice que no hay tal conexión y el 32% dice que esa conexión solo está habilitada a veces. Por lo tanto es pertinente realizar la ejecución de este proyecto ya que se dispone de esta conexión que es necesaria para ejecutar nuestra propuesta.

4.1.2 El 7% de los estudiantes encuestados si conoce acerca de herramientas web 2.0, mientras que el 93% desconoce de este temas, por lo tanto es necesario ejecutar la presente propuesta para que los estudiantes incrementen sus conocimientos acerca de estas herramientas tecnológicas.

4.1.3 El 3% de los estudiantes encuestados conoce acerca del tema de webcasting, mientras que el 97% lo desconoce, aspectos que infieren en la ejecución de este proyecto al ofrecer a los estudiantes temáticos actuales de tecnología.

4.1.4 El 100% de los estudiantes encuestados han respondido que sus maestros no han utilizado herramientas web 2.0 en sus clases, resultados que nos dan la pauta para innovar el proceso enseñanza aprendizaje.

4.1.5 El 81% de los estudiantes encuestados considera adecuada la utilización de otros recursos diferentes al libro en los procesos de enseñanza aprendizaje, el 10% no está de acuerdo y el 8% opina que a veces. Aspectos que nos dan la pauta para ejecutar el presente proyecto.

4.1.6 Al 88% de los estudiantes encuestados si le gustaría recibir clases utilizando herramientas tecnológicas de la web 2.0, el 7% dice que no le gustaría y el 5% opina que a veces, estos resultados apoyan la ejecución del proyecto, ya que se demuestra aceptación en los estudiantes.

4.1.7 El 88% de los estudiantes está de acuerdo con el uso herramientas tecnológicas para transmisiones en vivo de actividades educativas mediante una conexión a internet, el 7% no lo está y el 5% menciona que a veces. Por lo tanto es pertinente la ejecución de este proyecto para transmitir actividades educativas y de investigación.

4.1.8 Entre las actividades que los estudiantes desean transmitir tenemos Clases, Charlas, Eventos sociales y educativos 15%, Clases, Charlas, Eventos deportivos y Conferencias 12%, Clases, Charlas, Eventos deportivos y culturales y Conferencias 14%, Eventos sociales y educativos, Conferencias 14%, Eventos deportivos 17%, Clases 24% y otras actividades 5%. Por lo tanto es pertinente ejecutar el presente proyecto a fin de proporcionar una herramienta para dinamizar las clases.

4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS.

Considerando que en la presente investigación científica, metodológica y pedagógica requiere de una profunda exploración de campo, y las respuestas a las encuestas realizadas al universo involucrado en el campo de estudio.

Se puede detectar que es importante y necesaria la implementación del Canal USTREAM TV 17 de septiembre en la investigación educativa para motivar la cultura investigativa del inter-aprendizaje.

De esta manera incentivar a los docentes y alcanzar un nivel óptico de aprendizaje en las nuevas herramientas tecnológicas y mejorar su rendimiento.

Es por esto que en los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a los docentes de la institución expresaron la necesidad de la aplicación de la propuesta de esta investigación que permite alcanzar los objetivos deseados.

Al mismo tiempo con las disposiciones gubernamentales que exigen una educación con calidad y calidez.

En cuanto a la respuesta de las encuestas destinadas a los estudiantes se pudo deducir que el fin de esta investigación tuvo una excelente acogida y un gran respaldo para la ejecución de la propuesta planteada.

Según el análisis estadístico realizado de los resultados obtenidos me da la pauta para la realización y ejecución como es la implementación del Canal USTREAM TV 17 de septiembre en la investigación educativa para motivar la cultura investigativa

4.3 RESULTADOS

Analizados los resultados de la entrevista y encuestas y respondiendo a la propuesta planteada la misma que está en correspondencia con las hipótesis antes expuestas, determina que:

Informar de manera escrita a las autoridades de la institución la propuesta de la investigación cuyo nombre es: la implementación del Canal USTREAM TV 17 de septiembre en la investigación educativa para motivar la cultura investigativa

Incentivar a los docentes sobre la utilización del Canal USTREAM TV 17 de septiembre en la investigación educativa para motivar la cultura investigativa

Aplicar la propuesta para tener un mejor rendimiento académico.

4.4. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

De acuerdo con los resultados obtenidos al término de este capítulo que forma parte del trabajo investigativo en calidad de autores expresamos que: Con el conocimiento general que poseemos al ver realizado la investigación en lo que se refiere al tema USTREAM TV como herramienta tecnológica para motivar la cultura investigativa, de

los docentes y un grupo de estudiantes de la institución verificamos de esta manera las hipótesis antes expuestas.

Variable Independiente:

USTREAM TV como herramienta tecnológica.

Variable Dependiente:

Para motivar la cultura investigativa.

CAPITULO V

LA PROPUESTA

5.1 Tema

Implementación del Canal USTREAM TV 17 DE SEPTIEMBRE en la investigación educativa.

5.2 Justificación

La siguiente propuesta es de gran importancia ya que gira en torno a la motivación de la cultura investigativa, lo que contribuirá a que los estudiantes reciban una buena educación, aspectos que influirán en su desarrollo psicológico y profesional, ya que

como estudiantes de Informática deben conocer acerca de las herramientas tecnológicas actuales.

El desarrollo de la cultura investigativa es muy importante en el proceso de formación de los estudiantes, ya que al potenciarla se formarán como personas críticas, creativas, reflexivas y descubridoras de conocimientos.

La siguiente propuesta es de gran importancia y novedosa, ya que no se ha explotado mucho el uso del Ustream TV en la motivación por la cultura investigativa.

A fin de cumplir los objetivos planteados, establecemos nuestra propuesta en la implementación de un canal de USTREAM TV que permita fomentar la cultura investigativa.

5.3 Fundamentación

En la actualidad hablamos de Infopedagogía o Pedagogía Informacional, como un cambio de modelo mental para enseñar a aprender en la Sociedad de la Información y el Conocimiento.

La Infopedagogía propone, más que una reforma pedagógica una revolución del pensamiento, esta revolución implica una verdadera transformación educativa, la cual no se puede sustentar en los enfoques pedagógicos tradicionales.

Su característica es:

- El aprendizaje centrado en las redes de estudiantes.
- La información como fuente de aprendizaje.
- El conocimiento como punto de partida y llegada.
- Las TIC como instrumento articulador de lo anterior.

Y debe responder a:

- ¿Qué se aprende?
- ¿Cómo se aprende?
- ¿Cuál es el entorno de aprendizaje?
- Relación entre las tecnologías y la pedagogía.

En el campo educativo encontramos varios de tecnología:

a) Tecnologías transmisivas.

Las presentaciones multimedia (Open Office Impress, Microsoft PowerPoint...) son instrumentos pedagógicos centrados en el profesor, que estimulan poco a los alumnos.

En todo caso, el alumno sigue siendo sujeto pasivo ya que toda la actividad está centrada en el profesor, quien ejerce la función de emisor de manera habitual.

b) Tecnologías interactivas

Se centran más en el alumno, quien tiene determinado control de navegación sobre los contenidos. Cuanto menos lineales sean los contenidos y la propia navegación, mayor interactividad habrá. Se pone el peso en definir el sistema por el cual el que aprende accede a la información que se le quiere transmitir.

c) Tecnologías colaborativas

Las TIC pueden introducir en nuestras escuelas la posibilidad de disponer de recursos altamente orientados a la interacción y el intercambio de ideas y materiales tanto entre el profesor y los alumnos como de los alumnos entre sí. Si en el proceso de enseñanza-aprendizaje se opta por una pedagogía activa, el trabajo de grupo constituye, si está bien concebido, una metodología fuertemente eficaz para garantizar ocasiones de aprendizaje para todos sus miembros.

La herramienta USTREAM TV, es una tecnología colaborativa, que va a introducir al estudiante en un campo de información dinámica propendiendo a mejorar su proceso enseñanza aprendizaje.

5.4 Objetivos

Objetivo general

Utilizar herramientas tecnológicas para motivar la cultura investigativa mediante la implementación de un canal de USTREAM TV.

Objetivos específicos

- Fundamentar la propuesta en base a investigaciones para su técnica organización.
- Implementar el canal de USTREAM TV utilizando la conexión a Internet del Colegio 17 de Septiembre.
- Fomentar la cultura investigativa mediante la ejecución de actividades tecnológicas.

5.5 Ubicación sectorial y física



La presente propuesta se ejecutará a nivel de tercer año “B” de bachillerato del Colegio 17 de Septiembre, de la parroquia urbana Ernesto Seminario, cantón Milagro, Provincia Guayas, durante el tercer trimestre del año lectivo 2011 – 2012.

Provincia: Guayas.

Cantón: Milagro.

Institución: Colegio 17 de Septiembre

Sostenimiento: Recursos económicos del estado.

Infraestructura: De hormigón armado.

5.6 Estudio de Factibilidad

En base a la investigación realizada consideramos que nuestra propuesta es factible porque:

- El presente trabajo investigativo está orientado a incentivar la cultura investigativa.
- El presente estudio responde a un problema dentro de la comunidad educativa.
- En la presente propuesta planteamos ejecución de actividades en el área tecnológica.
- Se puede adaptar a las necesidades específicas del medio educativo.
- La presente propuesta se enmarca dentro de los lineamientos de la UNEMI.
- Se puede realizar con mínimos gastos económicos y es evaluable constantemente.

5.7 Descripción de la propuesta

Nuestra Propuesta consiste en:

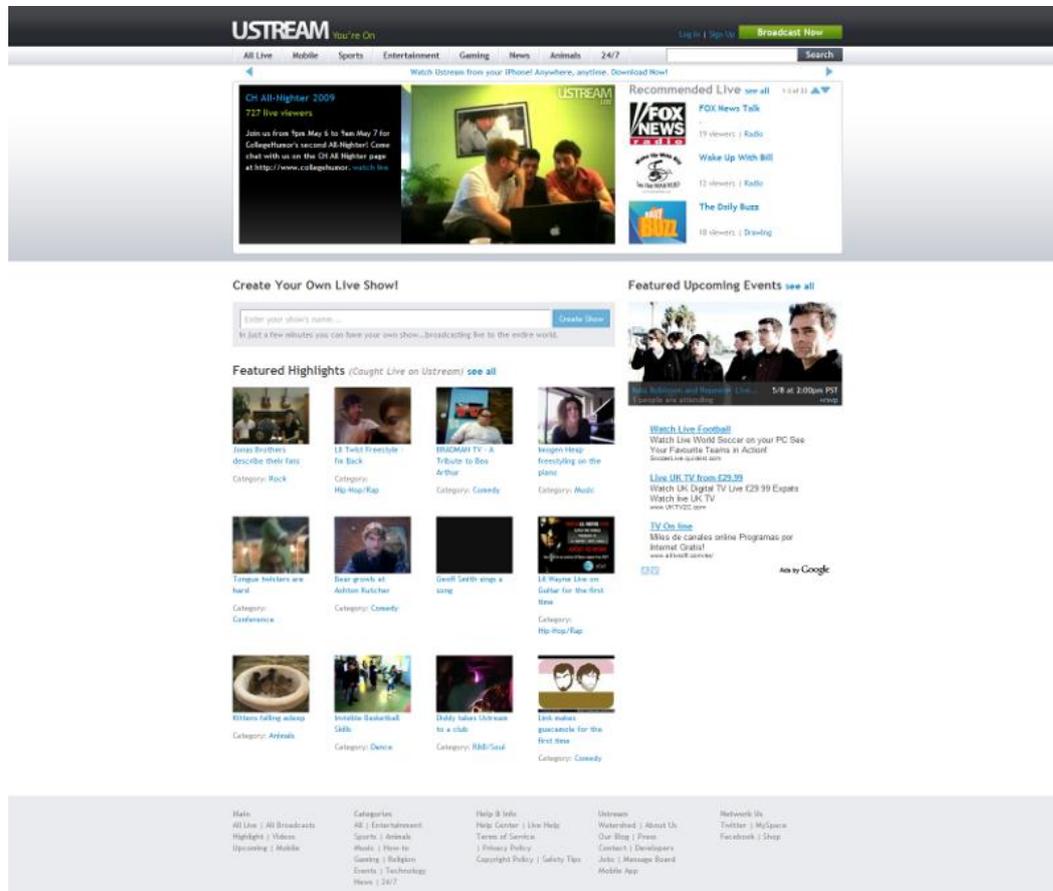
- Motivar la cultura investigativa.
- Realizar actividades en el canal de USTREAM TV.
- Ofrecer a los estudiantes otra alternativa para utilizar en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Desde que Youtube rompiera con lo que conocíamos antes por internet y entráramos más de lleno en los contenidos multimedia, han surgido sitios web dedicados a la emisión Online de contenido visible por todo el mundo (como Megavideo, Google Video, etc.).

En este tutorial vamos a descubrir una web que puede ser muy útil si están interesados en difundir vuestra imagen (como empresa o personal) por internet. Se trata del sitio web www.ustream.tv, que nos permite realizar dos funcionalidades diferentes, por un lado hacer Broadcast en directo a todo internet y por otro realizar grabaciones visibles por todos.

2. Registro

La página principal tiene el siguiente aspecto:



Lo primero que tenemos que hacer, como resulta evidente, es registrarnos en la web. Para ello pinchamos en el enlace superior "Sign up". Nos aparecerá la siguiente ventana:

Sign Up
✕

NEW ACCOUNT

Login:

Password:

Verify:

Birthday: Year Month Day

E-mail:

Verification Text: 
 Can't read? Refresh
 Enter the text you see in the image

I agree to the [Terms of Use](#) and [Privacy Policy](#)

LOGIN

Username:

Password:

[Forgot Username](#) | [Password](#)

FACEBOOK

Take a second to connect with Facebook. This way your friends will know when you're broadcasting live!

OPENID

Open ID Login:

Desde el primer momento nos damos cuenta de que la web está perfectamente integrada con diferentes redes sociales que podemos usar para avisar a nuestros contactos de eventos y "shows" (como dicen en la web).

Una vez nos haya aceptado el sistema el Usuario y los demás datos, en la siguiente pantalla se nos pedirán datos personales:

USTREAM You're On
Welcome [Profile](#) | [Your Shows](#) | [Dashboard](#) | [Community](#) | [Log out](#)
[Broadcast Now](#)

All Live | [Mobile](#) | [Sports](#) | [Entertainment](#) | [Gaming](#) | [News](#) | [Animals](#) | 24/7

You could be broadcasting live in a few seconds. [Create a show!](#)

Before customizing your other settings, please fill out your profile information:

First Name*

Last Name*

Gender*

Country*

Zip or Postal Code*

Proxaction Code (optional)

Join the millions already in the Ustream Community!



Sen. Barack Obama



Tori Amos



Sporting Events



Concerts

[Main](#)

[All Live](#) | [All Broadcasts](#)

[Highlight](#) | [Videos](#)

[Upcoming](#) | [Mobile](#)

Categories

[All](#) | [Entertainment](#)

[Sports](#) | [Animals](#)

[Music](#) | [How to](#)

[Gaming](#) | [Technology](#)

[Events](#) | [Technology](#)

[News](#) | [24/7](#)

Help & Info

[Help Center](#) | [Live Help](#)

[Terms of Service](#)

[Privacy Policy](#)

[Copyright Policy](#) | [Safety Tips](#)

Ustream

[Welcome!](#) | [About Us](#)

[Our Blog](#) | [Press](#)

[Contact](#) | [Devloggers](#)

[Jobs](#) | [Message Board](#)

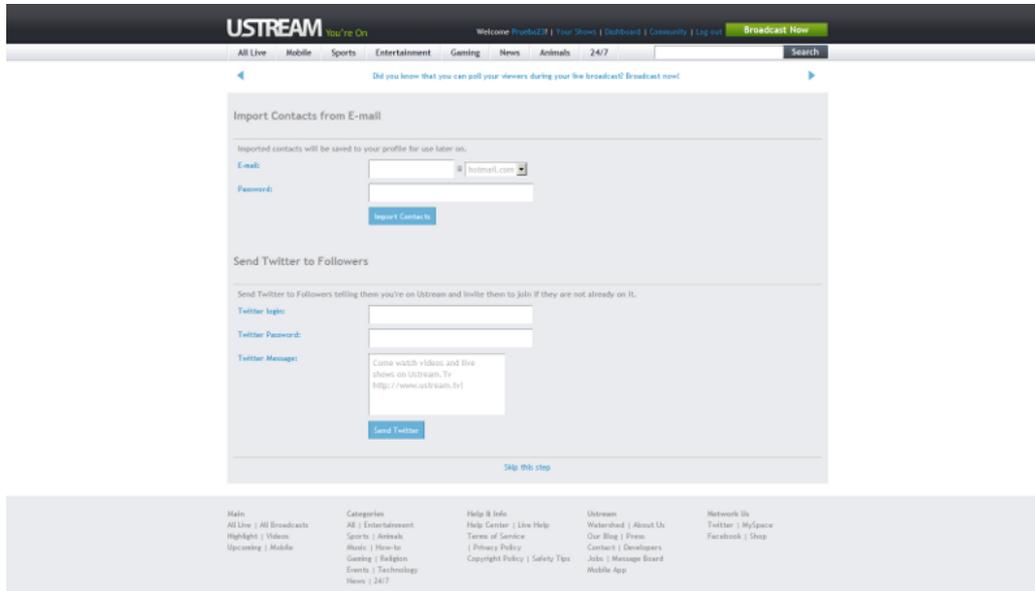
[Mobile App](#)

Network Us

[Twitter](#) | [MySpace](#)

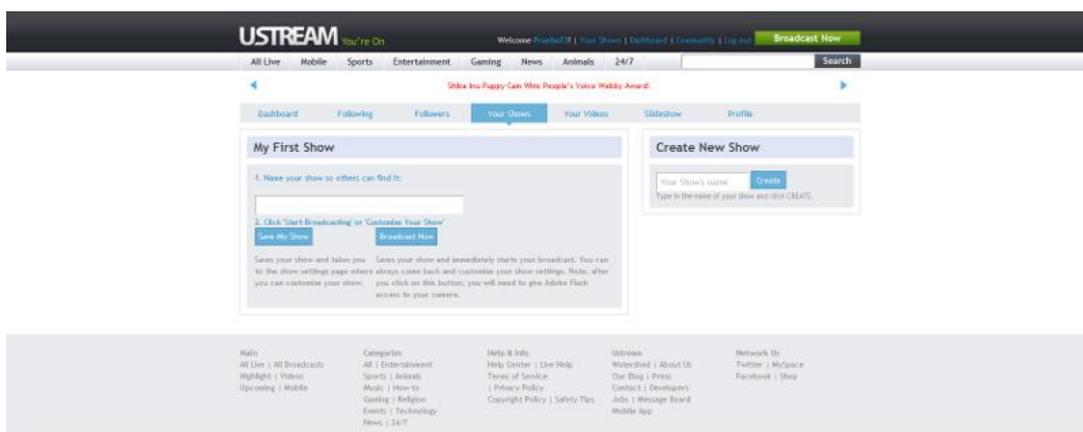
[Facebook](#) | [Shop](#)

Cuando hayamos rellenado los datos el sistema nos vuelve a pedir que si queremos añadir amigos a nuestro perfil. Bien por contactos del messenger, bien usando Twitter.

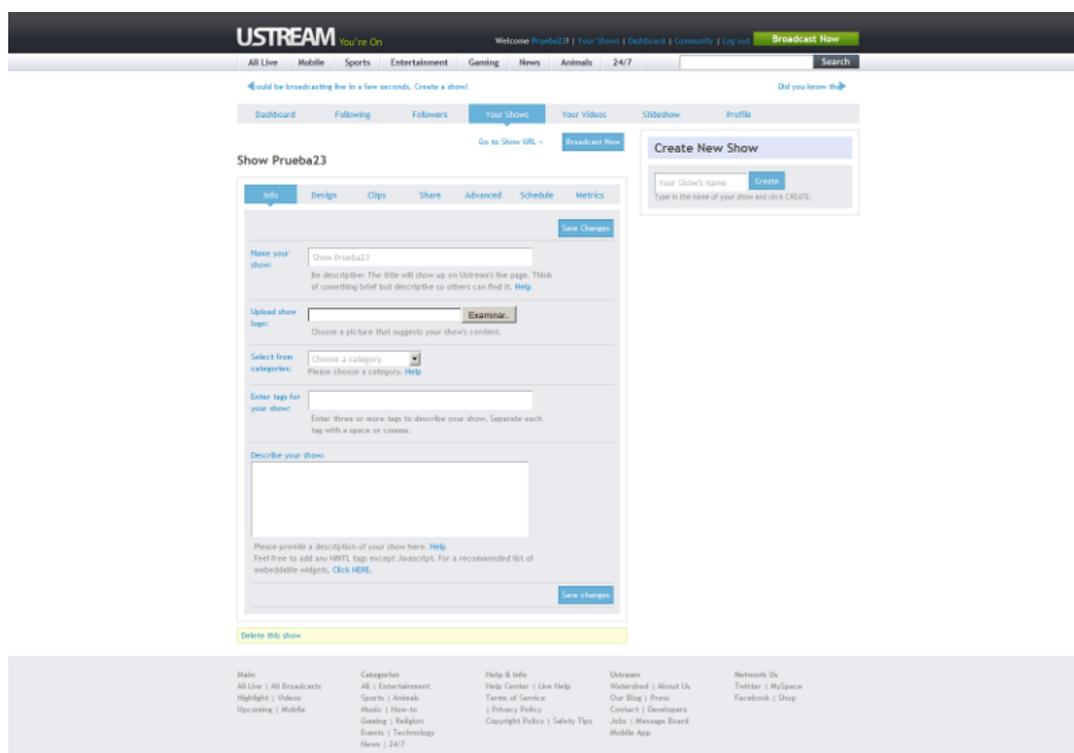


3. Crear un canal

Ya tenemos nuestro usuario creado, ahora solo queda asociarle un canal para poder retransmitir. Para ver los canales que tenemos abiertos ahora mismo o abrir uno nuevo tenemos que pinchar en el enlace superior nombrado "Your Shows". Nos llevará a la siguiente página:



En la parte derecha le ponemos un nombre al canal y al darle al botón, nos llevará a la página de configuración del nuevo canal.



Tenemos 7 pestañas con diferentes parámetros de configuración:

Info: Información general del canal (nombre, imagen, descripción, etc.).

Design: Colores y estilo de la página del canal

Clips: Lista de videos favoritos que aparecerán

Share: Se nos da la posibilidad de compartir el enlace al canal a las diferentes redes sociales, blogs, etc.

Advanced: Opciones avanzadas de seguridad, calidad de video, etc.

Schedule: Agenda de actividades en el canal

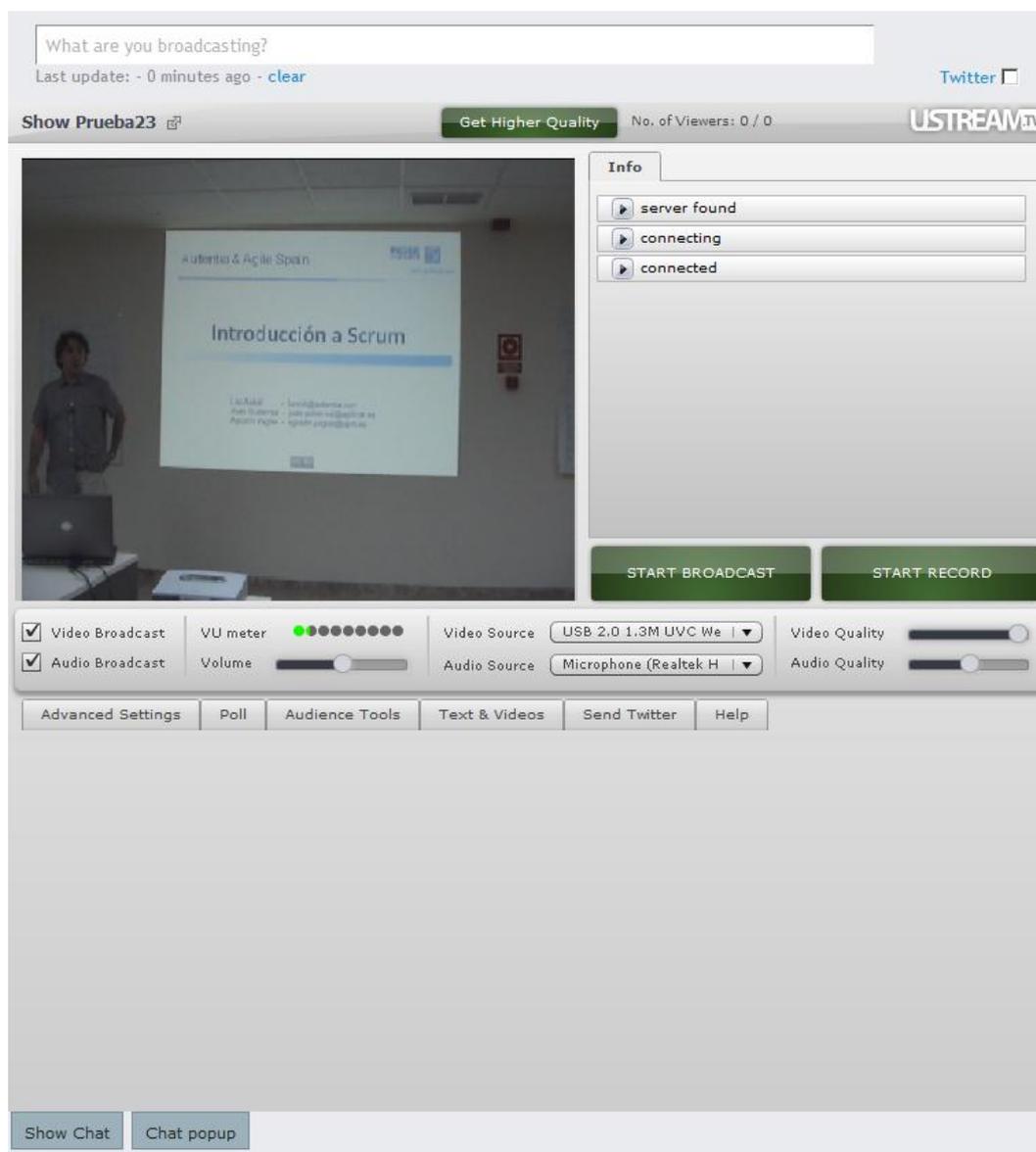
Metrics: distintas estadísticas de las emisiones

4. Broadcasting

Una vez tenemos configurado el canal, ya estamos dispuestos a emitir. Solamente tenemos que pinchar en el botón superior que pone "Broadcast Now". Quizás

necesitemos instalar un plugin para poder usar la aplicación, lo instalamos y entramos sin problemas.

En este momento nos aparecerá una ventana desde la que controlaremos la emisión. En la parte inferior tenemos todo lo referido a la configuración de la imagen y el vídeo, a la izquierda un preview de lo que vamos a emitir y a la derecha una histórico de las acciones.



Una vez que tengamos todo configurado, hayamos avisado a nuestros amigos del twitter si queremos y todo esté OK, le damos al botón "Start BroadCast" para empezar a emitir.

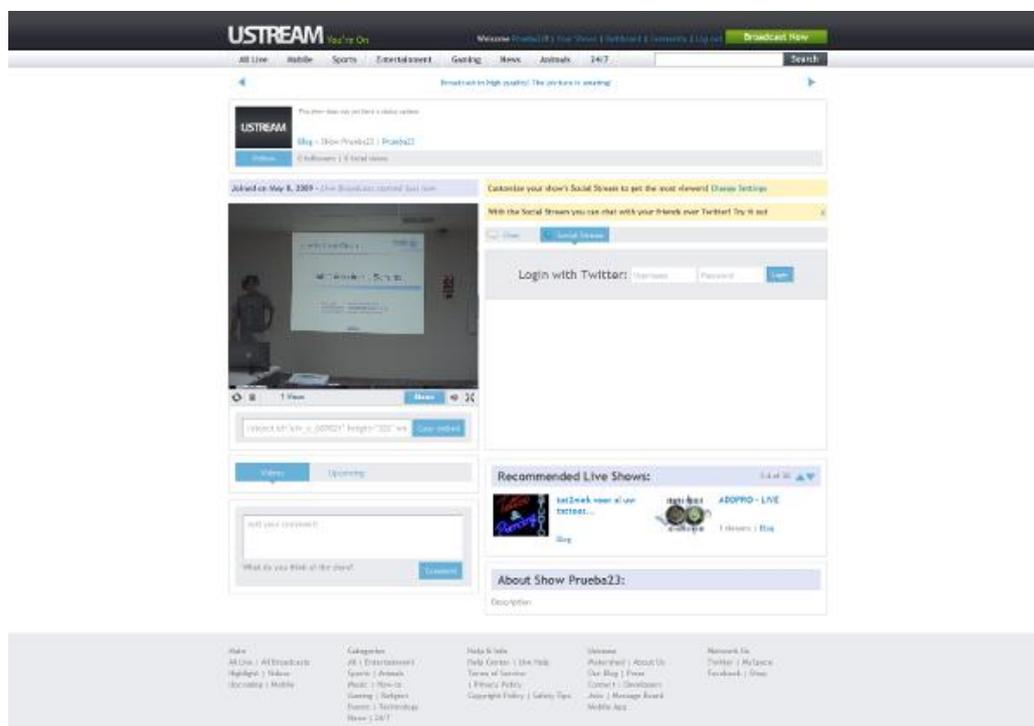
5. Grabación

Fijándonos en la pantalla de control del Broadcast anterior, nos damos cuenta de que existe otro botón que pone "Start Record". Si pulsamos este botón, empezará una grabación de lo que estamos pre visualizando. Cuando paremos la grabación, nos dejará ver lo que hayamos grabado y guardarlo en nuestro PC.

6. Autentia On Air!

Una vez ya os hemos enseñado como empezar la emisión y como controlarla desde el lado del emisor, tenemos que ver cual está siendo el resultado y que verán nuestros usuarios.

Sin cerrar la ventana de control de la emisión, volvemos a la página en la que estábamos antes configurando el canal y pinchamos en el enlace superior que pone "Go to show URL". Pinchando aquí, accederemos a la URL en la que está alojada nuestro canal.



La interfaz es bastante intuitiva y no tiene mucha dificultad.

5.7.1 Actividades

Para la ejecución de la presente propuesta se planificó la ejecución de las actividades siguientes:

- Análisis de la propuesta.
- Planificación de actividades para ejecutar la propuesta.
- Selección de actividades para motivar la cultura investigativa.
- Informe de actividades a autoridades del Colegio 17 de Septiembre.
- Ejecución de la propuesta
- Evaluación de la propuesta.
- Control permanente de la propuesta.

5.7.2 Recursos Análisis financiero

Los egresos son mínimos y corren por cuenta de los investigadores.

Cantidad	Recursos humanos y materiales	Precio unitario \$	Costo total \$
1	Material de oficina	25,00	25,00
1	Investigador	40,00	40,00
10	Copias	0,02	10,00
90	Impresiones	0,20.	30,00
1	Cámara web	24,00	24,00
	Viáticos	25,00	50,00
	Imprevistos	20,00	40,00
1	Laptop	620,00	620,00
1	Modem	22,00	88,00
TOTAL			927,00

5.7.3 Impacto

El impacto de la ejecución de nuestro proyecto ha sido monitoreado entre estudiantes, profesores y la comunidad educativa:

Estudiantes

- Mediante la ejecución de actividades en el canal virtual USTREAM TV fomentaremos en los estudiantes la cultura investigativa.

Profesores

- Mediante la ejecución de talleres en el laboratorio de computación se fomenta la cultura investigativa.

Sociedad

- Los alumnos involucrados en la ejecución de la presente propuesta serán incentivados para desarrollar la cultura investigativa, aspecto que redundará en su beneficio al desenvolverse de forma crítica, creativa y razonada dentro de la sociedad.

5.7.4 Cronograma del proyecto

Semanas Meses	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo
Actividades						
Presentación del diseño y aprobación	■					
Designación del tutor y entrevista	■					
Investigación diagnóstica	■					
Recolección de información	■					
Elaboración de problematización		■				
Procesamiento de la información		■				
Análisis e interpretación de los resultados			■			
Formulación de la propuesta		■				
Ejecución de la propuesta			■			
Conclusiones y recomendaciones				■		
Redacción del informe final					■	
Trascripción del informe						■
Presentación del informe						■
Aprobación y sustentación						■
Asesoría permanente	■	■	■	■	■	■

5.7.5 LINEAMIENTOS PARA EVALUAR LA PROPUESTA

A fin de que el presente proyecto tenga una directriz adecuada debe ser evaluado constantemente, para poder determinar si se está siguiendo su curso adecuado o si se necesita efectuar correctivos a fin de cumplir las metas propuestas.

Los lineamientos para evaluar la presente propuesta son: reportes de trabajos diarios y semanales, evaluaciones consecutivas, participación con la comunidad educativa, diálogo con estudiantes, monitoreo de actividades en el canal USTREAM TV, recepción de comentarios, sugerencias y peticiones.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones:

Ejecutado el proyecto concluimos que:

1. La investigación realizada permitió la ejecución del presente proyecto atendiendo a una necesidad educativa de los estudiantes de la especialidad informática del Colegio 17 de Septiembre.
2. Los estudiantes se sienten motivados para realizar procesos investigativos.
3. Los docentes demuestran satisfacción por el buen desempeño de los estudiantes y la predisposición a realizar tareas investigativas con herramientas tecnológicas.

Recomendaciones:

Con las experiencias obtenidas en la ejecución de nuestro proyecto recomendamos:

1. Utilizar herramientas tecnológicas en los procesos de inter aprendizaje.
2. Motivar constantemente a los estudiantes para que sigan realizando procesos de investigación.
3. Promover la participación directa de profesores y comunidad en la utilización, mantenimiento e implementación de herramientas tecnológicas que aporten en el proceso educativo.

BIBLIOGRAFÍA

TEXTOS

HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto y otros. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN, 2°. Edic. Mc. Graw Hill Interamericana de México, S.A. de C. V. México, 1998. p. 501.

PARRAMON EDICIONES. MANUAL DEL EDUCADOR. Recursos y Técnicas para la formación en el Siglo XXI. Tomo II. PARRAMON EDICIONES S.A. Dirección Editorial Luis Borrás. Obra completa. Volumen 2. p. 315. Barcelona España. Primera Edición. Septiembre de 2007.

UNEMI. REGLAMENTO ESPECIAL PARA LA PRESENTACIÓN DEL DISEÑO, EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN. Milagro. 2009.

BOURDIEAU, Pierre y PASSERON, J.C. Los estudiantes y la cultura. Edit. Nueva Colección Labor S.A., 1.967.

FOUCAULT, Michel. La arqueología del saber. Pág: 334-335 Edit. Siglo XXI., 1.979.

ANZOLA, Olga. Artículo “La investigación en las universidades colombianas - ¿más preguntas que respuestas?” Revista interacción no. 32 - Sección Educación y Democracia. S.f.p.

: 2003, Héctor Parker Rosell MSc. CICESE

Pozo, J. I.; Nuevas formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje, pág. 39

Novak, J. D. Construyendo sobre Nuevas Ideas Contractivas y la Herramienta Cmap Tools para crear un nuevo modelo educativo, pág. 39

INTERNET:

[http://balancerentrega-1380036969.us-](http://balancerentrega-1380036969.us-east1.elb.amazonaws.com/colaborawiki/index.php/Uso_de_TIC_en_el_aula)

[east1.elb.amazonaws.com/colaborawiki/index.php/Uso_de_TIC_en_el_aula](http://balancerentrega-1380036969.us-east1.elb.amazonaws.com/colaborawiki/index.php/Uso_de_TIC_en_el_aula)

<http://aneskaortega.wordpress.com/2007/04/03/herramientas-tecnologicas-usadas-en-la-educacion/>

<http://www.adictosalared.com/ustreamtv-el-youtube-de-los-videos-en-vivo/>

<http://culturainvestigativa.wordpress.com/cultura-investigativa/about/>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Observaci%C3%B3n>

ANEXOS

GRÁFICO # 1

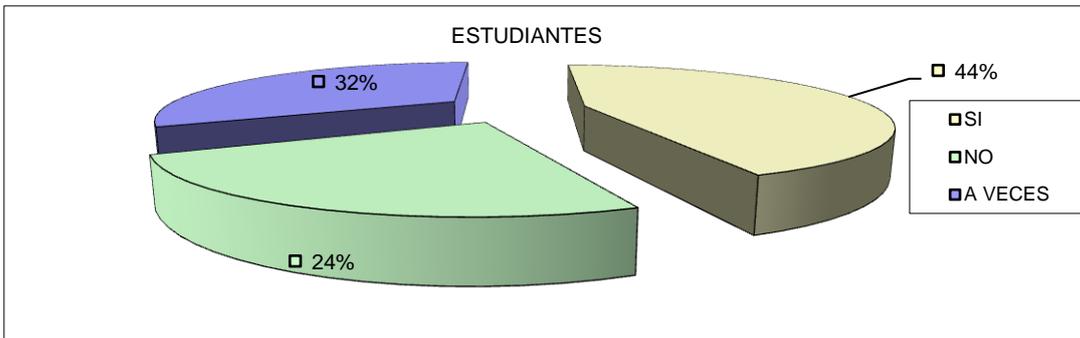


GRÁFICO # 2

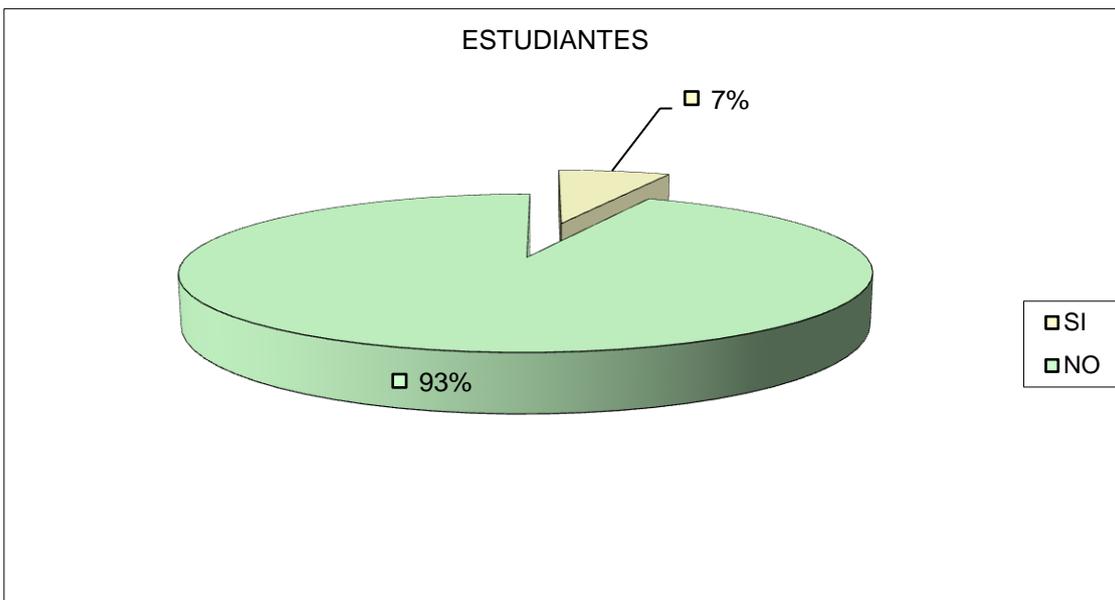


GRÁFICO # 3

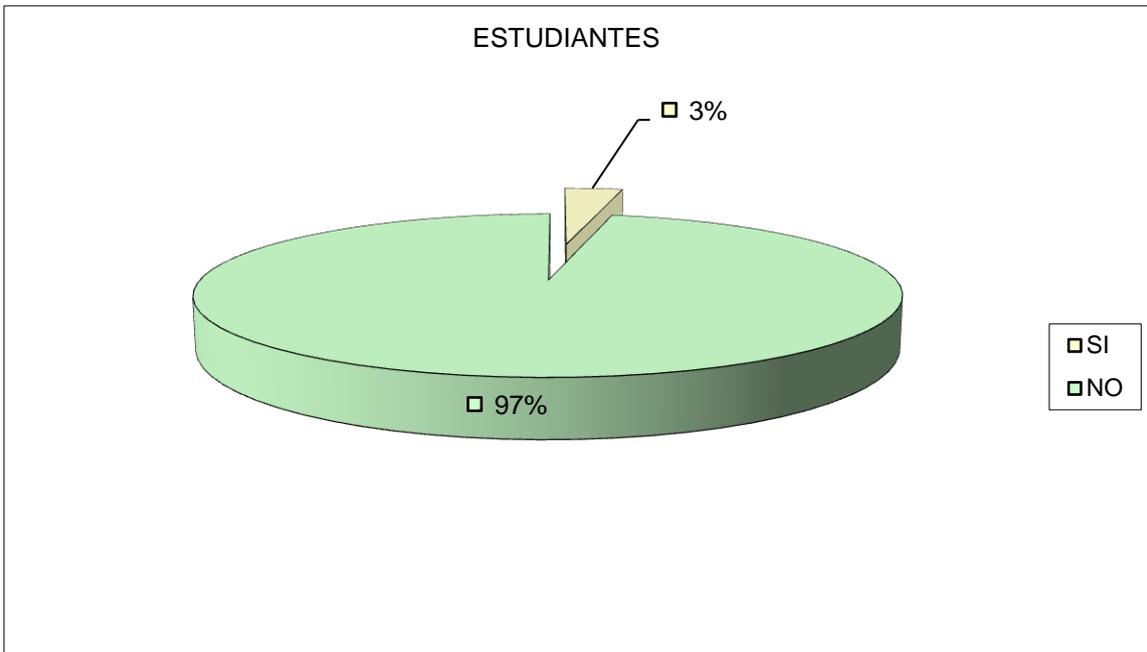


GRÁFICO # 4

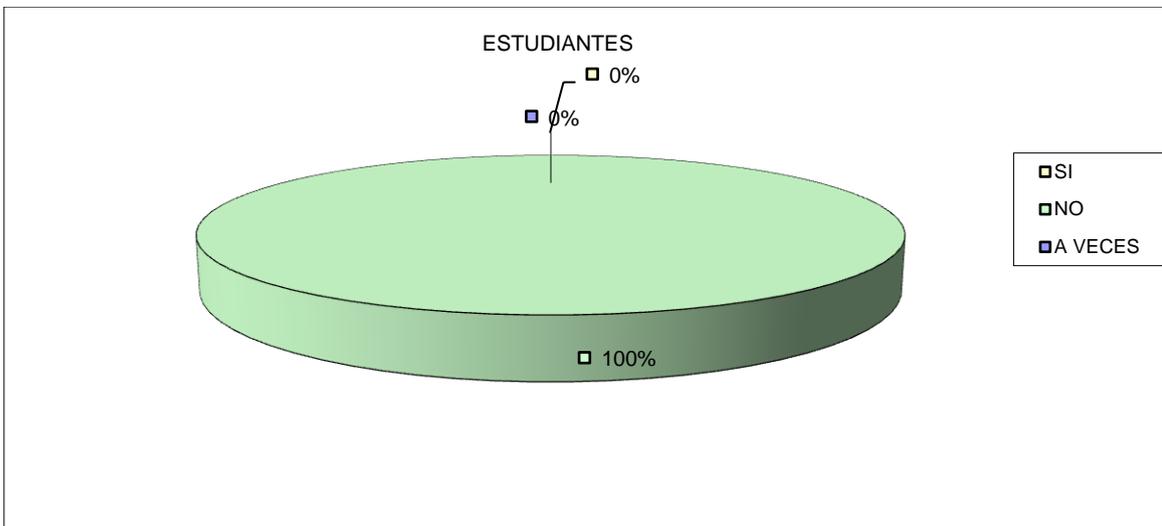


GRÁFICO # 5

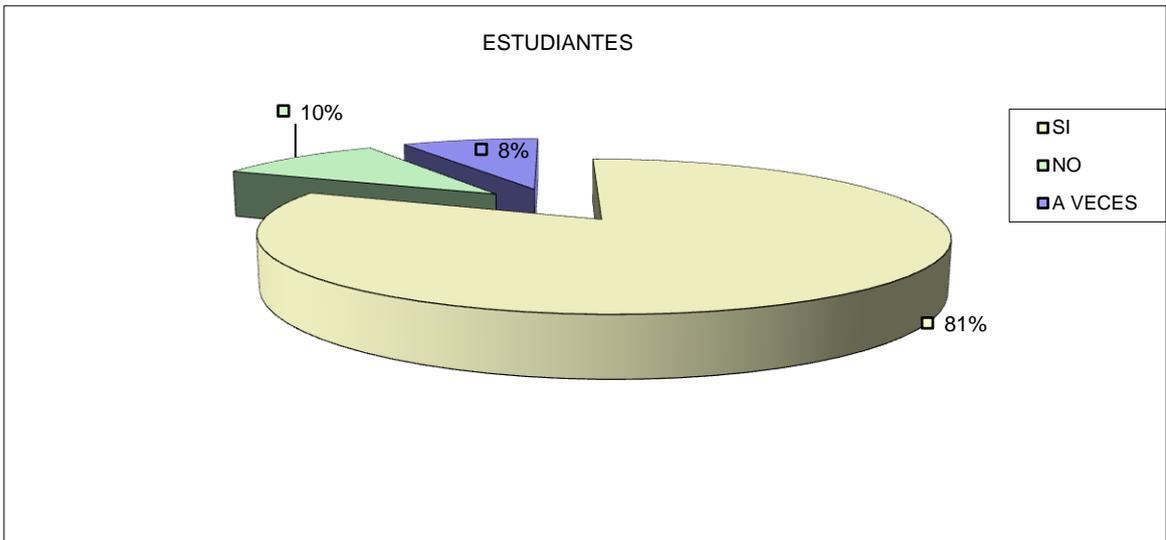


GRÁFICO # 6

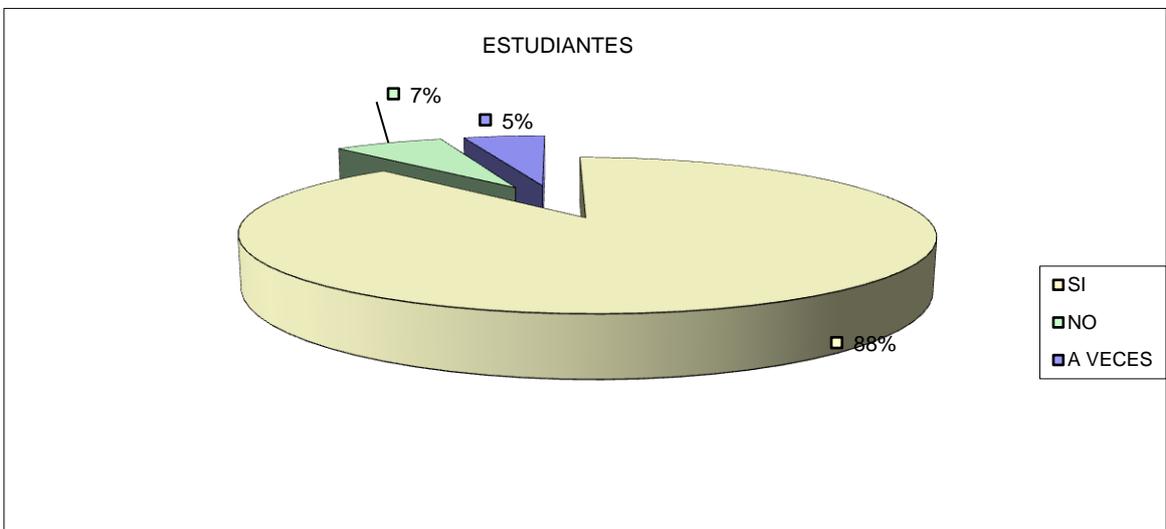


GRÁFICO # 7

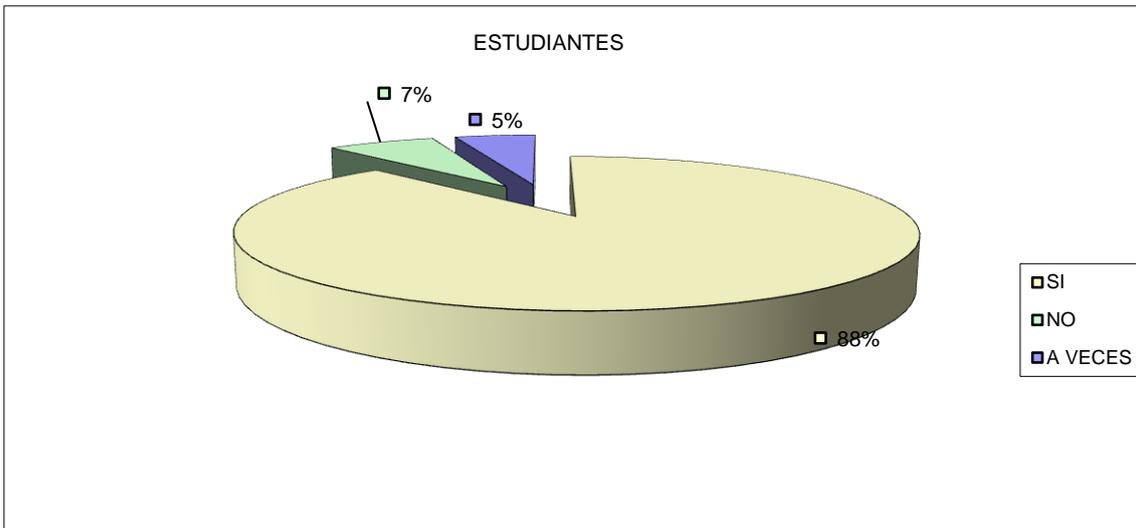
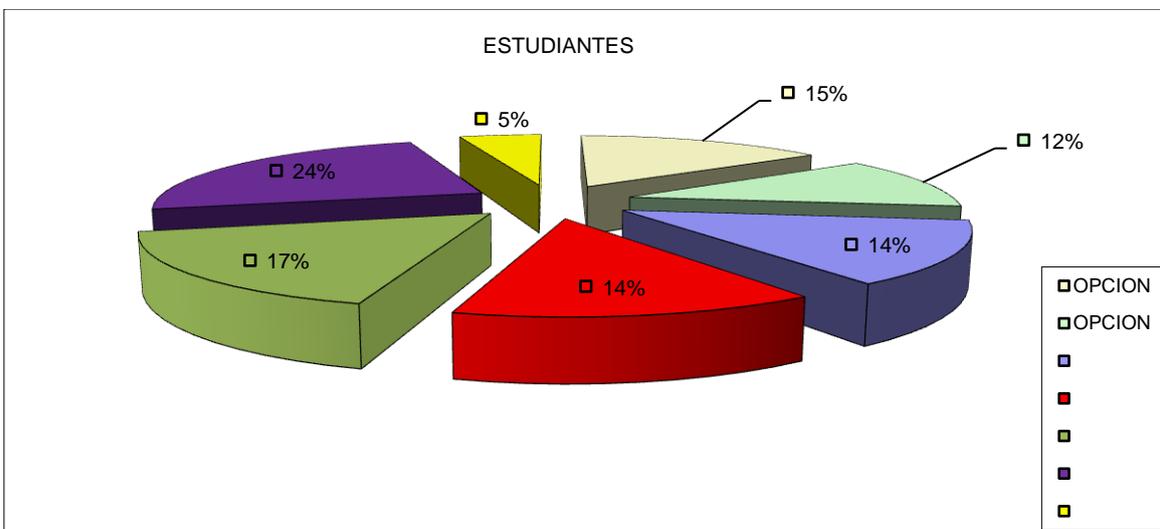


GRÁFICO # 7



ENTREVISTA AL RECTOR DEL COLEGIO NACIONAL 17 DE SEPTIEMBRE

1. ¿Cómo afecta el uso de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza aprendizaje?

Son beneficiosas, ya que por su novedad ayuda a mantener la atención y motivación en los estudiantes.

2. ¿Los estudiantes del colegio que usted dirige utilizan herramientas tecnológicas educativas 2.0 en sus procesos de enseñanza aprendizaje?. Explique

Aún no se las ha utilizado.

3. ¿Los estudiantes manifestarían mayor interés si las actividades en clase involucran animaciones, videos o cualquier otro recurso diferente al libro?

Sí, ya que la información dinámica es más agradable para ellos.

4. ¿Considera usted conveniente el uso del WebCasting para transmitir en vivo actividades educativas como: clases, campeonatos, conferencias, charlas u otras actividades?

Sería beneficioso, en especial para difundir actividades educativas, culturales y de investigación, además el uso de esta herramienta motivaría a los estudiantes a realizar mejor sus actividades y a involucrarse en tareas investigativas.

5. ¿Le gustaría que los alumnos(as) utilicen recursos de la web 2.0 en el ámbito educativo para compartir, cooperar, colaborar y participar, en la generación, investigación y divulgación del conocimiento desde su propio canal de USTREAM TV?

Definitivamente es una propuesta muy interesante el que los estudiantes tengan su propio canal para difundir sus actividades y motivarlos a ejecutar tareas educativas, lo que ayudaría notablemente a mejorar su cultura investigativa.

**ENTREVISTA AL MAESTRO DE LA ASIGNATURA INFORMATICA DEL
COLEGIO NACIONAL 17 DE SEPTIEMBRE**

1. ¿El laboratorio de cómputo en el cual trabaja se cuenta con conexión a internet para realizar tareas de Webcasting? Explique

Sí, pero no tengo acceso

2. ¿Cuál es la velocidad de envío recepción de datos de la conexión a internet?

No tengo idea

3. ¿Los estudiantes durante las clases en laboratorio utilizan herramientas 2.0 para su proceso de enseñanza aprendizaje?

No

4. ¿Cómo pueden ayudar las herramientas educativas 2.0 en el colegio?

Quizás al principio existan problemas, pero puede mejorar el rendimiento.

5. ¿Considera Usted conveniente la utilización de USTREAM TV en el proceso enseñanza aprendizaje para compartir, cooperar, colaborar y participar, en la generación, investigación y divulgación del conocimiento desde su propio canal?
¿Por qué?

Podría mejorar la educación, habría que esperar que resultados se obtienen con el tiempo.

Milagro, 4 de abril de 2011

Señor Doctor

Walter Loor Briones, MSc.

RECTOR DEL COLEGIO FISCAL 17 DE SEPTIEMBRE

En su despacho

De mis consideraciones:

Como egresados de la Carrera Licenciatura en Informática y Programación de la Unidad Académica Educación Semi Presencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro, solicitamos muy comedidamente se autorice la ejecución de nuestro proyecto **HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA MEJORAR EL INTERAPRENDIZAJE** en la institución educativa que usted muy acertadamente dirige.

Por la favorable atención que se digne dar a la presente anticipamos nuestros agradecimientos.

Atentamente.

Darío Acosta

Egresado

Jorge Mutre

Egresado

ENTREVISTA AL RECTOR DEL COLEGIO NACIONAL 17 DE SEPTIEMBRE

1. ¿Cómo afecta el uso de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza aprendizaje?

.....
.....

2. ¿Los estudiantes del colegio que usted dirige utilizan herramientas tecnológicas educativas 2.0 en sus procesos de enseñanza aprendizaje? Explique

.....
.....

3. ¿Los estudiantes manifestarían mayor interés si las actividades en clase involucran animaciones, videos o cualquier otro recurso diferente al libro?

.....
.....

4. ¿Considera usted conveniente el uso del WebCasting para transmitir en vivo actividades educativas como: clases, campeonatos, conferencias, charlas u otras actividades?

.....
.....
.....

5. ¿Le gustaría que los alumnos(as) utilicen recursos de la web 2.0 en el ámbito educativo para compartir, cooperar, colaborar y participar, en la generación, investigación y divulgación del conocimiento desde su propio canal de USTREAM TV?

.....
.....
.....

**ENTREVISTA AL MAESTRO DE LA ASIGNATURA INFORMATICA DEL
COLEGIO NACIONAL 17 DE SEPTIEMBRE**

1. ¿El laboratorio de cómputo en el cual trabaja se cuenta con conexión a internet para realizar tareas de Webcasting? Explique

.....

.....

.....

2. ¿Cuál es la velocidad de envío recepción de datos de la conexión a internet?

.....

.....

.....

3. ¿Los estudiantes durante las clases en laboratorio utilizan herramientas 2.0 para su proceso de enseñanza aprendizaje?

.....

.....

4. ¿Cómo pueden ayudar las herramientas educativas 2.0 en el colegio?

.....

.....

5. ¿Considera Usted conveniente la utilización de USTREAM TV en el proceso enseñanza aprendizaje para compartir, cooperar, colaborar y participar, en la generación, investigación y divulgación del conocimiento desde su propio canal?
¿Por qué?

.....

.....

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO

1. ¿En el laboratorio de cómputo del colegio se cuenta con conexión a internet?

SI NO A VECES

2. ¿Conoce lo que es una herramienta web 2.0?

SI NO

3. ¿Conoce el significado de webcasting?

SI NO

4. ¿Alguna vez sus maestros han utilizado herramienta web 2.0 en sus clases?

SI NO A VECES

5. ¿Consideras adecuada la utilización de otros recursos diferentes al libro en los procesos de enseñanza aprendizaje?

SI NO A VECES

6. ¿Le gustaría recibir clases utilizando herramientas tecnológicas de la web 2.0?

SI NO A VECES

7. ¿Estaría de acuerdo con el uso herramientas tecnológicas para transmisiones en vivo de actividades educativas mediante una conexión a internet?

SI NO A VECES

8. ¿Qué actividades le gustaría que se transmitan?

Clases

Conferencias

Charlas

Eventos sociales y educativos

Eventos deportivos

Otras actividades

FOTOGRAFIAS DE LA ENCUESTA





FOTOGRAFÍAS DEL TALLER DE USTREAM TV





