



# **UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**

**UNIDAD ACADÉMICA EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA**

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN LICENCIATURA EN INFORMÁTICA Y  
PROGRAMACIÓN**

## **TÍTULO DEL PROYECTO**

**IMPLEMENTACIÓN DE UN ENTORNO FORMATIVO MULTIMEDIA BASADO EN  
HERRAMIENTAS WEB 2.0 INTERACTIVAS, PARA MEJORAR EL PROCESO  
ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES.**

**AUTOR:**

**MÁRQUEZ CARRASCO MAYRA VERÓNICA**

**MILAGRO, AGOSTO DEL 2013**

**ECUADOR**



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

**CERTIFICADO DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR**

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por la señora Márquez Carrasco Mayra , para optar al Título de Licenciados en Ciencias de la Educación, Mención Informática y Programación y que acepto tutorar a los estudiantes, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, enero de 2013

---

**MSc. MILDRED PACHECO MENDOZA**



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

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

La autora de esta investigación Márquez Mayra, 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, 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, agosto de 2013

---

Márquez Carrasco Mayra Verónica

C.I. # 092029444-4



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

**CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA**

El Tribunal Calificador previo a la obtención de Título de **LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN INFORMÁTICA Y PROGRAMACIÓN** otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

<b>MEMORIA CIENTÍFICA</b>	[	]
<b>DEFENSA ORAL</b>	[	]
<b>TOTAL</b>	[	]
<b>EQUIVALENTE</b>	[	]

---

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**

---

**PROFESOR DELEGADO**

---

**PROFESOR SECRETARIO**

## **DEDICATORIA**

Al creador de todas las cosas, el que me ha dado fortaleza para continuar cuando a punto de caer he estado; por ello, con toda la humildad que de mi corazón puede emanar, dedico primeramente mi trabajo a Dios.

De igual forma, dedico esta tesis a mi madre que ha sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores, lo cual me ha ayudado a salir adelante en los momentos más difíciles.

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

A mi amado esposo que ha sido el impulso durante toda mi carrera y el pilar principal para la culminación de la misma, que con su apoyo constante y amor incondicional ha sido amigo y compañero inseparable, fuente de sabiduría, calma y consejo en todo momento.

A mis Hijos Jorge y Valeria, para quien ningún sacrificio es suficiente, que con su luz ha iluminado mi vida y hacen mi camino más claro.

A mi familia en general, porque me han brindado su apoyo incondicional y por compartir conmigo buenos y malos momentos.

MARQUEZ CARRASCO MAYRA VERÓNICA

## **AGRADECIMIENTO**

A mi familia fuente de apoyo constante e incondicional en toda mi vida y más aún en mis duros años de carrera profesional y en especial quiero expresar mi más grande agradecimiento a mi madre, esposo e hijos que sin su ayuda hubiera sido imposible culminar mi profesión.

Un agradecimiento sincero a la Msc. Mildred Pacheco, Directora de Tesis, quien con sus precisas sugerencias, dedicación y asesoría hicieron posible la culminación de este proyecto.

A mi amigo Lcdo. Harold Vega quien con su apoyo incondicional pude lograr culminar este proyecto.

A todas aquellas personas que de una u otra forma contribuyeron a la elaboración de este proyecto.

Y especialmente quiero agradecer a Dios, quien me ha dado la vida y todas las cosas hermosas que me ha concedido llenando a cada paso mi vida de constante felicidad y gratificación.

MARQUEZ CARRASCO MAYRA VERÓNICA

## CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Señor Licenciado

**Jaime Orozco Hernández, MSc.**

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 de nuestro Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue **IMPLEMENTACIÓN DE UN ENTORNO FORMATIVO MULTIMEDIA BASADO EN HERRAMIENTAS WEB 2.0 INTERACTIVAS, PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES**, y que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia.

Milagro, agosto de 2013

---

Márquez Carrasco Mayra Verónica

C.I. # 092029444-4

# ÍNDICE GENERAL

Página de portada	i
Página de constancia de aceptación de tutor.	ii
Página de declaración de autoría de la investigación.	iii
Página de certificación de la defensa (Calificación)	iv
AGRADECIMIENTO	vi
Página de cesión de derechos del autor a la	vii
Índice ÍNDICE GENERAL	viii
Índice de cuadros	x
Índice de figuras	xii
Índice de anexos	xiv
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	2
EL PROBLEMA	2
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.1.2 Delimitación del Problemas	5
1.1.5 Determinación del Tema	6
1.1 OBJETIVOS	6
1.1.1 Objetivos Generales	6
1.1.2 Objetivos Específicos	7
CAPITULO II	9
MARCO REFERENCIAL	9
2.1 MARCO TEÓRICO	9
2.1.1 Antecedentes históricos	9
2.2 MARCO CONCEPTUAL	24
CAPITULO III	28
MARCO METODOLÓGICO	28
TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL	28
3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA	29
3.2.1 CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN	29
3.2.2 DELIMITACIÓN DE LA POBLACIÓN	30
3.2.3 Tipo de muestra	30
3.2.4 Tamaño de la muestra	30
3.2.5 Proceso de selección	30
	viii



3.3. LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS	31
3.3.1 Métodos Teóricos	31
3.3.2 Métodos Empíricos	31
3.4 EL TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN.	32
CAPÍTULO IV	33
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	33
4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL	33
4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS	44
4.3 RESULTADOS	45
4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	46
Cuadro 13. Verificación de Hipótesis	46
CAPITULO V	48
PROPUESTA	48
5.1 TEMA	48
5.2 FUNDAMENTACIÓN	48
5.3 JUSTIFICACIÓN	49
5.4 OBJETIVOS	50
5.4.1 Objetivo General de la propuesta	50
5.4.2    Objetivos Específicos de la propuesta	50
5.5 UBICACIÓN	51
5.6 FACTIBILIDAD	52
5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA (Hacer el manual o guía)	52
GUÍA METODOLÓGICA	53
5.7.1 Actividades	61
5.7.2 Recursos, Análisis Financiero	62
5.7.3 Impacto	63
5.7.4 Cronograma	64
5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta	65
CONCLUSIONES	66
RECOMENDACIONES	67
BIBLIOGRAFÍA	68

## ÍNDICE DE CUADROS

### **Cuadro 1.**

Operacionalización de las variables..... 28

### **Cuadro 2.**

Proceso de selección de los estudiantes.....  
301

### **Cuadro 3.**

Opinión de los estudiantes del quinto año de básica acerca del uso de los equipos de cómputo para otras asignaturas, aparte de Informática..... 35

### **Cuadro 4.**

Opinión de los estudiantes de quinto año de básica sobre que otros medios utiliza el profesor aparte del pizarrón.....36

### **Cuadro 5.**

Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre la frecuencia con que quedan inconclusos los temas que se tratan en las horas de clase.....37

### **Cuadro 6.**

Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre si el docente realiza en clase el refuerzo de cada tema.....38

### **Cuadro 7.**

Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre qué medios de consulta utiliza para despejar sus dudas con respecto a la asignatura de Estudios Sociales.39

### **Cuadro 8.**

Opinión de los estudiantes de quinto año de básica sobre los lugares donde acceden al internet.....40

**Cuadro 9.**

Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre la claridad del docente al impartir las clases.....41

**Cuadro 10.**

Opinión de los estudiantes de quinto año de básico sobre cuál de las siguientes herramientas Web 2.0 a continuación ha utilizado.....42

**Cuadro 11.**

Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre el uso que le das al internet.....43

**Cuadro 12.**

Opinión de los estudiantes del quinto año de básica acerca de si te gustaría que tu docente incluya herramientas tecnológicas para desarrollar las clases de EE SS.....44

**Cuadro 13.**

Verificación de Hipótesis.....47

**Cuadro 14.**

Talento Humano.....63

**Cuadro 11.**

Análisis financiero.....63

## ÍNDICE DE FIGURAS

### **Figura 1.**

Opinión de los estudiantes del quinto año de básica acerca del uso de los equipos de cómputo para otras asignaturas, aparte de Informática..... 35

### **Figura 2.**

Opinión de los estudiantes de quinto año de básica sobre que otros medios utiliza el profesor aparte del pizarrón.....36

### **Figura 3.**

Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre la frecuencia con que quedan inconclusos los temas que se tratan en las horas de clase.....37

### **Figura 4.**

Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre si el docente realiza en clase el refuerzo de cada tema.....38

### **Figura 5.**

Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre qué medios de consulta utiliza para despejar sus dudas con respecto a la asignatura de Estudios Sociales.39

### **Figura 6.**

Opinión de los estudiantes de quinto año de básica sobre los lugares donde acceden al internet.....40

### **Figura 7.**

Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre la claridad del docente al impartir las clases.....41

### **Figura 8.**

Opinión de los estudiantes de quinto año de básico sobre cuál de las siguientes herramientas Web 2.0 a continuación ha utilizado.....42

**Figura 9.**

Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre el uso que le das al internet.....43

**Figura 10.**

Opinión de los estudiantes del quinto año de básica acerca de si te gustaría que tu docente incluya herramientas tecnológicas para desarrollar las clases de EE SS.....44

**Figura 11.**

Vista aérea de la Escuela Fiscal “5 de Octubre”. .....52

**Figura 12.** Escuela Fiscal Mixta # 3 “Cinco de Octubre”..... 72

**Figura 13.**

Encuestas a los alumnos del Quinto Año de Básica..... 72

**Figura 14.**

Charla sobre los entornos formativos multimedia..... 73

**Figura 15.**

Alumnos que participaron de la charla sobre los medios formativos multimedia.....73

**Figura 16.**

Explicación de una de las herramientas del sitio web EDU SOCIAL..... 74

**Figura 17.**

Participación de los alumnos.....74

**Figura 18.**

Ejecución de EDU SOCIAL con los estudiantes de Quinto Año de Básica.....75

**Figura 19.**

Práctica en los laboratorios, empleando EDU SOCIAL.....75

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1.	
Fotos.....	72
Anexo 2.	
Encuesta.....	76

## RESUMEN

La asignatura de Estudios Sociales requiere de una gran inversión de tiempo, el mismo que no es suficiente para abarcar toda la amplia gama de contenidos que ella implica en sus diferentes, interrogantes que surgen en los estudiantes dentro del aula de clases, tomando en consideración que no todos asimilan los contenidos con la misma rapidez que otros, la comunicación entre docente y estudiante se torna substancial en la realimentación de los contenidos tratados. El medio por el cual nos comunicamos ha cambiado y la juventud no es ajena a este cambio; entre los usos principales que por lo general los jóvenes estudiantes le dan a estos nuevos medios es, compartir información personal para su entretenimiento. La población objeto de estudio partícipes de la propuesta son los estudiantes del Quinto Año de Educación Básica, de la Escuela Fiscal “5 de Octubre” de los cuales buscamos canalizar el potencial que poseen, ante el uso del internet y las herramientas Web 2.0 para fines educativos. A través de la implementación de un sitio web con un entorno formativo multimedia, se ha buscado aplicar una metodología constructivista, donde los estudiantes sean los principales partícipes en la construcción de sus propios conceptos, dando la oportunidad al docente optimizar el tiempo y la forma de proyectar sus conocimientos a estudiante, con el objetivo de mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, fomentando el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación como lo indica el Plan Nacional del Buen Vivir.

**Palabras claves:** Herramientas formativas, herramientas Web 2.0, realimentación, multimedia, enseñanza aprendizaje.

## **ABSTRACT**

Social Studies The course requires a large investment of time, it is not sufficient to cover the full range of content that it implies in its different questions that arise in the students inside the classroom, taking into consideration that not all content assimilate as quickly as other, communication between teachers and students become substantial in content covered feedback. The means by which we communicate has changed and youth is no stranger to this change, among the main uses that generally young students give these new media is, share personal information for your entertainment. The target population of the proposed participants are students of the Fifth Year of Basic Education, School Fiscal "October 5" which we seek to channel the potential they possess, to use the Internet and Web 2.0 tools for the purpose educational. Through the implementation of a web site with a multimedia learning environment, we have applied a constructivist methodology, where students are the main participants in the construction of their own concepts, giving teachers the opportunity to optimize the time and form of student project their knowledge with the aim of improving the teaching-learning process, encouraging the use of new technologies applied to education as stated in the National Plan for Good Living.

**Keywords:** Tools training, Web 2.0 tools, feedback, multimedia, teaching and learning.



## INTRODUCCIÓN

A lo largo de la formación académica que se obtiene en las escuelas, colegios e incluso en las universidades, existen asignaturas que mantienen cierta complejidad y denotan un mayor esfuerzo, dedicación por parte del estudiante al querer alcanzar su objetivo primordial que es obtener el conocimiento que le permita cumplir con las tareas designadas por el docente de esta manera aprobar ya sea la asignatura o el ciclo de estudio.

La investigación se centra en el análisis de la desmotivación y falencias que tienen los estudiantes en asignaturas como Estudios Sociales, la misma que requiere de herramientas interactivas además de la teoría. Falencias que responden a la poca comunicación del docente con sus estudiantes, en ocasiones por la falta de tiempo asignado para realimentación de los contenidos y la aplicación de una metodología adecuada, provocan falta de interés y desmotivación por el aprendizaje de nuevos contenidos.

En el Ecuador para este 2012, el número de usuarios en Internet ha incrementado a 8 millones de usuarios conectados a la Red (HOY, 2012), que comprende aproximadamente más del 50% de la población total del país. Con estos antecedentes nos damos cuenta que los usuarios en su mayoría son jóvenes que usan como medio de comunicación el internet y varias herramientas Web 2.0 para su entretenimiento.

Lo que se desea lograr a través de la implementación de un sitio web un entorno formativo multimedia, que ayuden a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje es, aprovechar la participación que tienen los jóvenes estudiantes en la web, canalizándolas esa actividad con fines académicos.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1.1. Problematización**

La informática ha cobrado gran importancia en la educación, desde que se utilizan las nuevas tecnologías como medio interactivo de aprendizaje, por ello la informática no puede estar desvinculada de las asignaturas básicas de aprendizaje, ya que este es un medio para apoyar los nuevos cambios que exige el Ministerio de Educación, la Ley orgánica de educación intercultural en el artículo 80<sup>1</sup> destaca que el estado fomentará la tecnología, especialmente en todos los niveles de educación, dirigidas a mejorar la calidad educativa. Es especialmente en este terreno donde más deben emplearse los medios tecnológicos disponibles como medios de apoyo pedagógicos capaces de mejorar la calidad de enseñanza.

Debemos tener en cuenta que enseñar el uso adecuado de las computadoras e internet se puede generar una educación activa e innovadora en nuestros niños, pues ellos acceden al saber más actualizado, además despiertan el interés por la investigación y con ello nuevas expectativas por conocer más sobre temas beneficiosos para su educación.

En el currículo ecuatoriano cuatro son las áreas que se consideran como básicas estas son: Matemáticas, Lenguaje, Ciencias Naturales y Estudios Sociales asignaturas que siempre han sido sometidas a reformas por parte del Ministerio de Educación, pero que también para su aprendizaje se encuentran desvinculadas de

---

<sup>1</sup> LOE: De la ciencia y tecnología, <http://www.ecuanex.net.ec/constitucion/titulo03b.html>

las herramientas informáticas como apoyo para transmitir los aprendizajes. Las Ciencias Sociales, es importante para la educación ecuatoriana porque permite conocer la forma de vida de las personas en el tiempo, los hechos del pasado, de ese modo comprender muchas situaciones actuales y prever las situaciones en un futuro cercano. Ayuda a valorar los aportes de quiénes nos han precedido, la cultura, las tradiciones que compartimos nos hacen sentir miembros de una sociedad.

Con el transcurso del tiempo la enseñanza en el aula de esta asignatura ha sido poco efectiva y si bien es cierto el contenido es muy relevante para los niños, los docentes no utilizan recursos atractivos para captar la atención de todos ellos, debido al desconocimiento del uso de la tecnología que tenemos disponible en nuestro alrededor. Los niños en esta época están prácticamente rodeados de la tecnología, en todas las áreas en donde se desarrollan, desde el hogar, lugares de entretenimiento y diversión hasta los centros escolares donde asisten, por ello las aplicaciones informáticas son de gran ayuda en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales.

Los entornos formativos multimedia contribuyen, a través de una configuración sensorial más compleja que la tradicional, a esclarecer, estructurar, relacionar y fijar mejor los contenidos, es decir a procesar para desarrollar aprendizajes significativos. La magnitud del impacto está en la calidad de los recursos en la aplicación correcta para vincular estos recursos de aprender a aprender. Estos elementos potencian las actividades cognitivas de las personas a través de un enriquecimiento del campo perceptual en las operaciones de procesamiento de la información.

Razón por lo que se hace necesario aprovechar los recursos tecnológicos con que cuenta la escuela "5 de Octubre" del cantón Naranjito, los mismo que le facilitará el refuerzo de las clases que se imparten con ayuda de los recursos que se brinden a los alumnos. Ellos gozan del uso de la tecnología al mismo tiempo que están aprendiendo Estudios Sociales.

Este plantel ha sido dotado por parte del Ministerio de Educación de los recursos tecnológicos tales: un laboratorio de con 10 computadoras, proyector; pero lamentablemente los docentes que trabajan en la institución no las utilizan en sus

clases debido a que tienen la idea preconcebida que estos elementos son usados únicamente en las clases de computación y las otras asignaturas no son susceptibles a ser aprendidas mediante el uso del computador, por ello la asignatura de Estudios Sociales solo se trabajan en libro, láminas, lecturas, lo cual se ha observado incidencia en el interés del estudiante por el aprendizaje de Estudios Sociales.

En la actualidad existen entornos formativos orientados a la enseñanza de Estudios Sociales, dos de los principales es Google Earth y Google Maps usado para disfrutar de viajes virtuales por todo el mundo, buscar información sobre alguna comunidad, ciudad o país, explorar contenido multimedia y compartir información sobre tus viajes, cuyo contenido está conformado por videos, imágenes, sonidos atractivos, street view y demás herramientas disponibles en la Web 2.0, que motiven al estudiante a explorar de una manera interactiva y participativa en el sentido que puedan dar su apreciación sobre algún tema en particular o comentar su experiencia en el uso de las herramientas antes mencionadas, a través de blogs (Blogger) y redes sociales (Facebook, Twitter, Pinterest, etc), que permitan visualizar la información revisada a los demás integrantes de su comunidad.

Los motores de búsqueda utilizado en investigación documental en páginas web, análisis del contenido de los vídeos de carácter histórico (documentales) y de películas históricas (cine foro), visitas virtuales a museos, uso de juegos online (pregunta generadora- respuesta en el menor tiempo posible y realimentación grupal), y de programas como Cmap-Tool que se usa para crear mapas conceptuales, Microsoft Producer y Prezi (exposiciones).

Entornos que convierten las clases en interesantes y motivadoras los estudiantes son elementos que permiten fijar el conocimiento en la memoria del estudiante a través de percepciones cuando observan un video, alguna animación o un sonido agradable.

Como se ha hecho referencias en los párrafos anteriores uno de los principales inconvenientes para que no se impartan las clases usando la tecnología, es por el desconocimiento de los docentes en el uso de los entornos formativos multimedia,

ya que muchos de ellos sienten temor al usar un computador, o no saben cómo utilizar las aplicaciones disponibles en el equipo y mucho menos aplicar un software educativos que dinamice las clases, promueva interactividad y genere un ambiente educativo más acorde con los conceptos de calidad y calidez en la asignatura.

El desinterés de los docentes en adquirir nuevas e innovadoras metodologías se manifiestan en la forma de hacer su clases, ya que se ha detectado la utilización de recursos tradicionales como por ejemplo: carteles, libros, pizarra etc.; que muchas veces están mal elaborados y en otras ocasiones no acorde a la realidad actual.

Por estas razones los estudiantes del plantel se los observa desmotivados, apáticos, con poco interés, por el estudio de los fenómenos que ocurren a su alrededor, no se incentivan en ellos la investigación y esa curiosidad que en adolescentes es innata que aprovecha correctamente podría mejorar los niveles de conocimiento por esta asignatura.

Por otra parte la falta de control en la revisión de las planificaciones de la asignatura de estudios sociales y en los recursos disponibles en la institución para la enseñanza motivan que en un futuro muy cercano las autoridades de la coordinación zonal determine que la institución desaprovecha los recursos entregados y por ellos no vuelven a entregarse más contribuciones de equipo y aplicaciones informáticos.

De tal manera la deficiencia tecnológica de los estudiantes en la asignatura de estudios sociales sería motivo para que dicha materia sea vista para ellos aburrida y sin interés.

### **1.1.2 Delimitación del Problemas**

**Área:** Educación y Cultura

**Línea:** Uso de TIC'S en la educación

**Campo de acción:** Escuela "5 de Octubre"

**Ubicación geoespacial:** Provincia Guayas, **Cantón:** Naranjito, **Dirección de la escuela:** calles General Córdova

### **1.1.3 Formulación del problema**

¿Cómo inciden la falta de entornos formativos multimedia aplicados en el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de la escuela 5 de Octubre?

### **1.1.4 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA**

- ✓ ¿Por qué existe desconocimiento del uso de entorno formativos multimedia aplicados a las actividades escolares por parte del docente?
- ✓ ¿Cuáles son las causas que motivan el desconocimiento de metodologías participativas para el aprendizaje de los contenidos curriculares de la asignatura de Estudios Sociales?
- ✓ ¿Cómo influye la falta de interactividad en el salón de clases entre el docente y estudiante para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de estudios sociales?

### **1.1.5 Determinación del Tema**

Influencia de los entornos formativos multimedia en la interactividad del área de Estudios Sociales en la Escuela Fiscal Mixta “5 de Octubre”.

## **1.1 OBJETIVOS**

### **1.1.1 Objetivos Generales**

- ✓ Determinar los beneficios del uso de los entornos formativos multimedia mediante aplicaciones online para mejorar la interactividad del aprendizaje de la asignatura de estudios sociales.

### **1.1.2 Objetivos Específicos**

- ✓ Conocer la metodología apropiada para el aprendizaje de los contenidos curriculares de estudios sociales.
- ✓ Analizar las causas que impiden la aplicación de entornos formativos multimedia en las actividades escolares asignadas por el docente para el aprendizaje de estudios sociales.
- ✓ Determinar los factores que promueven la interactividad y la participación en clase del estudiante en el aprendizaje de estudios sociales

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

El proyecto es importante porque la escuela “5 de Octubre” empleara los entornos formativos multimedia como apoyo pedagógicos para la enseñanza de la asignatura de estudios sociales fortaleciendo el aprendizaje significativo de la misma.

Son útiles porque permiten la asimilación y motivación de los contenidos aprendidos de forma clara, despierta el interés, mejora el poder de asimilación del educando, individualiza el aprendizaje, tendrá un efecto profundo en la formación personal. El proyecto es necesario porque beneficiará a los docentes, que tendrán en la aplicación de los entornos multimedia una herramienta muy útil, amplia, versátil, moderna que facilitará la transmisión de los conocimientos, por otro lado los estudiantes experimentaran una nueva forma de aprender los contenidos de estudios contribuyen a una más sólida y profunda.

Para la institución será enorme beneficio porque causara un alto impacto en la imagen de la escuela en el cantón elevando su nivel académico mejorando el prestigio del plantel ante la ciudadanía en relación a otras instituciones del mismo sector que no aplican las herramientas informáticas en la enseñanza de otras asignaturas básicas del currículo.

Es factible de hacerlo porque cuenta con los recursos tecnológicos y multimedia, la predisposición del personal docente, la estructura física adecuada, el equipamiento completo de apoyo.



## **CAPÍTULO II**

### **MARCO REFERENCIAL**

#### **2.1 MARCO TEÓRICO**

##### **2.1.1 Antecedentes históricos**

###### **Inicios del aprendizaje**

En tiempos remotos, cuando el ser humano daba lugar a sus primeros indicios de aprendizaje, lo concibió de forma espontánea con el objetivo de adaptarse al entorno en cual vivía.

En el primitivismo el hombre tuvo que estudiar las periferias de su morada, diferenciar las plantas y los animales que debían alimentar y abrigar, buscar en las áreas donde obtener agua y orientarse para lograr volver a su vivienda. En un sentido más resumido, el hombre no tenía la preocupación del estudio. Al transcurrir los tiempos, brota la enseñanza intencional. Hubo entonces la necesidad de agruparlas y combinarlas en sistemas de concentración y correlación. En suma, el hombre se volvió hacia el estudio de la geografía, química y otros elementos de la naturaleza mediante el sistema de asignaturas que se había ido modificando y reestructurando con el tiempo.<sup>2</sup> (Hebb D. O., 1949)

Las investigaciones y la curiosidad del hombre han permitido el análisis y posterior desarrollo de las materias antes mencionadas.

Las ciencias sociales es una de las asignaturas que comprende mayor esfuerzo investigativo, ya que nuestro entorno se encuentra en constante desarrollo, en el estudio de la geografía, civismo, cultura, y aprender más de nuestra historia.

---

<sup>2</sup> HEBB, D.O.: *The Organization of Behaviour*, (p.45)

## Educación Tradicional

Hace algunos años la Educación, era excesivamente tradicional, puesto que los docentes de las escuelas eran los únicos en saberlo todo. Los “superdotados” abusan del privilegio del saber y de la potestad en el salón de clases, solucionan los inconvenientes por la vía del buen comportamiento, con descalificaciones, intimidaciones, etc, fundados en el viejo precepto “*La letra con sangre entra*” (Sarmiento, 2009)<sup>3</sup>. Este dicho hace referencia a lo antes expuesto sobre la antigua metodología de la escuela tradicional, que la transferencia del conocimiento se basaba en la punición al estudiante al no captar con precisión los contenidos o ejercicios impuestos por el docente.

En la pedagogía tradicional se parte del supuesto que los estudiantes son ignorantes y en consecuencia el profesor tiene la tarea de transmitirles el conocimiento, de “llenarlos” de datos e informaciones.

En tal sentido, se subestima el planteamiento de Paulo Freire<sup>4</sup>, quien señaló: “*No existe nadie que lo sepa todo, ni existe nadie que no sepa nada*”. Además del conocimiento recibido por parte del docente, existe también un factor fundamental en la vida del estudiante, que es el conocimiento empírico, es decir la captación de los hechos o fenómenos en base a las experiencias.

En la vida cotidiana el estudiante se enfrenta al contexto que lo rodea, conoce todo tipo de experiencia, comete errores y saca conclusiones, así encontramos que con diferentes experiencias a demás diversos conocimientos, el estudiante posee cierto tipo de saber. Por eso al profesor no solo le toca enseñar; también tiene que aprender.

El método de memorizar, de meter información, como quien mete plata en un banco, fue llamado por Freire como EDUCACIÓN BANCARIA, donde se trata de formar hombres en serie, meros repetidores, buscando que la vida siga igual. A lo que la nueva escuela difiere con una educación de comunicación, diálogo, y no contemplar

---

<sup>3</sup> Fue presidente de Argentina, pedagogo, filósofo, docente (1868-1874)

<sup>3</sup> Educador brasileño y un influyente teórico de la educación. (1921-1997)

al estudiante como un sujeto pasivo ignorante, sino como un sujeto capaz de crear sus propios conceptos y definiciones.

En tal sentido está planteado romper con la relación vertical entre profesor-alumno, ya que el hecho educativo en un proceso democrático, colectivo, cooperativo.

No había participación de los educandos en la forma de enseñar o de realizar la transferencia de conocimientos era de los libros al cuaderno. En la educación tradicional el niño no puede preguntar, hablar o aportar alguna idea; porque el maestro es el que sabe enseñar. El maestro de la Escuela Tradicional es aquel que no se preocupa por leer otros libros para dar sus clases, sino que como tiene los libros de los cursos a impartir, llega a la escuela a comenzar con dictados o simplemente a escribir en la pizarra a que los estudiantes copien sin antes dar una explicación del contenido. Puedo agregar también que en ésta clase de educación el niño siente las clases muy aburridas, no hay dinamismo, motivación; por lo tanto no hay Enseñanza-Aprendizaje.

Tanto así que la deserción de los estudiantes no tarda en llegar y alumnos reprobados al final del año no se hacen esperar, también se da la repetición de grados y muchos no llegan a culminar la Primaria (o el Sexto Grado). Resaltemos también que en la Educación Tradicional los padres tampoco tienen participación alguna. Ésta situación a cambiando en nuestros días la Educación ya no es la misma, aunque aún existen maestros que son muy tradicionales continúan haciéndolo.<sup>5</sup> (Aycachi, 2008).

En la actualidad se busca llegar a una educación más inclusiva en todos los niveles que integren a alumnos, padres de familia y profesores que se adapten a la diversidad del ambiente del alumno, atendiendo las falencias en el proceso de aprendizaje de sus representados.

En la antigüedad la educación estaba más enfocada a la formación general del hombre y del ciudadano que a la transmisión y al contenido de los conocimientos en el sentido estricto de la palabra. En este contexto, la dialéctica y la mayéutica, practicada por Sócrates en sus famosos diálogos, eran consideradas técnicas capaces de hacer progresar el razonamiento y el conocimiento. Igualmente, Platón y Aristóteles consideraban que la pedagogía debía ponerse al servicio de fines éticos y políticos. Durante la edad media, la pedagogía se

---

<sup>5</sup> AYCACHI, Rómulo: *Escuela tradicioal*, <http://es.scribd.com/doc/7471751/Educacion-Tradicional>

asimiló a un catecismo bajo la influencia del escolasticismo, cuyos principios fueron expuestos principalmente por san Agustín y santo Tomás de Aquino. Los métodos de educación, que hacían hincapié en la comunicación maestro alumno, se basaban en la transmisión de la fe a través de una enseñanza que giraba principalmente alrededor de la lingüística.<sup>6</sup> (Salazar, 2006).

Es necesario analizar los verdaderos factores que afectan la educación, ya que si bien es cierto el sistema está muy obsoleto, quizá esto se deba en gran medida a los ejecutores de ese sistema, que son cada docente al impartir una clase.

Las tradiciones como todo en la vida, deben de ir cambiando al paso de los años, acoplándolas o sumergiéndolas a nuestra vida diaria, puesto que el mundo globalizado así lo requiere. Por otra parte, algunos docentes tradicionalistas manifiestan que la gran mayoría de los problemas que se tienen en educación, son ocasionados por los avances tecnológicos, que acaparan la atención del educando, viviendo en un mundo totalmente virtual y hasta cierto punto pre-programado.

Sin embargo, es necesaria una unificación de los métodos tradicionalistas con los avances tecnológicos, ya que estos están relacionados directamente con los estudiantes, por lo que sería más fácil y más factible transmitir un aprendizaje en base a relacionar el conocimiento con su vida diaria.

El maestro simplifica, prepara, organiza, ordena. Es el guía, el mediador entre los modelos y el niño. Mediante los ejercicios escolares los estudiantes adquirirán disposiciones físicas e intelectuales para tener contacto con los modelos. El acatar las normas y reglas es la forma de acceso a los valores, a la moral y al dominio de sí mismo, lo que le permite librarse de su espontaneidad de sus deseos. Cuando esto no es así, el castigo hará que quien transgredió alguna norma o regla vuelva a someterse a éstas renunciando a los caprichos y tendencias personales. Para cumplir con esto los maestros deben mantener una actitud distante con respecto a los estudiantes.

La filosofía de la Escuela Tradicional, considera que la mejor forma de preparar al niño para la vida es formar su inteligencia, su capacidad de resolver problemas, sus

---

<sup>6</sup> SALAZAR, Michel: *Sobre el estatuto epistemológico de las ciencias de la educación*, <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/24026/2/articulo6.pdf>

posibilidades de atención y de esfuerzo. Se le da gran importancia a la transmisión de la cultura y de los conocimientos, en tanto que se les considera de gran utilidad para ayudar al niño en el progreso de su personalidad. Esta filosofía perdura en la educación en la actualidad.

### **Herramientas On line multimedia aplicadas al aprendizaje**

Al hablar de herramientas multimedia para el aprendizaje, nos referimos al uso de una mezcla de diversos medios en los que se pueden mostrar la información, ya sea de forma visual o auditiva, que contengan textos llamativos e imágenes animadas.

Como cualquier herramienta didáctica, la multimedia expositiva cuenta con maneras más y menos efectivas en su aplicación al aula. Al igual que un libro de texto puede ser una herramienta útil si se emplea adecuadamente...<sup>7</sup> (Gracia, 2009)

Una forma de lograr que el estudiante siga un proceso de adaptación en el uso de herramientas multimedia para su aprendizaje, se debe integrar la aplicación de medios audiovisuales dentro del aula, para que el estudiante se vaya familiarizando con este tipo de tecnologías y de esta manera pueda pasar a un ámbito on line, promoviendo el interés investigativo, utilizando herramientas que motiven al estudiante obtener mayor información sobre temas relacionados a las Ciencias Sociales.

La tecnología informática forma parte ya del ambiente humano lo que exige aprender a convivir con ella y a aprovechar sus potencialidades. En el aula se destaca la posibilidad de poner al alcance de todos mayor número de información utilizando diversos canales sensoriales; su incidencia en el trabajo colaborativo en entornos virtuales compartidos; el favorecimiento de nuevas destrezas y habilidades, particularmente para buscar, organizar y seleccionar información; así como el cambio en los roles de profesores y alumnos se vuelve gestor de su aprendizaje, y el primero en facilitador y colaborador de ese proceso pero sobre todo, cuando se entiende el proceso de enseñanza aprendizaje como un medio de construcción de saberes; si bien, los sistemas informáticos como la internet bombardean al niño con miles de datos, la escuela, y por ende el docente, tiene la misión de saber orientar al

---

<sup>7</sup> RIVERO, Ma. Pilar: *Un estudio sobre la efectividad de la multimedia expositiva para el aprendizaje de la historia*, <http://goo.gl/1yvNc>

estudiante para un uso benéfico de esa información, fomentando en ellos esquemas de análisis y síntesis, fomentando aspectos valorativos críticos para saber manipular adecuadamente el universo de imágenes que le llegan desde la pantalla.

Los estudios empíricos se hacen necesarios para medir el impacto de los entornos formativos multimedia en el proceso educativo (Coll, Mauri & Onrubia, 2008),<sup>8</sup> ya que miden el desarrollo real de su uso por parte de profesores y alumnos, enfatizando en la manera en que estas tecnologías se insertan en las prácticas educativas y como pueden transformarlas y mejorarlas, “asumiendo que el aprendizaje de los alumnos se relaciona depende de la calidad de las prácticas en las que participan dentro del aula”

Cuando se emplean las TIC en el aula, se aprovecha la semiótica común que aparece en ellos con otros recursos, como imágenes fijas o en movimiento, textos, datos numéricos, entre otros, lo cual no implica novedad alguna,

La novedad reside más bien en el hecho de que, a partir de la integración de los sistemas simbólicos clásicos (lengua oral, lengua escrita, lenguaje audiovisual, lenguaje gráfico, lenguaje numérico) las TIC crean condiciones totalmente inéditas para operar con la información, representarla, procesarla, acceder a ella y transmitirla. Son estas condiciones atribuidas al entorno semiótico que conforman más que las características concretas de los sistemas simbólicos con los que operan, las que confieren a las TIC potencialidades específicas como instrumentos psicológicos en el sentido vigostkiano, es decir como mediadores de los procesos intramentales e intermentales implicados en el aprendizaje (Coll, 2005. 9).

El autor pone de manifiesto, para la comprensión del impacto de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje, el triángulo interactivo estudiantes, profesores y contenido-, en donde el formalismo, la interactividad, el dinamismo, la multimedia y la hipermedia ponen de manifiesto la potencialidad de las TIC como instrumentos psicológicos mediadores de las relaciones entre profesores, contenidos y entre estudiantes y contenidos, en tanto que la conectividad tiene relevancia potencial frente a las relaciones entre estudiantes, profesores y las relaciones de estudiantes entre sí.

---

<sup>8</sup> Coll: Catedrático del Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad de Barcelona; Mauri: Catedrática de la Escuela Universitaria del Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad de Barcelona; Profesor titular del Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad de Barcelona

Desde el punto de vista educativo, señala el autor, la confluencia de la interactividad y la conectividad repercute importantemente en la planificación y desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje en los entornos basados en las TIC.

En este proceso de interacción, las TIC son aliadas del desarrollo creativo del estudiante. Hay más facilidad para crear proyectos y aplicar los conocimientos de la clase.

El uso de animaciones en el aula como gráficos interactivos, audio o videos facilita la concentración del estudiante. Al combinar el aprendizaje visual, auditivo y gráfico el docente refuerza la metodología.

El alumno tiene la facilidad de relacionar las cosas y recordarlas de inmediato. Con las TIC se pueden realizar ejercicios prácticos, como cálculo mental, juegos matemáticos. El docente puede crear su propio material multimedia. Para ello debe seleccionar los videos que complementen el trabajo de aula. Puede incluir música e imágenes en 3D.

La creatividad, la paciencia para investigar y atreverse a probar cosas diferentes son clave. Una de las ventajas del uso de las TIC es que simplifican la labor del docente. Por ejemplo, el maestro que tardaba una hora en dar su clase lo puede hacer en media hora de forma divertida y entretenida.

En 60 centros educativos de Quito se usa la pizarra digital. Este software permite mayor interacción. Se usa un lápiz óptico, puntero infrarrojo, CD. Para los más pequeños también hay programas apropiados. Las TIC dan la posibilidad de que el docente se olvide de las clases tradicionales y de las conferencias magistrales. La participación del estudiante es más activa. Todos participan y aportan con conocimientos. Al usar herramientas tecnológicas cercanas al estudiante, este siente más interés en aprender.

Al emplear las TIC en el aula, la conducta del estudiante mejora. No necesita permanecer estático sentado uno detrás de otro. Por el contrario, el aprendizaje es más kinestésico (movimiento) y de forma personalizada. (Comercio.com, 2011)<sup>9</sup>

El coordinador del Informe PISA de la OCDE, (Schleicher, 2005), afirmaba en una entrevista realizada a finales del 2005 que "el éxito del sistema educativo está en lograr una mayor motivación en el alumnado. El estudiante debe aprender que lo que estudia no sólo sirve para la escuela, sino que le abrirá nuevas oportunidades en el futuro"<sup>10</sup>. Por eso, una de las fuentes motivacionales más importantes es la conexión que tiene que existir entre lo que se enseña en la escuela y lo que acontece fuera de ella. Cuanto mayor relación vean los estudiantes entre lo que aprenden y el mundo real, más sentido tendrá para ellos el trabajo académico, más interés tendrán por aprender y más placer les producirá (Seal, 2004).<sup>11</sup>

Probablemente, la falta de motivación académica de muchos estudiantes se ha convertido en uno de los factores centrales que pueden explicar algunas situaciones problemáticas que se están viviendo en la educación escolar. Y es que la desmotivación de los alumnos puede ser tanto una consecuencia de los cambios y transformaciones que ha sufrido la sociedad en los últimos años y que el sistema educativo todavía no ha sido capaz de asumir, como también un factor desencadenante de ciertos problemas y conflictos que se producen en los centros escolares.

Por otro lado, (Peón & Anaya, 2010) hacen referencia a la incorporación de salones multimedia en los centros educativos. Un salón multimedia lo interpretan como el espacio físico en el que hay acceso a dos o más medios como la televisión, la computadora, el audio o el texto para propósitos educativos. Remarcan que estas aulas sin una computadora ni un puerto para conectarse a Internet están incompletas. Finalmente, enfatizan la importancia de incorporar este tipo de salones

---

<sup>9</sup> Texto obtenido del Diario el Comercio año 2011.

<sup>10</sup> Andreas Schleicher (Hamburgo, Alemania, 1964) aporta un punto de vista de altura sobre la educación española,

<sup>11</sup> Stipek, D. y Seal, K. (2004). *Mentes motivadas. Cómo educar a tus hijos para que disfruten aprendiendo*. Barcelona: Paidós. (Edic. orig., 2001).



con raciocinio y planeación estratégica, para mejorar la calidad y la oferta educativa.<sup>12</sup>

### **Entornos formativos multimedia en el aprendizaje**

Los entornos formativos multimedia, se los puede catalogar como un apoyo eficaz, que permiten el logro de los objetivos propuestos para la clase, entre ellos tenemos herramientas que nos brindan información, como fuente para consultas e investigaciones, y otros que ofrecen una mayor interactividad para fomentar el aprendizaje en los estudiantes, dinamizando aún más la clase.

Entre las herramientas más relevantes para el estudio de las Ciencias Sociales tenemos:

**3d Solar System Web:** Esta es una aplicación de simulación del sistema solar en 3D, lo que le da la ubicación aproximada de los planetas en el sistema solar en función del tiempo, y algo de información acerca de cada uno de ellos. Esta aplicación utiliza HTML5 y WebGL.

**Google Maps.-** Google Maps es el nombre de un servicio gratuito de Google. Es un servidor de aplicaciones de mapas en la Web. Ofrece imágenes de mapas desplazables, así como fotos satelitales del mundo e incluso la ruta entre diferentes ubicaciones o imágenes a pie de calle Google Street View. Desde el 6 de octubre de 2005, Google Maps es parte de Google Local.

**Google Earth.-** Google Earth es un programa informático similar a un sistema de información geográfica (SIG), creado por la empresa Keyhole Inc., que permite visualizar imágenes del planeta, combinando fotografías de satélite, mapas y el motor de búsqueda de Google que permite ver imágenes a escala de un lugar específico. Su principal competidor es Bing Maps.

**Street View.-** Google Maps con Street View te permite explorar lugares de todo el mundo mediante imágenes a pie de calle de 360 grados. Podrás visitar monumentos del mundo, ver maravillas naturales, hacer una excursión, entrar en restaurantes y

---

<sup>12</sup> PEÓN, R.; ANAYA, M. y OLGUÍN A.: *Las nuevas tecnologías en el sistema tradicional de educación superior: Una propuesta viable*, <http://scielo.unam.mx/pdf/rmie/v15n45/v15n45a3.pdf>

pequeños negocios e incluso visitar el Amazonas. Adéntrate en una demostración o navega por la galería para ver colecciones de todo el mundo.

**Xpeditions Atlas.-** (National Geographic). Generador de mapas del mundo, de continentes o países, con información básica o detallada, con o sin especificación de fronteras -según se desee- en formato GIF o PDF, listos para imprimir y copiar.

**The Scale of the Universe.-** Herramienta que funciona directamente desde la web y nos permite navegar por distintos objetos presentes en el universo que están ordenados por tamaño y a escala, como planetas, constelaciones, galaxias, etc. Lo interesante del sitio es que nos permite realizar zoom hasta el punto de visualizar elementos como neutrones o quarks, todo acompañado de una ventana de información que podremos leer.

## 2.1.2 Antecedentes Referenciales

Luego de indagar en proyectos previos que se han realizado referentes a: La influencia de los entornos formativos multimedia en la interactividad del área de Estudios Sociales en la Escuela Fiscal Mixta “5 de Octubre” se hallaron temas relacionados, pero difieren en ciertos aspectos:

**Título:** Utilización de ayudas multimedia en la enseñanza de introducción a la informática, en el primer curso común del ciclo diversificado, en el Colegio Fiscal Técnico Popular Permanente Naranjal.<sup>13</sup>

**Autores:** María Barrera, Livinston Luna

La utilización de ayudas multimedia es el medio más eficaz para mejorar el rendimiento de los estudiantes ,donde ayuda a la construcción del conocimiento de una forma interactiva, dónde el profesor se vale de esta herramienta creativa y didáctica que motiva la atención y entusiasma la curiosidad de los alumnos, generando en ellos un mejor rendimiento académico.

---

<sup>13</sup> BARRERA, María y LUNA, Livinston: *Utilización de ayudas multimedia en la enseñanza de introducción a la informática, en el primer curso común del ciclo diversificado, en el Colegio Fiscal Técnico Popular Permanente Naranjal*, Tesis de grado para optar el título de Licenciado en Informática y Programación, Educación Semipresencial y a Distancia (ESaD), Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Ecuador, 2007.

**Título:** Utilización de las TIC'S para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los alumnos del Octavo Año de Educación Básica del Instituto Tecnológico “Dr. Enrique Noboa Arízaga” del Cantón la Troncal.<sup>14</sup>

**Autor:** Irayda Alcoser, Morán Mayra

Afirman que las instituciones educativas están aplicando un sistema educativo, mediante la utilización de las TIC'S, acorde a las exigencias actuales, para lo cual están creando una nueva propuesta para la sociedad como lo que denominan la realidad virtual propuesta que brinda la posibilidad de contar minuto a minuto la información actualizada sobre los más destacados pensadores para enriquecer las ideas que faciliten al estudiante cierto nivel de autonomía intelectual y social, permitiéndole ser protagonista de autoaprendizaje; característica primordial de una autoformación.

**Título:** Implementación de la educación virtual en la Universidad Estatal del Cantón Milagro.<sup>15</sup>

**Autor:** Narcisa Zea Jiménez

La utilización de la educación virtual es un mecanismo de acercamiento a los problemas comunes de los estudiantes, desde sus realidades individuales en referencia al entorno en que se desarrollan, la educación virtual es una educación que conlleva al mejoramiento concreto de la educación, donde el maestro está presente en forma electrónica permitiendo al estudiante desarrollar sus capacidades al encontrarse con posibilidades académicas fortalecidas con experiencias de otros países.

Los proyectos antes mencionados tienen en común que están vinculados con el aspecto tecnológico y educativo, a través de nuevos métodos de enseñanza a

---

<sup>14</sup> ALCOCER, Irayda y MORÁN, Mayra: *Utilización de las TIC's para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los alumnos del Octavo Año de Educación Básica del Instituto Tecnológico “Dr. Enrique Noboa Arízaga” del Cantón la Troncal*, Tesis de grado para optar el título de Licenciado en Informática y Programación, Educación Semipresencial y a Distancia (ESaD), Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Ecuador, 2009.

<sup>15</sup> ZEA, Narcisa: *Implementación de la educación virtual en la Universidad Estatal del Cantón Milagro*, Tesis de grado para optar el título de Licenciado en Informática y Programación, Educación Semipresencial y a Distancia (ESaD), Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Ecuador, 2006.

distancia, el uso de las TIC'S, investigaciones sobre la evolución de las aplicaciones web.

El actual proyecto investigativo: La influencia de los entornos formativos multimedia en la interactividad del área de Estudios Sociales, difiere de los anteriores ya que no solo se estudia cada una de las herramientas de la Web 2.0, sino, su aplicación y de qué forma puede mejorar la educación y el proceso de enseñanza de una manera más participativa en la asignatura de Estudios Sociales y de esta forma ayudar al estudiante en el desarrollo de sus habilidades, trabajar en equipo, auto educarse a través de herramientas colaborativas que le permitan tener un mejor aprendizaje de las ciencias sociales.

### **2.1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **Entornos formativos**

Surgieron a partir de la década de los 90, con la transición de los sistemas operativos basados en DOS a los sistemas operativos con una interfaz gráfica mucho más agradable para el usuario común.

Por tanto podemos definir como multimedia al: "entorno que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de la información".<sup>16</sup> (TECNOLOGIAPCPI, 2010)

### **HERRAMIENTAS WEB 2.0 EN LA SOCIEDAD Y LA EDUCACIÓN ACTUAL**

En Ecuador la educación ha sufrido cambios trascendentales en el aspecto cultural, social y tecnológico, lo que ha facilitado la forma de educar a nuestros hijos y esto es gracias a los medios tecnológicos que están disponibles para nuestra sociedad; todo esto está generando nuevos retos para todos los sistemas sociales en los que participa el individuo, con modificaciones relevantes en cuanto a los aspectos socioculturales, socioeconómicos, políticos, educacionales, etc.

(Serrano & González Sánchez, 2008): Sin embargo, es preciso considerar que además de la afectación en los diferentes ámbitos o macrocontextos sociales, estos cambios están trastocando también las microestructuras interpersonales de los individuos. En primera

---

<sup>16</sup> TECNOLOGIAPCPI: *Entornos multimedia*, <http://tecnologiapcpi.blogspot.es/>

instancia, porque estos cambios contribuyen a la transformación social y con ello, a la transformación de las representaciones que los sujetos tienen de la sociedad. Y en segundo lugar, más concretamente, porque los principales cambios se relacionan con modificaciones en materia de información, objeto indispensable de la actividad intelectual de los sujetos.<sup>17</sup>

Dentro de estas modificaciones podemos ver los cambios tecnológicos que ha venido sufriendo la educación, por tanto, son decisivos para el funcionamiento cognitivo de los sujetos. Y, pese a que en la actualidad apenas se haya abordado suficientemente esta cuestión, ni se hayan asumido de forma explícita estos cambios, a nuestro modo de ver, son más frecuentes ciertas afirmaciones que redundan en plantear cómo en la actualidad se está sucediendo una renovación cognitiva. Una renovación que va a comportar una serie de posibilidades para los sujetos, pero que también va a demandar de los mismos ciertas habilidades y destrezas que logren palpar nuestros objetivos que son formar personas con una educación de calidad.

## FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La inclusión de la tecnología en las actividades diarias, ha logrado un efecto positivo en la manera en que las personas se comunican y aprenden. (Siemens, 2005) Lo concibe como conectivismo, Indica que “el conectivismo representa el modelo de aprender que refleja los desplazamientos tectónicos de la sociedad donde el aprendizaje ya no es una actividad interna e individual”.<sup>18</sup>

La educación holística toma, los aportes de la nueva ciencia como base, y reconoce el mundo como una compleja red de relaciones entre las distintas partes de un todo global. Del mismo modo, no considera tan importante el aprendizaje de teorías y modelos como el verdadero desarrollo de mentes científicas, capaces de hacer un uso inteligente y creativo de los recursos tecnológicos actuales.<sup>19</sup> (PAC, 2008)

---

<sup>17</sup>SERRANO, María José, & GONZÁLEZ SÁNCHEZ, Margarita: *La revolución cognitiva en la sociedad actual: nuevos retos educativos*, [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_07/n7\\_art\\_mjhs\\_y\\_mgs.htm](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_07/n7_art_mjhs_y_mgs.htm)

<sup>18</sup>SIEMENS, George: *Connectivism: A learning theory for the digital age*, [http://www.itdl.org/Journal/Jan\\_05/article01.htm](http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm)

<sup>19</sup> PAC: *¿Qué es la educación holística?*, <http://goo.gl/fu8Ru>

El aprendizaje se relaciona con el medio en el que se gesta la información donde el estudiante reconoce su entorno, medio en el cual desarrolla su conocimiento el mismo que se fomenta en base a la práctica en su entorno relacionado con los docentes, estudiantes, la sociedad y los medios de comunicación que labran su propio conocimiento generando un aprendizaje significativo.

## **FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA**

Forjar alumnos pensantes, capaces de crear su propio conocimiento, es la tarea que los docentes tienen al momento de impartir sus clases, a través de la aplicación de teorías como las que tenemos a continuación:

El conductismo, el cognitivismo y el constructivismo son las tres grandes teorías de aprendizaje utilizadas más a menudo en la creación de ambientes instruccionales. Estas teorías, sin embargo, fueron desarrolladas en una época en la que el aprendizaje no había sido impactado por la tecnología.<sup>20</sup> (Siemens, *Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital*, 2004)

Hoy en día estas teorías son más factibles de concebir, apoyándonos de las TICs, el internet y demás herramientas colaborativas.

(Prensky, *Passion-Based Learning*, 2009): Las herramientas digitales son esenciales no opcionales para el "homo sapiens digital". Así debemos combinar lo que hace bien el cerebro con lo que hace bien la máquina para resolver mejor los problemas.<sup>21</sup>

Eliminar barreras de tiempo y espacio, es una de las ventajas que tenemos frente al uso de las herramientas Web 2.0, innovando la transmisión de la información entre docente – alumno y relativamente mejorando el proceso enseñanza en la asignatura de EE SS, a través de canales comunicación disponibles en la Web, migrando la forma de enseñar tradicional hacia una educación virtual.

A lo largo de los años se ha considerado al aprendizaje como sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza, que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio

---

<sup>20</sup> SIEMENS, George: *Conectivismo: una teoría del aprendizaje en la era digital*, <http://goo.gl/iBs39>

<sup>21</sup> PRENSKY, Mark: *Passion-Based Learning*. Santiago, Chile.

de conducta, debido a conducir a un cambio en el significado de la experiencia.<sup>22</sup> (Carrasco, 2008)

Es por eso que al aplicar la tecnología el alumno tiene una mayor percepción de lo acontece a su alrededor, de los cambios que se están dando en su entorno social y cultural, este aprendizaje significativo solo se logra a través de la experiencia, conjuntamente con la parte conceptual.

## **FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA**

Actualmente la tecnología se ha convertido en una parte clave e imprescindible en las empresas e instituciones educativas, ya que nos permiten realizar todo tipo de actividades que permitan el total aprovechamiento del conocimiento científico.

(Coll, 2004 - 2005), nos habla sobre el constructivismo, como la capacidad física y mental que desarrolla todo ser humano mediante su entorno, de la misma manera el estudiante reconoce así mismo su papel preponderante en su medio en que se desarrolla, así como sus mediadores (docentes, estudiantes, medios de comunicación) donde los frutos de esta interacción son elementos que generaran un conocimiento significativo en el estudiante.

Igualmente, la instrucción que brinda el tutor debe ser la de un gestor o mediador a la construcción del conocimiento del alumno. Y en cuanto a las tecnologías de la información y comunicación, éstas se conciben no sólo como artefactos físicos, sino como potenciales instrumentos psicológicos mediadores, los cuales posibilitan a nuevos procesos cognitivos y estrategias de aprendizaje.<sup>23</sup> (Coll, 2004 - 2005)

A partir la década de los 90 hasta la actualidad, la sociedad a nivel nacional e internacional ha sufrido cambios de carácter político, económico y social; sin dejar a un lado el ámbito educativo, transformando de forma relativa los modelos pedagógico y con ellos la forma de enseñar y los medios tradicionales que los educadores usaban, están siendo alternados con la aplicación de medios audiovisuales.

---

<sup>22</sup> CARRASCO, Alan: *El aprendizaje significativo*, <http://unaprendizajesignificativo.blogspot.com/>

<sup>23</sup> COLL, César: *Psicología de la Educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación: Una mirada constructivista*. (p. 49)

## FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

La educación es un aspecto social importante, la función que ella cumple es la de integrar a cada uno de los individuos a la sociedad, y a su vez en el ámbito tecnológico que nos permite compartir de manera efectiva la información creada a partir de las concepciones de cada persona.

Los cambios científicos tecnológicos determinan que los centros de educación superior transformen sus misiones y objetivos para poder cumplir responsablemente con la preparación, recalificación y formación continua de los recursos humanos que exige la reestructuración económica de cada país.<sup>24</sup> (Arana & Batista, 2004)

### 2.2 MARCO CONCEPTUAL

**Método Tradicional:** El método tradicional, es aquel que descompone la totalidad del juego en una multitud de destrezas, que se enseñan según un principio de complejidad creciente. Por ejemplo, inician la enseñanza del pase, cuando el jugador alcanza cierto dominio, recién se incorpora una técnica nueva.

**Enseñanza:** La enseñanza es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de 3 elementos: un profesor o docente, uno o varios estudiantes o discentes y el objeto de conocimiento.

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

**Herramientas Tecnológicas:** Están diseñadas para facilitar el trabajo y permitir que los recursos sean aplicados eficientemente intercambiando información y conocimiento dentro y fuera de las instituciones educativas.

**Desmotivación:** estado de angustia y pérdida de entusiasmo, disposición o energía. Aunque la desmotivación puede verse como una consecuencia normal en las

---

<sup>24</sup> ARANA, Martha & BATISTA, Nuris: *La educación en valores: una propuesta pedagógica para la formación profesional*, <http://www.oei.es/salactsi/ispajae.htm>



personas cuando se ven bloqueados o limitados sus anhelos por diversas causas, tiene consecuencias que deben prevenirse.

**Dialéctica:** En el sentido que le otorgaban Platón y Aristóteles, es el arte de la discusión o búsqueda de la verdad en el diálogo a través de diversas divisiones y precisiones conceptuales.

**Mayeutica:** La mayeutica es un método o una técnica que consiste en realizar preguntas a una persona hasta que ésta descubra conceptos que estaban latentes u ocultos en su mente.

**Kinestésico:** refiere a todas las sensaciones que provienen del propio cuerpo, de las entrañas profundas.

**TIC:** Siglas con las que se reconoce a las tecnologías de la información y la comunicación.

### **2.3 MARCO LEGAL**

**Art. 37.-** Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

**Art. 80.-** El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población.

Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo.

## **2.4 HIPOTESIS Y VARIABLES**

### **2.4.1 Hipótesis General**

La utilización del entorno formativo mejora el aprendizaje significativo de los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales, en los estudiantes del quinto año de educación básica de la escuela “5 de Octubre” durante el periodo 2013-2014.

### **2.4.2 Hipótesis Particular**

- ✓ El conocimiento del uso de la tecnología por parte de los docentes impulsa el empleo del software educativo en el aula de clase del quinto año de educación básica de la escuela “5 de Octubre” durante el periodo 2013-2014
- ✓ El desconocimiento de los entornos formativos multimedia, inciden en la aplicación de una metodología de enseñanza más interactiva, de la asignatura de EE SS, en los alumnos del quinto año de educación básica de la escuela “5 de Octubre” durante el periodo 2013-2014
- ✓ La implementación de estrategias metodológicas participativas promueve la interacción, creatividad, desarrollo del pensamiento crítico y explorativo, en el aprendizaje de la asignatura de EESS.

### **2.4.3 Declaración de Variables**

**Variable independiente.-** Influencia de los entornos formativos multimedia.

**Variable dependiente.-** Interactividad del área de Estudios Sociales en la Escuela Fiscal Mixta “5 de Octubre”.

## 2.4.4 Operacionalización de las Variables

**Cuadro 2.** Operacionalización de las variables

VARIABLE	CONCEPTO	INDICADOR	TECNICAS	INSTRUMENTO
VARIABLE INDEPENDIENTE. - Influencia de los entornos formativos multimedia.	<b>Entornos formativos multimedia.</b> Los recursos educativos multimedia, son materiales que integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones...) y que pueden resultar útiles en los contextos educativos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de internet.</li> <li>• Uso de herramientas innovadoras.</li> <li>• Aplicación de recursos tecnológico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación directa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de observación</li> <li>• Cámara fotográfica</li> </ul>
VARIABLE DEPENDIENTE.- Interactividad del área de Estudios Sociales en la Escuela Fiscal Mixta “5 de Octubre”.	<b>Interactividad en el área de EE SS.</b> El término interactividad se utiliza hoy con dos sentidos muy diferentes. Uno como sinónimo de participación en relaciones comunicativas establecidas entre las personas, donde es corriente utilizar la voz interactuar en lugar de conversar, dialogar, colaborar, votar, etc.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejoramiento de los procesos enseñanza aprendizaje.</li> <li>• Realimentación de contenidos.</li> <li>• Bases fundamentadas para el aprendizaje de las ciencias sociales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevista</li> <li>• Encuesta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionarios</li> <li>• Cuaderno de notas</li> </ul>

**Fuente:** Influencia de los entornos formativos multimedia en la interactividad del área de Estudios Sociales en la Escuela Fiscal Mixta “5 de Octubre”.

Elaborador por: Márquez Mayra

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

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

Según su finalidad la investigación es: **aplicada**, porque se utiliza las herramientas web 2.0 para crear interactividad con los estudiantes en la asignatura de EESS, donde el alumno se vincula de forma virtual, permitiendo tener una idea más amplia de los conceptos previamente estudiados, logrando de esta manera un aprendizaje de calidad y a su vez generara motivación al educando como al educador al emplear herramientas informáticas de fácil acceso y gran comprensión.

**Descriptivo**, porque se propone detallar de forma sistemática las características del accionar de los estudiantes y docentes respecto al uso de las herramientas de la Web 2.0. como G. Earth, G. Maps, entre otras. Además, porque permitirá observar el desenvolvimiento de los estudiantes en el uso de recursos tecnológicos en el aprendizaje de EE SS.

La investigación es **De campo**, dirigido a estudiantes de quinto año de educación básica en la signatura de Estudios Sociales, en la que se buscó determinar el conocimiento adquirido por el estudiante, porque se recolecta información mediante encuestas y entrevistas en el lugar donde se produce el fenómeno estudiado para determinar la realimentación aplicando herramientas colaborativas de la Web 2.0 dentro y fuera de las aulas de clase.

Es **Investigación Experimental**, porque se va a manipular las variables de acuerdo a las necesidades de la investigación por ello se pretende implementar los entornos formativos multimedia que mejore la interactividad o la relación con el estudiante en la asignatura de estudios sociales.

**Cualitativo**, mediante la entrevista al docente, se logrará identificar el grado de la utilización de los entornos formativos multimedia en la interactividad del área de EESS. Mediante datos generados de la entrevista y la observación, determinaremos los medios que permita complementar los conocimientos adquiridos en las horas de clases dentro del aula.

**Documental**, porque la información ha sido obtenida a través de textos con contenido científicos, con bases fundamentadas de varios autores, fichas bibliográficas, documentación de internet, además de la recolección de información mediante encuestas, entrevistas a docentes y directivos de la institución educativa, sobre la influencia de los entornos formativos multimedia en la interactividad del área de Estudios Sociales

La interpretación y percepción de la realidad del investigador, será **no participante** ya que el solo tomara los datos desempeñándose como un observador de la misma y detectando los cambios y la relación entre las variables que intervienen en el estudio

## **3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA**

### **3.2.1 CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN**

La población a la que se orienta el estudio corresponde a los alumnos de, en los estudiantes del quinto año de educación básica de la escuela “5 de Octubre” durante el periodo 2013-2014, en la cual los estudiantes tienen como característica sus edades comprendidas entre 10 a 12 años, pertenecen al sector urbano del cantón Naranjito.

### 3.2.2 DELIMITACIÓN DE LA POBLACIÓN

El tamaño de la población con la cual se va a trabajar es de tipo finita porque está delimitado a 45 estudiantes que pertenecen al quinto año de educación básica la mismo que está conformada por 22 niñas y 12 niños.

### 3.2.3 Tipo de muestra

Para este proyecto investigativo, se ha seleccionado la muestra no probabilística, de “sujeto tipo” y se trabaja con el 100% de la población donde determinaremos las incidencias que produjo la no falta de entornos formativos multimedia en la enseñanza de las ciencias sociales.

### 3.2.4 Tamaño de la muestra

El tamaño de la muestra corresponde a 45 alumnos conformados por niños y niñas, del quinto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “5 de Octubre” del cantón Naranjito, en el periodo lectivo 2013 – 2014 es decir se trabajara con el 100% de la población debido a que existe un solo curso de quinto año en el plantel.

### 3.2.5 Proceso de selección

La selección de los individuos objeto de estudio será de manera sistemática, es decir a los estudiantes y docente de quinto año de básica, de la Escuela “5 de Octubre”.

**Cuadro 3.** Proceso de selección de los estudiantes

ESTUDIANTES	POBLACIÓN	NIÑAS	NIÑOS	% MUESTRA	TOTAL
<b>QUINTO</b>	34	22	12	100%	34

Fuente: Secretaria de la Escuela “5 de Octubre”

Elaborador por: Márquez Mayra

### 3.3. LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS

#### 3.3.1 Métodos Teóricos

Para la realización de esta investigación vamos a utilizar los siguientes métodos:

**Inductivo**, es aquel que va de los hechos particulares a afirmaciones de carácter general, esto implica pasar de los resultados obtenidos de observaciones o experimentos al planteamiento de hipótesis, leyes y teorías que abarcan no solamente los casos tomados como punto de partida, sino a otros de la misma clase, es decir generaliza los resultados.

Mediante la aplicación de este método se parte de encuestas y entrevistas, de esta forma indagamos al docente y estudiantes sobre el manejo de los entornos formativos multimedia, lo cual permitirá procesar información y valorar cada paso hacia los conocimientos para así alcanzar el objetivo propuesto.

**Deductivo**, originalmente tomaremos los datos generales que nos permitirán analizar de una manera más profunda, el nivel de adaptación a una metodología de aprendizaje apoyado en entornos formativos multimedia y el correcto manejo de cada una de las herramientas, así como la interacción, para lograr generar conocimientos significativos en el área de las ciencias sociales.

#### 3.3.2 Métodos Empíricos

**Observación**, mediante este método se pretendió observar la clase impartida directamente, donde se logrará determinar y analizar cuáles podrían ser las posibles falencias en los métodos, el uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza de EESS, no todos los estudiantes puedan comprender de una forma clara y concisa, lo que conlleva a que se generen vacíos en los estudiantes y de esta manera obtendremos estudiantes con poca motivación al no obtener un conocimiento amplio, no lograrán adquirir un aprendizaje significativo en las ciencias sociales.

#### 3.3.3 Técnicas e instrumentos

**Ficha de Observación**, técnica usada para la recopilación de información a través de la observación directa a los actores principales objetos de la investigación, para

determinar en qué grado se cumplen aspectos como la interacción entre: el docente en relación a sus alumnos, los alumnos en relación a la clase, herramientas de enseñanza que usa el docente en el aula, y que métodos utiliza el docente para realimentar la clase.

**La entrevista:** Medio usado para recabar información a través de preguntas en forma verbal a los docentes, de la asignatura de Estudios Sociales, las mismas que reflejan respuestas oportunas, sobre la implementación de sistema interactivo en basados en herramientas multimedia, en los estudiantes de quinto año de educación, con la finalidad de generar una realimentación en la asignatura de estudios sociales.

**La encuesta,** esta técnica se aplicó para recopilar datos de una parte representativa de la población, a través de un test con preguntas objetivas y de claro entendimiento, que nos permita obtener información precisa y cuantitativa. Dicha encuesta se la realizará a los estudiantes, y en función de sus respuestas, generar la tabulación respectiva.

### **3.4 EL TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN.**

Para el correcto procesamiento de los datos recopilados en función de las respuestas obtenidas por los participantes de la encuesta, se utilizó la herramienta ofimática Microsoft Excel 2010, para su respectiva tabulación y creación de gráficos estadísticos de barra.



## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

#### **4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL**

Nuestro currículo comprende materias especiales y cuatro materias básicas como: Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales, esta última de gran importancia ya que a través de su estudio, podemos descubrir, identificar y analizar el entorno en el cual nos desenvolvemos, así como nuestra historia y la del resto del mundo en general.

La investigación pretende establecer una estrecha relación entre la asignatura de Estudios Sociales con la tecnología, para potenciar el proceso de aprendizaje y generar un mayor interés al utilizar herramientas colaborativas que permitan al estudiante tener un aprendizaje más interactivo y motivador.

Los resultados de las encuestas, entrevista y ficha de observación realizada a los estudiantes del quinto año de básica, de la Escuela “5 de Octubre”, permitió establecer las principales necesidades y falencias en el proceso enseñanza aprendizaje, para determinar las posibles soluciones a este problema.

## 1.- ¿Utilizan los equipos de cómputo para otras asignaturas, aparte de Informática?

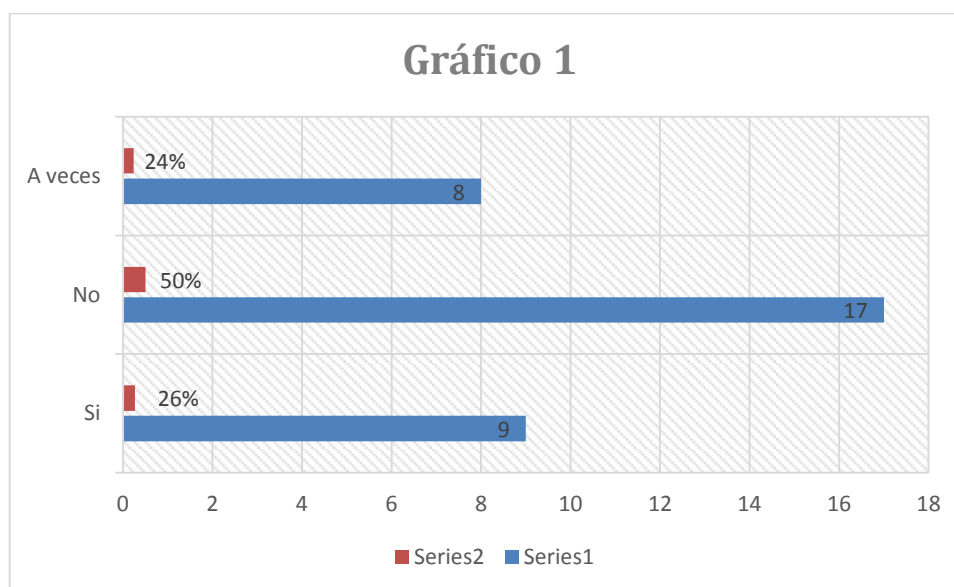
**Cuadro 4.** Opinión de los estudiantes del quinto año de básica acerca del uso de los equipos de cómputo para otras asignaturas, aparte de Informática.

ALTERNATIVAS	Nº	PORCENTAJE
Si	9	26%
No	17	50%
A veces	8	24%
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica  
"5 de Octubre"

Elaborado por: Márquez Mayra

**Figura 1.** Opinión de los estudiantes de quinto año de básica acerca del uso de los equipos de cómputo para otras asignaturas, aparte de Informática.



**Análisis:** El gráfico muestra que los docentes en un 50% no fomentan el uso de los equipos de cómputo y las TICs como tal, para otras asignaturas, como Ciencias Naturales, Estudios Sociales, entre otras.

**2.- Aparte de los medios tradicionales como el pizarrón. ¿Qué otros medio utiliza su profesor para su aprendizaje?**

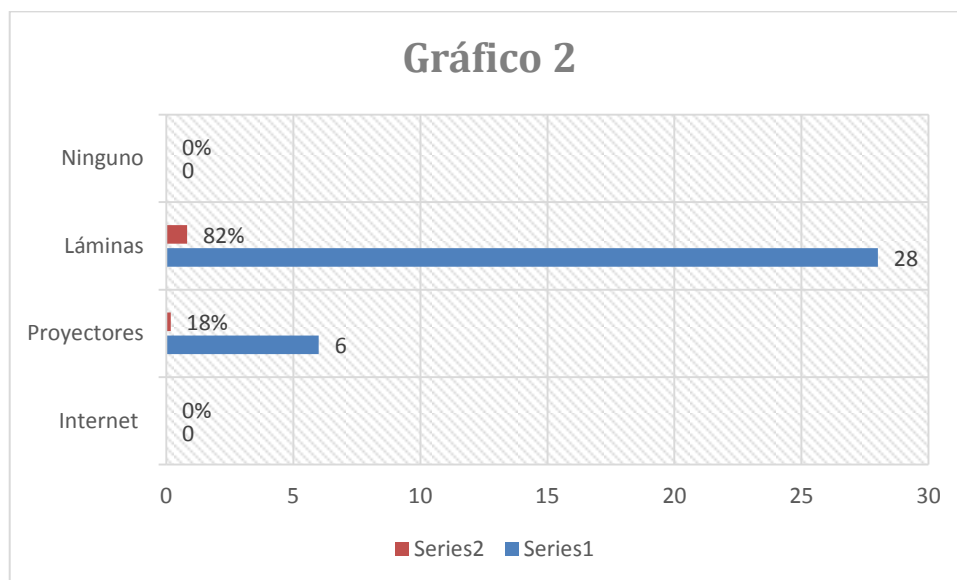
**Cuadro 4.** Opinión de los estudiantes de quinto año de básica sobre que otros medios utiliza el profesor aparte del pizarrón.

ALTERNATIVAS	Nº	PORCENTAJE
Internet	0	0%
Proyectores	6	18%
Láminas	28	82%
Ninguno	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica  
"5 de Octubre"

Elaborado por: Márquez Mayra

**Figura 2.** Opinión de los estudiantes de quinto año de básica sobre que otros medios utiliza el profesor aparte del pizarrón.



**Análisis:** Los resultados del gráfico demuestran que la práctica pedagógica desarrollada por el docente de programación está enmarcada en el uso de láminas y gráficos para desarrollar su clase en un 82% y un 6% refleja que dan uso a otros medios.

**3.- ¿Con qué frecuencia quedan inconclusos los temas que se tratan en las horas de clase?**

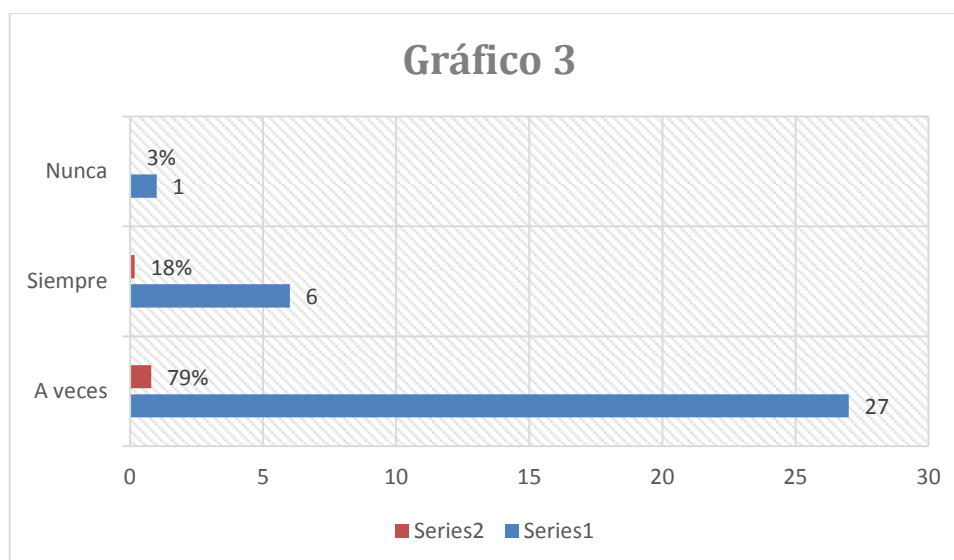
**Cuadro 5.** Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre la frecuencia con que quedan inconclusos los temas que se tratan en las horas de clase.

ALTERNATIVAS	Nº	PORCENTAJE
A veces	27	79%
Siempre	6	18%
Nunca	1	3%
TOTAL	34	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica  
"5 de Octubre"

Elaborado por: Márquez Mayra

**Figura 3.** Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre la frecuencia con que quedan inconclusos los temas que se tratan en las horas de clase.



**Análisis:** Según el gráfico, queda demostrado que en su mayoría quedan temas inconclusos en cada clase, con un 27% debido a muchos factores como el tiempo asignado para el desarrollo de la asignatura y el número de estudiantes en un mismo curso, no se precisa un completo aprendizaje de los contenidos.

#### 4.- ¿El docente realiza en clase el refuerzo de cada tema?

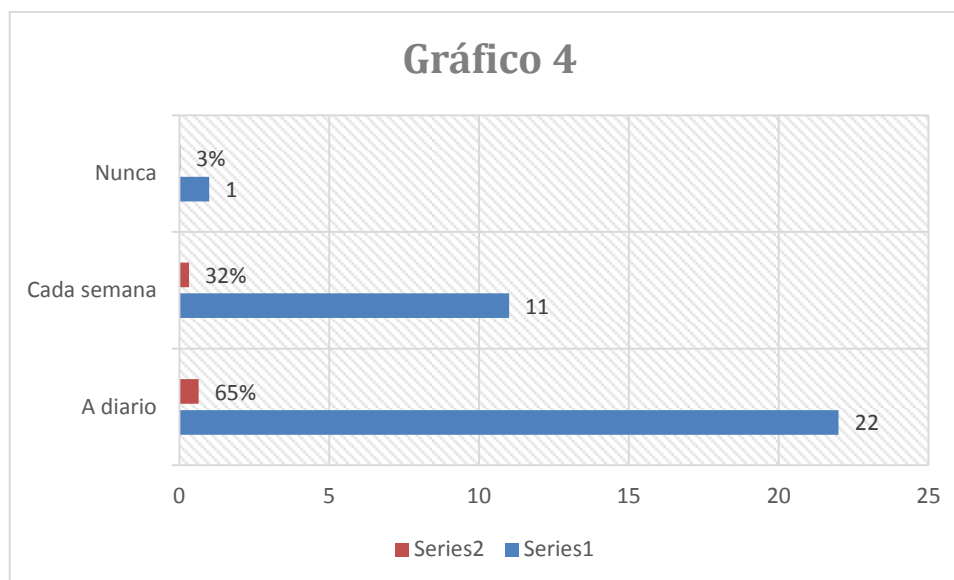
**Cuadro 6.** Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre si el docente realiza en clase el refuerzo de cada tema.

ALTERNATIVAS	Nº	PORCENTAJE
A diario	22	65%
Cada semana	11	32%
Nunca	1	3%
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica  
"5 de Octubre"

Elaborado por: Márquez Mayra

**Figura 4.** Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre si el docente realiza en clase el refuerzo de cada tema.



**Análisis:** El gráfico muestra que existe retroalimentación de información a los estudiantes un 22% a diario y un 32% semanal, pero no orienta con acciones que ayuden a mejorar el aprendizaje de la asignatura, la retroalimentación debe ser más constructivista.

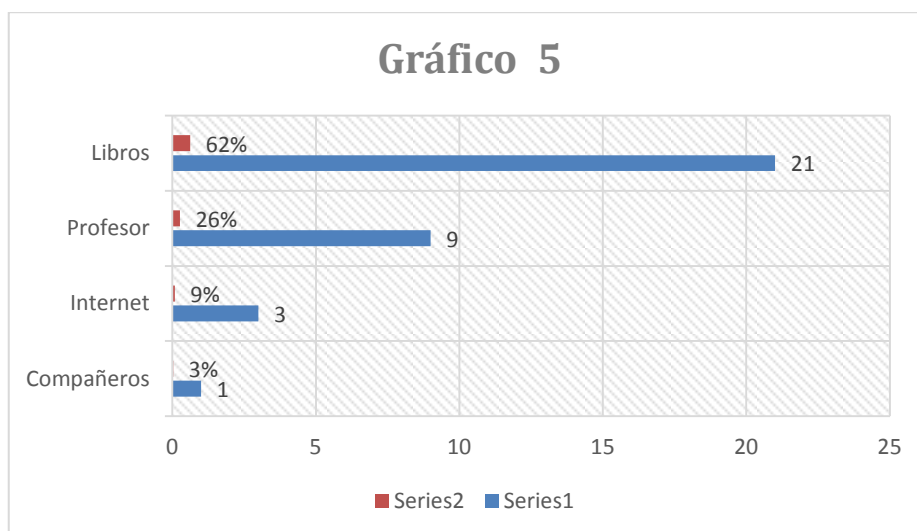
## 5.- ¿Que medios de consulta utiliza para despejar sus dudas con respecto a la asignatura de Estudios Sociales?

**Cuadro 7.** Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre qué medios de consulta utiliza para despejar sus dudas con respecto a la asignatura de Estudios Sociales.

ALTERNATIVAS	Nº	PORCENTAJE
Compañeros	1	3%
Internet	3	9%
Profesor	9	26%
Libros	21	62%
TOTAL	34	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica "5 de Octubre"  
Elaborado por: Márquez Mayra

**Figura 5.** Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre qué medios de consulta utiliza para despejar sus dudas con respecto a la asignatura de Estudios Sociales.



**Análisis:** El resultado del gráfico muestra que los estudiantes presentan debilidades en el aprendizaje de la asignatura de la asignatura de Estudios Sociales y que el único medio que utilizan para despejar dudas son los libros con un 62%, el docente no incorpora las TIC'S al trabajo didáctico por lo que es importante que los docentes y los alumnos aprendan a utilizar otras herramientas a favor del aprendizaje.

## 6.- ¿Desde qué lugar accede a Internet?

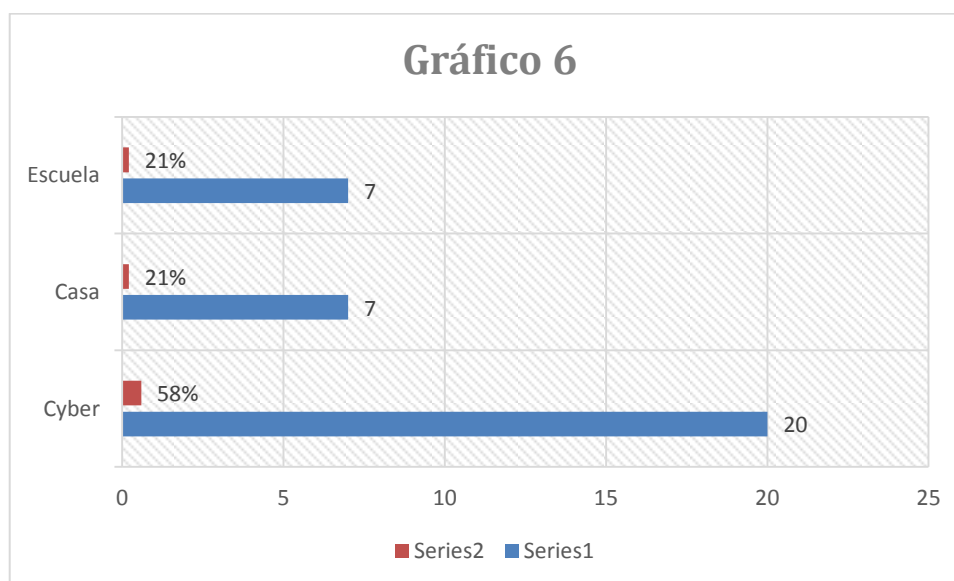
**Cuadro 8.** Opinión de los estudiantes de quinto año de básica sobre los lugares donde acceden al internet.

ALTERNATIVAS	Nº	PORCENTAJE
Cyber	20	58%
Casa	7	21%
Escuela	7	21%
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica  
"5 de Octubre"

Elaborado por: Márquez Mayra

**Figura 6.** Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre los lugares donde acceden al internet.



**Análisis:** El resultado del gráfico destaca que un 58% de los estudiantes utilizan el cyber como primera opción para acceder al internet, esto demuestra que entre la población estudiantil todavía existe inequidad en el acceso a la tecnología como una herramienta de aprendizaje, lo que implica que en los hogares y en establecimientos educativos cuentan con los equipos pero no con el servicio de internet que les permita utilizar esta herramienta y disipar sus dudas.

**7.- ¿El docente de Estudios Sociales se expresa claramente al impartir la clase?**

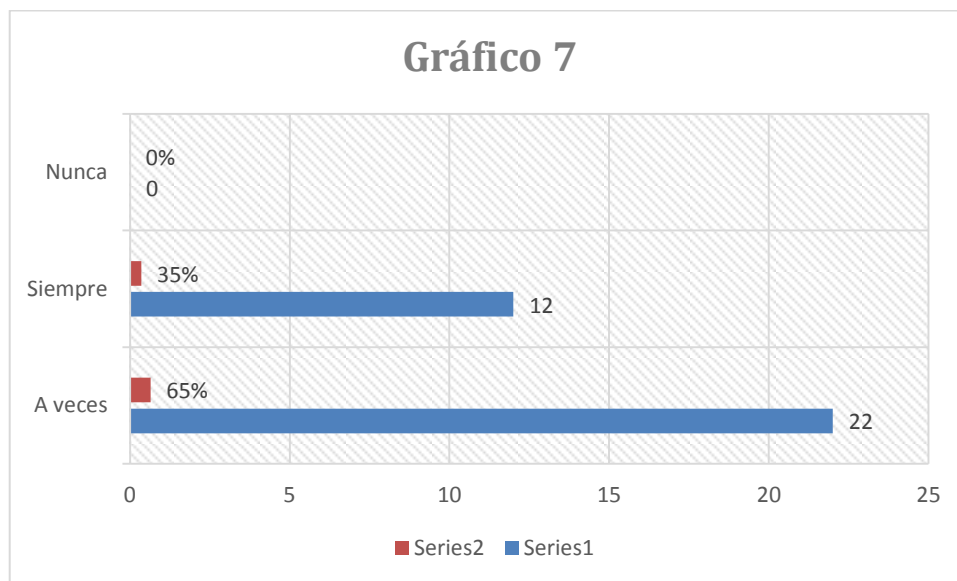
**Cuadro 9.** Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre la claridad del docente al impartir las clases.

ALTERNATIVAS	Nº	PORCENTAJE
<b>A veces</b>	22	65%
<b>Siempre</b>	12	35%
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	34	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica  
"5 de Octubre"

Elaborado por: Márquez Mayra

**Figura 7.** Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre la claridad del docente al impartir las clases.



**Análisis:** El gráfico demuestra que el docente no proyecta una total comprensión de la asignatura, en un 65% de sus estudiantes, por razones temporo espacial y metodologías poco apropiadas. Y un 35% de muestra que siempre no entienden al docente.



**8.- ¿Cuál de las siguientes herramientas Web 2.0 a continuación has utilizado?**

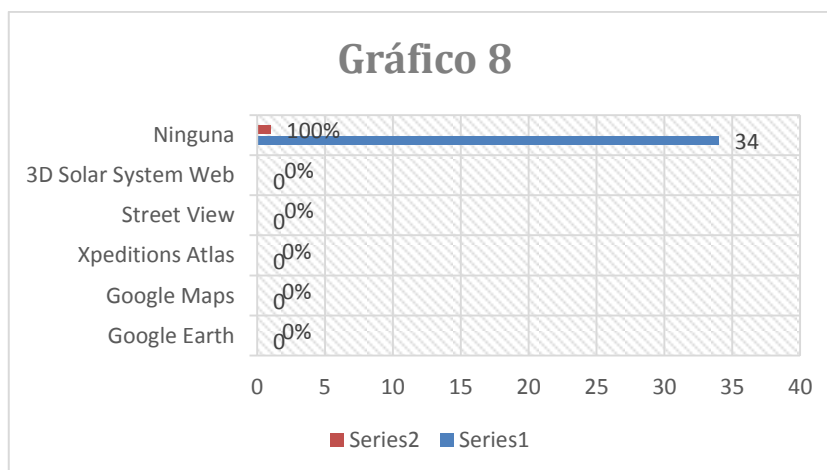
**Cuadro 10.** Opinión de los estudiantes de quinto año de básico sobre cuál de las siguientes herramientas Web 2.0 a continuación ha utilizado.

ALTERNATIVAS	Nº	PORCENTAJE
Google Earth	0	0%
Google Maps	0	0%
Xpeditions Atlas	0	0%
Street View	0	0%
3D Solar System Web	0	0%
Ninguna	34	100%
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica  
"5 de Octubre"

Elaborado por: Márquez Mayra

**Figura 8.** Opinión de los estudiantes de quinto año de básico sobre cuál de las siguientes herramientas Web 2.0 a continuación ha utilizado.



**Análisis:** El gráfico demuestra que en su totalidad 100% los estudiantes no han utilizado ni una de las herramientas disponible en la web 2.0, y que son de gran relevancia para el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

## 9.- ¿Que uso le das al internet?

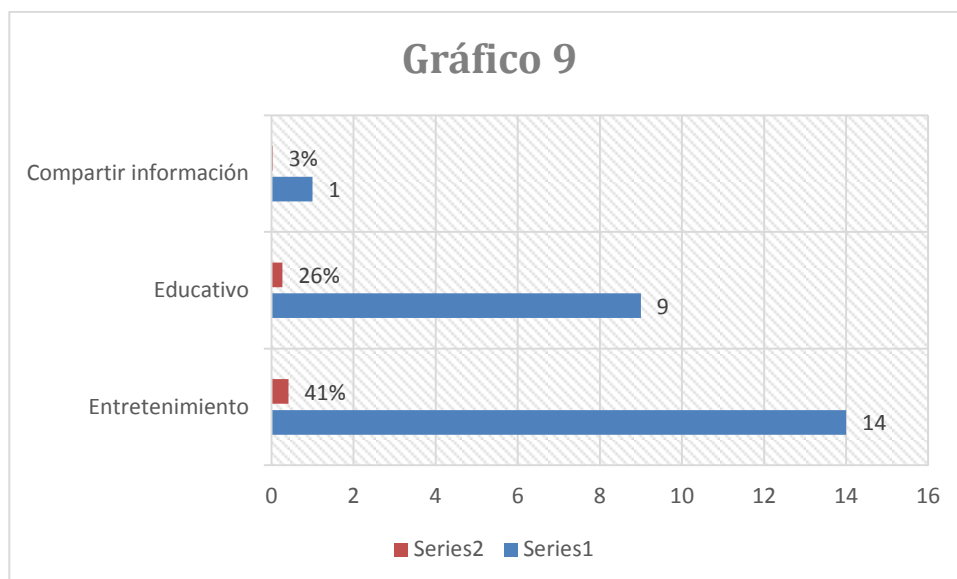
**Cuadro 11.** Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre el uso que le das al internet.

ALTERNATIVAS	Nº	PORCENTAJE
Entretenimiento	14	41%
Educativo	9	26%
Compartir información	1	3%
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica  
"5 de Octubre"

Elaborado por: Márquez Mayra

**Figura 9.** Opinión de los estudiantes del quinto año de básica sobre el uso que le das al internet.



**Análisis:** Los resultados obtenidos del gráfico demuestran que una parcialidad (41%) de los estudiantes que utilizan el internet como entretenimiento y tan solo un 26% para buscar contenidos de carácter educativo.

**10.- ¿Te gustaría que tu docente incluya herramientas tecnológicas para desarrollar las clases de EE SS?**

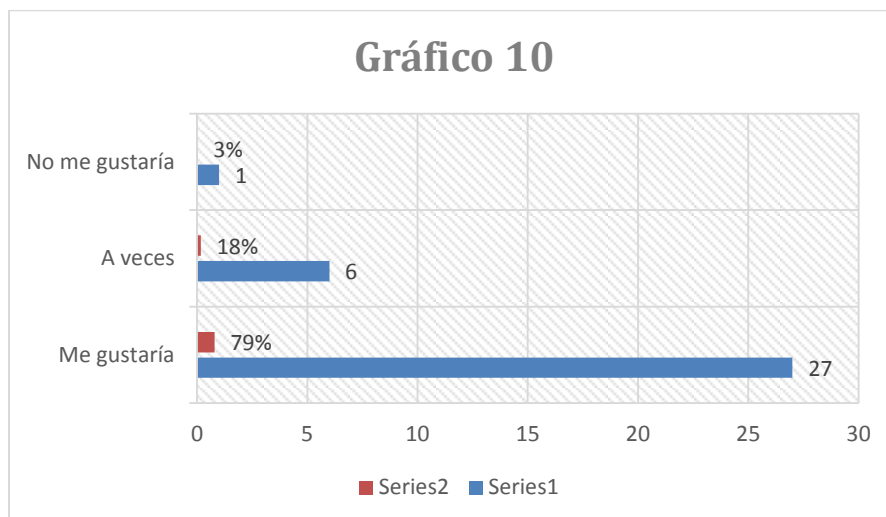
**Cuadro 12.** Opinión de los estudiantes del quinto año de básica acerca de si te gustaría que tu docente incluya herramientas tecnológicas para desarrollar las clases de EE SS.

ALTERNATIVAS	Nº	PORCENTAJE
Me gustaría	27	79%
A veces	6	18%
No me gustaría	1	3%
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica  
"5 de Octubre"

Elaborado por: Márquez Mayra

**Figura 10.** Opinión de los estudiantes del quinto año de básica acerca de si te gustaría que tu docente incluya herramientas tecnológicas para desarrollar las clases de EE SS.



**Análisis:** En su mayor parte los estudiantes están dispuestos a recibir las clases aplicando herramientas tecnológicas en un 79 %, motivando y facilitando el aprendizaje y asimilación de los contenidos.

## 4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS

Sosa, Peligros y Díaz Muriel, definen las buenas prácticas con TIC como “toda aquella práctica educativa que con el uso de las TIC supone una mejora o potencialización del proceso de enseñanza-aprendizaje y por tanto de sus resultados, pudiendo servir, además, de referencia a otros contextos”<sup>25</sup> (Sosa & Díaz, 2010), como conclusión, podemos determinar cómo imprescindible el uso de las nuevas tecnologías a favor de la educación, utilizando entornos formativos multimedia, dado a la poca prioridad que se le está dando a este tema y haciendo énfasis en los indicadores del actual trabajo investigativo, se debe corregir este aspecto negativo, en la cual existe un alto porcentaje (82%) en el uso de medios tradicionales en comparación al uso de las TIC, con un 18% en la aplicación de medios audiovisuales (proyector) para el desarrollo de la asignatura de Estudios Sociales. El uso de los medios tecnológicos nos permite convertir la información en conocimiento, sin olvidarnos que el objeto principal son los docentes y los estudiantes, además del modelo de enseñanza – aprendizaje que establecemos, conjuntamente con el aprovechamiento de las nuevas tecnologías.

Se ha considerado que las transformaciones en nuestra sociedad están relacionadas con el acceso a la información y el aprovechamiento de los recursos tecnológicos en la actualidad, este hecho contrasta con los resultados obtenidos en la encuesta, demostrando que existe un alto porcentaje de niños que usan las nuevas tecnologías para diferentes actividades, y nuestra tarea como docentes es encaminar ese potencial hacia un ámbito netamente académico.

Con el uso de medios tradicionales los estudiantes solo son capaces de asimilar los conocimientos expuestos por el docente, limitándose a ser solo receptores de contenidos. La asignatura de Estudios Sociales requiere de otras herramientas en este caso tecnológicas que complementen la teoría, para lograr un completo desarrollo de la enseñanza.

Los medios Tecnológicos de Información y Comunicación aplicadas en la educación, conjuntamente con el desarrollo que ha tenido el internet como tal, hacia una Web

---

<sup>25</sup> SOSA, Peligos & DÍAZ, Muriel: *Buenas prácticas en integración de las TIC en educación...*, [http://www.uv.es/aidipe/congresos/Ponencia\\_VIICongresoVirtual\\_AIDIPE.pdf](http://www.uv.es/aidipe/congresos/Ponencia_VIICongresoVirtual_AIDIPE.pdf)

2.0 han permitido que haya una mayor interacción entre los usuarios de la red, los mismos que además de ser consumidores de información, también tienen la oportunidad de generar conocimiento y además compartirlo con su entorno digital.

La aplicación y uso de un entorno formativo multimedia basado en herramientas Web 2.0 ayudará a mejorar el aprendizaje de los estudiantes, también el uso de estas herramientas facilita el acceso a diferentes fuentes de información que permitan cimentar los conocimientos previamente adquiridos en clases, este sistema está guiado hacia el mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje, inducir al estudiante a crear sus propias definiciones, aportando al crecimiento de la comunidad del conocimiento.

### **4.3 RESULTADOS**

#### **Análisis General de las Encuestas**

Las causas que motivan el desconocimiento de metodologías participativas para el aprendizaje de los contenidos curriculares de la asignatura de Estudios Sociales por parte de los docentes, están ligadas a que los estudiantes al tener alguna inquietudes buscan otros medios para contestar a esas interrogante, sólo un 26% de los alumnos deciden despejar dudas con su profesor, por tal motivo los docentes no sienten la necesidad de refrescar sus conocimientos.

Además de no actualizar el conocimiento que posee cada docente, no emplean otras metodologías innovadoras, entrando en una etapa de conformismo, que en mucho de los casos repercute en el desentendimiento de la asignatura en los estudiantes, mostrando un 0% en el uso de herramientas tecnológicas, que ayudarían significativamente en el desarrollo de la clase de Estudios Sociales.

El poco uso de los equipos de cómputo en la institución educativa para otras asignaturas tan sólo con un 26%, influye directamente en la falta de interactividad en el salón de clases entre el docente y estudiante en el fortalecimiento del proceso de aprendizaje.

Dado a que un 79% del total de estudiantes del Quinto Año de Educación Básica, muestra su interés por que se incluyan herramientas tecnológicas para el desarrollo de la clase de Estudios Sociales, se establece la creación de un sitio web con un entorno formativo multimedia, que sirva de refuerzo para la gestión docente, así obtendremos alumnos motivados, facilitando a que se cumpla de manera efectiva el proceso enseñanza aprendizaje.

#### 4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

**Cuadro 13.** Verificación de Hipótesis

HIPÓTESIS GENERAL	VERIFICACIÓN
<p>La utilización del software educativo mejora el aprendizaje significativo de los contenidos de la asignatura de EE SS, en los estudiantes del quinto año de educación básica de la escuela “5 de Octubre” durante el periodo 2013-2014</p>	<p>Se determina que con el cuadro # 5 se verifica esta hipótesis, ya que el 62 % de los estudiantes buscan fuentes externas al existir poca disponibilidad de tiempo y otros factores, por parte del docente al momento de realimentar los contenidos tratados en clases, habiendo falencias en el proceso enseñanza aprendizaje. Por tal razón es preciso el uso de un entorno formativo multimedia, aprovechando el potencial que tienen los estudiantes en el uso de las TICs y acceso al internet ya sea desde los cyber (58%) y casa (21%).</p>

HIPÓTESIS PARTICULARES	VERIFICACIÓN
<p>El conocimiento del uso de la tecnología por parte de los docentes impulsa el empleo del software educativo en el aula de clase del quinto</p>	<p>Se determina que con el cuadro # 3 se verifica esta hipótesis, ya que el 79% de los estudiantes acentúan que “a veces” quedan inconclusos los temas debido al</p>

<p>año de educación básica de la escuela “5 de Octubre” durante el periodo 2013-2014.</p>	<p>poco tiempo disponible para realimentar la clase de Estudios Sociales.</p>
<p>El desconocimiento de los entornos formativos multimedia, inciden en la aplicación de una metodología de enseñanza más interactiva, de la asignatura de EE SS, en los alumnos del quinto año de educación básica de la escuela “5 de Octubre” durante el periodo 2013-2014</p>	<p>Se determina que con el cuadro # 2 se verifica esta hipótesis, ya que el 82% de los estudiantes indican que el docente usa láminas para impartir la clase y un 0% usa el internet como medio desarrollar la clase de Estudios Sociales.</p>
<p>La implementación de estrategias metodológicas participativas promueve la interacción, creatividad, desarrollo del pensamiento crítico y explorativo, en el aprendizaje de la asignatura de EESS.</p>	<p>Se determina que con el cuadro # 9 se verifica esta hipótesis, ya que el docente usa solo medios tradicionales para impartir sus clases y no aprovecha el potencial de las herramientas tecnológicas, como los entornos formativos multimedia, que los estudiantes usan en un 41 % para su entretenimiento, que al canalizar su uso con fines educativos lograría motivar las clases y lograr mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.</p>

## **CAPÍTULO V**

### **PROPUESTA**

#### **5.1 TEMA**

Implementación de un entorno formativo multimedia basado en herramientas Web 2.0 interactivas, para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en el Área de Estudios Sociales.

#### **5.2 FUNDAMENTACIÓN**

El aspecto tecnológico está inmiscuido de forma permanente en nuestra sociedad, en sus diversos estratos y ámbitos como el financiero, militar, gubernamental, empresarial, publicitario y ampliándose cada día en el ámbito educativo. El desarrollo que han tenido las TICs en nuestra comunidad ha provocado un cambio importante en los procesos de enseñanza si se los sabe manejar con fines netamente académicos, gracias al poder de participar en redes sociales, blogs y foros que aviven el pensamiento crítico de los estudiantes.

La aparición de nuevos lenguajes de programación y herramientas que permiten desarrollar páginas netamente sociales, facilitan la fácil difusión de los contenidos en las páginas antes mencionadas. Cada día aumenta el número de herramientas disponibles en la Web 2.0 que nos permiten generar contenido, ayudando a amplificar el conocimiento colectivo.

La educación virtual ha tenido un fuerte impulso con el uso de blogs, redes sociales, y diferentes páginas específicas para la educación entre ellas Edmodo y Moodle, por



citar unas cuentas. El uso de herramientas multimedia ayuda a millones de personas en el mundo a tener una mejor perspectiva de alguna teoría o definición.

Herramientas como Google Maps, Google Earth, 3D Solar System Web, visitas virtuales entre otras, ayudan en gran medida en el desarrollo de clases como Estudios Sociales. La aplicación de las TIC'S y las herramientas Web 2.0 en la gestión de aula y fuera de ella por parte del docente hacia sus estudiantes, comprende un cambio importante en la transición a una nueva metodología de enseñanza colaborativa basado en el constructivismo, logrará tener una mejor comunicación entre los actores del proceso enseñanza aprendizaje.

### **5.3 JUSTIFICACIÓN**

Tomando como punto de partida el mínimo porcentaje (26%) de alumnos que prefiere como medio para despejar sus dudas al docente, en contrapunte con el 100% de alumnos que tienen acceso a las nuevas tecnologías y al internet en diversos lugares; se justifica tomar acción con la implementación de un sistema que les permita a los estudiantes canalizar el potencial en el uso de las TICs hacia la educación autónoma y participativa. Además del trabajo investigativo y de observación directa apoyados en los resultados en las encuestas, determinamos que un 50% de los estudiantes indican que en la Escuela Fiscal Mixta "5 de Octubre", cuenta con laboratorios de computación, más no con el servicio de Internet, su uso está destinado exclusivamente para tratar la asignatura de computación y en un 26% está destinado el laboratorio al uso y aprendizaje de otras asignaturas.

El contenido impartido por el docente de Estudios Sociales se lleva a cabo en las aulas de clases para enseñar la parte teórica, sin utilizar medios audiovisuales o los laboratorios de computación para ampliar más el conocimientos teóricos que se hayan tratado dentro del aula, dada la gran cantidad de alumnos que cuenta el Quinto Año de Educación Básica (34 estudiantes), se dificulta la tarea para que el docente pueda realimentar los contenidos impartidos en el aula para su futura aplicación en la vida diaria, además del poco tiempo disponible con que cuenta para el desarrollo de su asignatura, genera falencias en el proceso enseñanza aprendizaje.

Dichas falencias se pueden suplir mediante la implementación de un entorno formativo multimedia con herramientas Web 2.0 interactivas, para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en el Área de Estudios Sociales, en la cual el alumno pueda interactuar con las diferentes aplicaciones implícitas en el sitio.

El uso de herramientas Web 2.0 es ideal para el trabajo colaborativo entre grupos, el uso de blogs como fuente de información, redes sociales para interactuar con su entorno mientras comparte información de carácter educativo, la inclusión de videos que permitan tener una experiencia diferente de aprendizaje.

La implementación de este sitio web basado en un entorno formativo multimedia con herramientas Web 2.0, permitirá romper barreras de tiempo y espacio en la gestión y procesos de enseñanza aprendizaje, al poder contar con herramientas que le permitan tener mayores posibilidades de realimentar los contenidos inconclusos a la vez que usa una metodología de enseñanza que incorpora las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo según el Plan Nacional del Buen Vivir.

## **5.4 OBJETIVOS**

### **5.4.1 Objetivo General de la propuesta**

Implementar un sitio web con un entorno formativo multimedia, para mejorar la interactividad y el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

### **5.4.2 Objetivos Específicos de la propuesta**

- Emplear herramientas Web 2.0, ilustrativas y de fácil comprensión, para motivar al estudiante a complementar el contenido teórico.
- Aplicar el sitio web con un entorno formativo multimedia, como medio para la realimentación de los contenidos de Estudios Sociales.
- Fomentar la utilización de herramientas Web 2.0, como método innovador de aprendizaje y gestión de actividades extracurriculares, que permitan fortalecer los conocimientos en la asignatura de Estudios Sociales.

## 5.5 UBICACIÓN

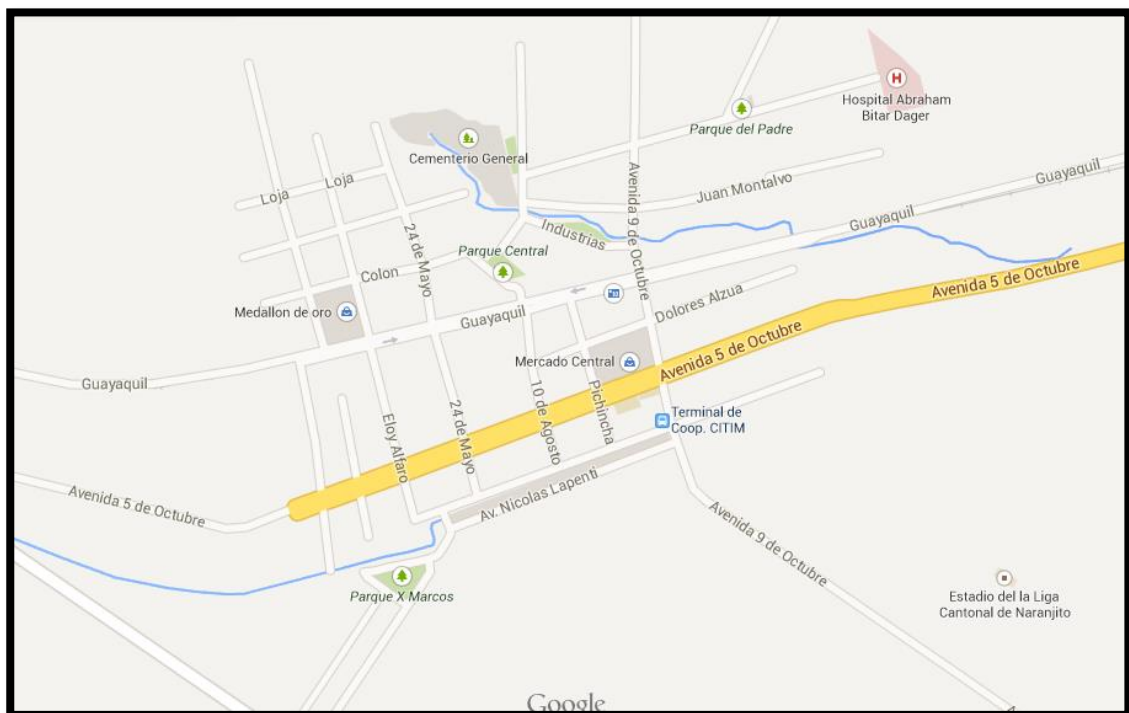
**País** : Ecuador

**Provincia** : Guayas

**Cantón** : Naranjito

**Dirección** : Gral Cordova y Santa Elena

**Institución** : Escuela Fiscal Mixta “5 de Octubre”



**Figura 11.** Vista aérea del Escuela Fiscal Mixta “5 de Octubre”

## 5.6 FACTIBILIDAD

La realización de la actual propuesta es factible, ya que contamos con los recursos económicos, tecnológicos y el talento humano indispensable para su ejecución.

**Presupuestario.-** Desde el punto de vista presupuestario, es factible dado a que cuenta con los recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto.

**Técnico.-** El sitio está desarrollado en un editor web online (Wix), en flash y HTML 5 indexado es los motores de búsqueda.

**Legal.-** Es factible desde el punto de vista legal, ya que la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación, están amparadas en la Constitución del Ecuador.

**Operativa.-** Es operativamente factible, debido a que contamos con la aprobación del director de la institución educativa, así como la colaboración de los docentes y alumnos, en la recopilación de datos, entrevistas, encuestas y aplicación del entorno formativo multimedia.

## 5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La aplicación de la propuesta se realizará en base al diseño de un sitio web desarrollado editor web online (Wix), tendrá incluido guías metodológicas sobre el uso de las herramientas formativas multimedia con temas relacionados a Estudios Sociales, cabe recalcar que cada uno de las aplicaciones no necesitan claves, ni cualquier tipo de validación para acceder a ellas.

Mediante el uso de las herramientas antes mencionadas, se pretende realizar la realimentación de los contenidos inconclusos en el aula, además de migrar hacia otras metodologías más participativas, con el objetivo de mejorar los procesos enseñanza aprendizaje en los estudiantes del Quinto Año de Educación Básica, de la Escuela Fiscal “Escuela Fiscal Mixta “5 de Octubre”, en el área de Estudios Sociales.

La ejecución de la propuesta se llevará a cabo en el mes de Julio del 2013.



# EDU SOCIAL

## GUÍA METODOLÓGICA

**IMPLEMENTACIÓN DE UN ENTORNO FORMATIVO  
MULTIMEDIA BASADO EN HERRAMIENTAS WEB 2.0  
INTERACTIVAS, PARA MEJORAR EL PROCESO  
ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE  
ESTUDIOS SOCIALES**

# Edu Social

PROYECTO  
2013

[Inicio](#)

[Guía - Descripción](#)

[Contacto](#)



**objetivo:**  
Implementación de un entorno  
formativo multimedia con  
herramientas Web 2.0 interactivas,  
para mejorar el proceso enseñanza-  
aprendizaje en el  
Área de Ciencias Sociales.


[REGISTER](#)

Edu  Social

I'm a paragraph. Click here to add your own text and edit me. I'm a great place for you to tell a story and let your users know a little more about you.

I'm a paragraph. Click here to add your own text and edit me. It's easy. Just click "Edit Text" or double click me and you can start adding your own content and make changes to the text. I'm a great place for you to tell a story and let your users know a little more about you.



 Actividades

Street  
View



Xpeditions  
Atlas



Google  
Earth



Explora el  UNIVERSO

3D SOLAR  
SYSTEM WEB



THE SCALE OF THE  
UNIVERSE




GOOGLE MAPS



[Inicio](#) [Guía - Descripción](#) [Contacto](#)

© 2013 by Cyber Nexus. All rights reserved.

[Terms of Use](#)

 Head Office

2801 Mission St.  
San Francisco, CA 94110  
1-800-000-0000

Willow Lake

2801 Mission St.  
San Francisco, CA 94110  
1-800-000-0000

Name

Email

Subject

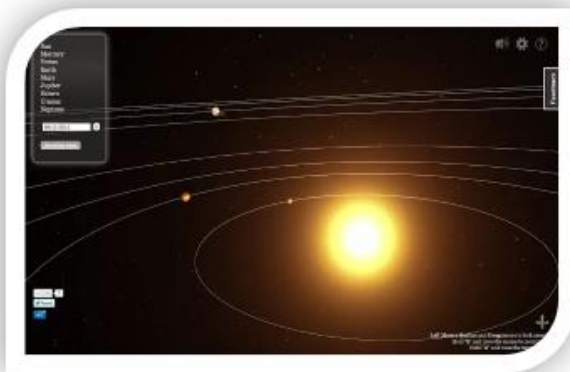
[Send](#)

# 3D SOLAR SYSTEM WEB



3D Solar System|Web es un sitio web que nos ofrece un tour narrado en voz por el Sistema Solar: Sol, planetas, y cinturón de asteroides incluido, a la vez que nos ofrece tablas e información con la clasificación y los datos de los cuerpos celestes que queramos explorar.

**POR EJEMPLO**, si hacemos clic en Urano podremos recibir información sobre su período orbital, su velocidad, radio ecuatorial, volumen, masa y gravedad mientras se nos realizan una descripción del planeta de forma narrada. Obviamente, todo está diseñado en un entorno 3D con el que podemos interactuar.

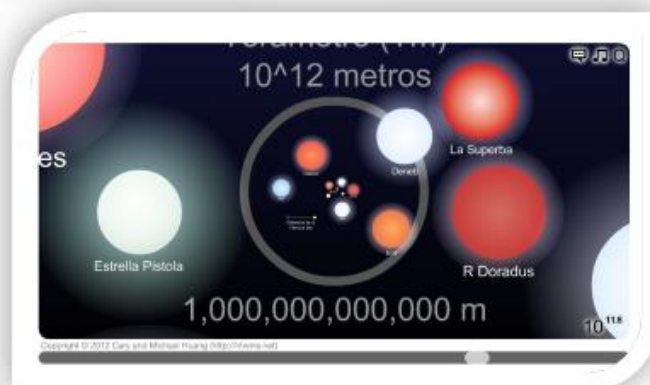
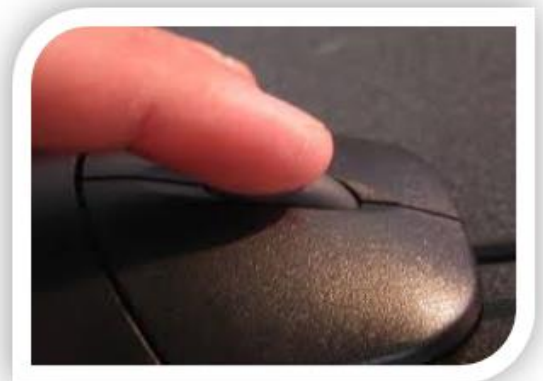
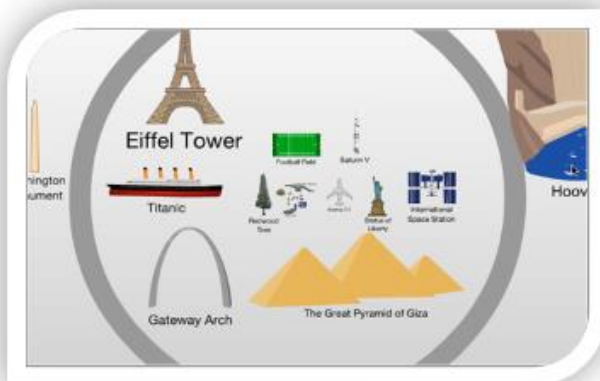


# THE SCALE OF UNIVERSE



## ¡Bienvenido a LA ESCALA DEL UNIVERSO!

Haga clic en 'Play' y luego mover el control deslizante en la aplicación, para acercar o alejar. Desde la unidad más pequeña posible de la distancia (conocida como la longitud de Planck) para los otros confines del espacio y el universo y todo lo intermedio, esta herramienta increíble le da una pequeña idea de la increíble escala del universo. Fascinante para cualquier biólogo, químico, físico, astrónomo, cosmólogo, estudiante de la ciencia o simplemente alguien que se maravilla en nuestra insignificancia en la gran escala de las cosas.





# GOOGLE MAPS



Un recurso muy útil para utilizar en el aula es Google Maps, especialmente en las áreas o materias de Ciencias Sociales, Geografía o Historia. Permite la interactividad con los alumnos, mediante la localización, búsqueda, edición y colaboración de información.

Ubicar lugares y aprender a realizar planos, orientarse en un mapa, calcular distancias y perímetros. Google Maps se integra con Google Earth.

Conocer cómo llegar de un lugar a otro del planeta, indicando la distancia y el tiempo que se emplea en llegar a pie, o en auto.

Crear los propios mapas. Agregar texto, fotos o videos y compartir los resultados por ejemplo en un blog, son algunas de las actividades que podemos realizar con este recurso.



# STREET VIEW



Google Maps con Street View te permite explorar lugares de todo el mundo mediante imágenes a pie de calle de 360 grados. Podrás visitar monumentos del mundo, ver maravillas naturales, hacer una excursión, entrar en restaurantes y pequeños negocios e incluso visitar el Amazonas. Adéntrate en una demostración o navega por la galería para ver colecciones de todo el mundo.



# XPEDITION ATLAS

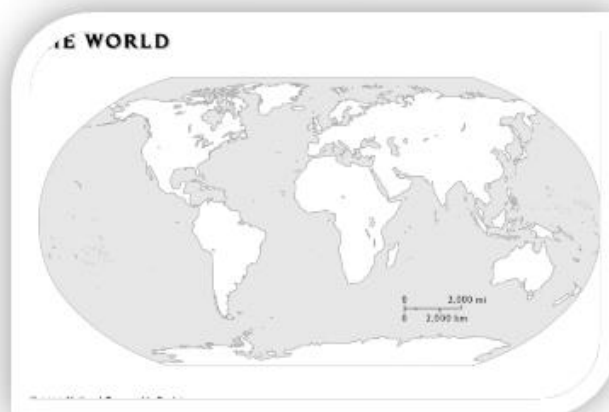
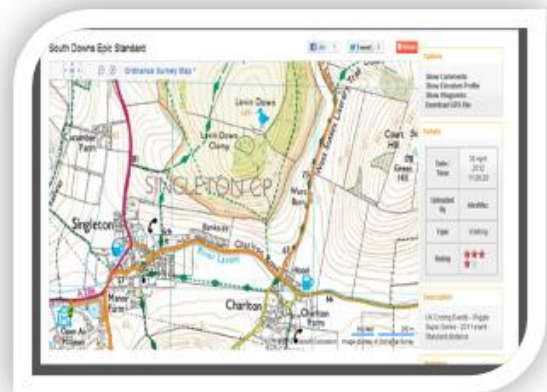
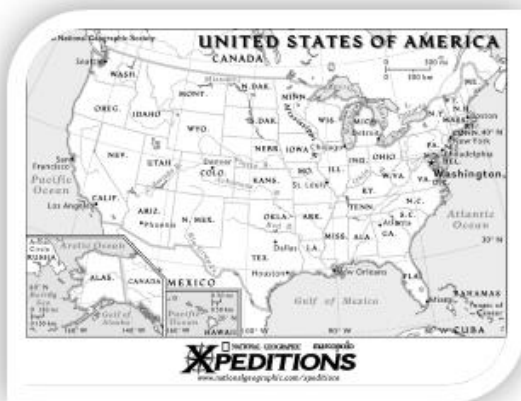


Xpedition Atlas es un servicio de National Geographic en el que podemos encontrar mapas de todos los países del mundo listos para imprimir.

El funcionamiento de la página web es muy sencillo. Solamente tenemos que elegir el continente y país.

Cuando elegimos un continente podemos activar una casilla para aparezcan o desaparezcan las coordenadas geográficas de longitud y latitud y otra casilla que hace lo mismo con las fronteras de los países.

Una vez que tengamos preparado nuestro mapa sólo nos queda elegir si queremos verlo en formato GIF o PDF e imprimirlo. Xpedition Atlas es una página que le será de gran utilidad a todos los padres que tengan hijos en edad escolar.

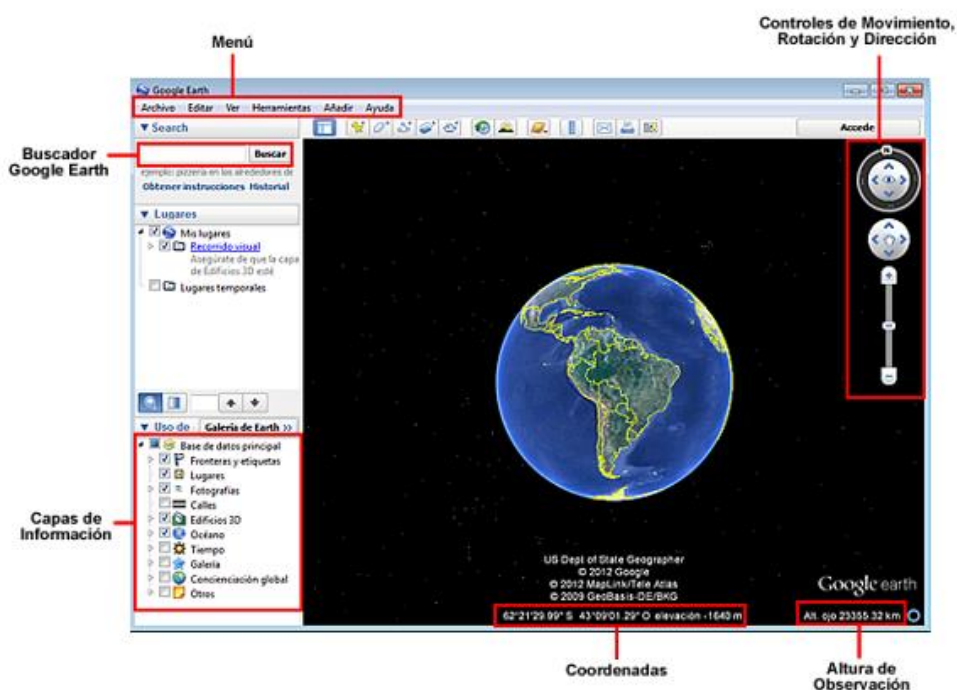


# GOOGLE EARTH



Actualmente en geografía, ya no es suficiente que los estudiantes memoricen nombres de países, su ubicación y su capital, o que conozcan las cordilleras más importantes del mundo, las principales zonas climáticas o los océanos. Aunque ésta información básica es importante, es necesario que los estudiantes aprendan a manejar mapas dinámicos y a construir y utilizar Sistemas de Información Geográfica, que les permitan formular hipótesis y resolver problemas, relacionando diferentes tipos de información asociada a un área o zona geográfica.

En este sentido, la versión gratuita de Google Earth es una excelente opción para plantear actividades de clase interesantes, dinámicas y divertidas, que permitan a los estudiantes desarrollar estas habilidades y afianzar sus conocimientos en el área de Geografía.



### **5.7.1 Actividades**

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

- Aplicación de la encuesta a los estudiantes del 5to Año de Básica, de la Escuela Fiscal “5 de Octubre”.
- Diseño de la estructura del sitio web EDU SOCIAL, con el entorno formativo multimedia y demás herramientas interactivas.
- Charla a los estudiantes del 5to Año de Educación Básica, de la Escuela Fiscal “5 de Octubre” sobre el uso de las herramientas web 2.0 en la educación.
- Ejecución del proyecto con los 35 estudiantes del 5to Año de Básica, en los laboratorios de la institución educativa.
- Uso del entorno formativo multimedia por parte de los estudiantes de 5to Año de Básica.

### 5.7.2 Recursos, Análisis Financiero

El talento humano participe en la presente investigación y propuesta son los siguientes:

**Cuadro 15.** Talento humano

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD
Tutora	1
Encuestadora	1
Digitadora	1

Elaborado por: Márquez Mayra

A continuación se detalla a través de un análisis financiero, los recursos y materiales utilizados para llevar a cabo la propuesta.

**Cuadro 16.** Análisis financieros

RECURSOS	CANTIDAD	TOTAL
Dominio	1	\$ 100,00
Internet	3 meses	\$ 120,00
PC	1	\$ 1.000,00
Impresora	1	\$ 350,00
Hojas A4	2 resmas	\$ 8,00
Suministros de oficina	-	\$ 85,00
Pen driver	2	\$ 30,00
Anillado	2	\$ 8,00
Empastado	1	\$ 20,00
Transporte	-	\$ 75,00
Alimentación	-	\$ 150,00
<b>TOTAL</b>		<b>\$ 1.946,00</b>

Elaborado por: Márquez Mayra

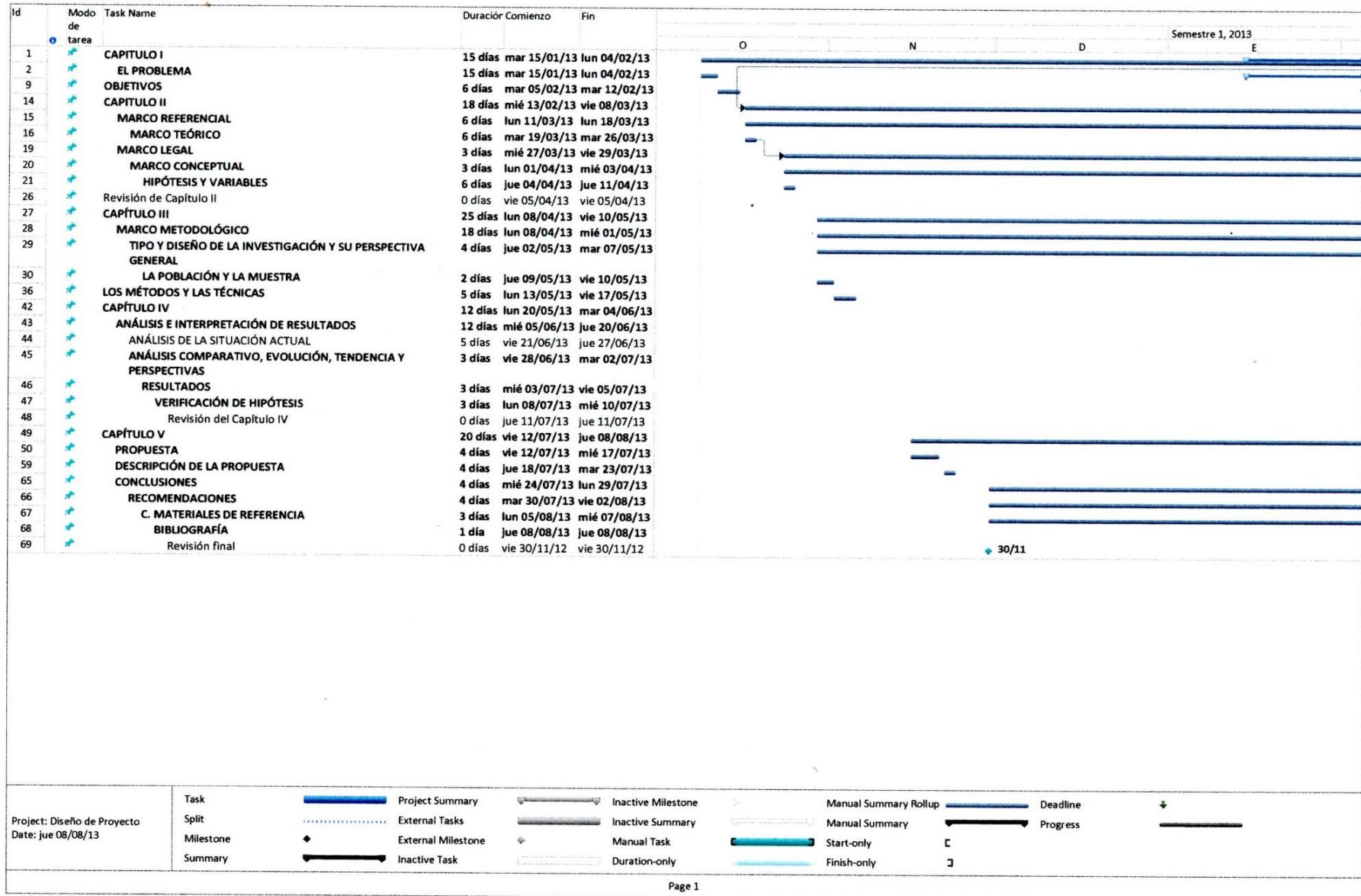
### 5.7.3 Impacto

Los principales beneficiarios de la aplicación del actual proyecto son los:

**Estudiantes.-** Con la aplicación de una nueva metodología de enseñanza constructivista, basadas en la aplicación de un entorno formativo multimedia, se logró tener estudiantes con mayor interés en las clases, también podrán desarrollar su pensamiento crítico e investigativo, al descubrir a través de hipervínculos, la amplia gama de herramientas disponibles para complementar las clases de Estudios Sociales.

**Profesores:** El uso de este entorno formativo multimedia aplicadas en sus clases y fuera de ellas, permite llevar la enseñanza a otros niveles, que por barreras de tiempo y espacio no se podía lograr, innovando el uso de medios tradicionales migrando al uso de las TIC'S. La aplicación de esta propuesta permitirá al docente dinamizar sus clases, a través de un sistema netamente interactivo y de fácil acceso para alumnos de Quinto Año de Básica en adelante.

### 5.7.4 Cronograma





### **5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta**

La valoración de los resultados del aprendizaje en los alumnos del Quinto Año de Básica, de la Escuela Fiscal “5 de Octubre” se fundamentará en las conclusiones que se han obtenido mediante la investigación, es decir durante el proceso de observación, análisis y evaluación.

- Motivación en los alumnos por la inclusión de nuevas tecnologías en el desarrollo de sus clases de Estudios Sociales.
- Se logró fomentar el uso de herramientas colaborativas en beneficio de la educación, alternando los medios tradicionales con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).
- Se cumple con los objetivos del buen vivir al integrar las TIC en los procesos de aprendizaje de los alumnos.
- Se incentiva al estudiante, a desarrollar su autoaprendizaje, de la misma forma aporta a su entorno social creando un nuevo conocimiento a partir de los contenidos tratados previamente en clases.
- La aplicación de la presente propuesta permite a los sujetos implicados en la investigación concretar un mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje, al contar con herramientas que ayuden con su gestión como docente hacia sus alumnos, que quizás en clases no se pueda lograr, por la falta de tiempo asignado a la realimentación de los temas tratados en clases, específicamente en la asignatura de Estudios Sociales, en donde es preponderante tener contenidos multimedia, ya sean imágenes, vídeos o material interactivo, y que mejor forma de hacerlo a través de un sistema que permita obtener el mayor provecho de las nuevas tecnologías y el potencial del internet a favor de la educación.

## CONCLUSIONES

Una vez finalizado el proceso de investigación se concluye que:

- El poco uso de herramientas Web 2.0 restringen la forma de realimentar la clase de los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica, en la asignatura de Estudios Sociales, haciéndola monótona y poco participativa por parte del docente hacia los estudiantes.
- La población estudiantil excesiva en las aulas de clase y el poco tiempo disponible por parte del docente genera que no se realice la retroalimentación personalizada ya que por falta de tiempo y la no utilización de herramientas web 2.0 estaría generando vacíos en los estudiantes de la asignatura de Estudios Sociales.
- Mediante la implementación del entorno formativo multimedia EDUSOCIAL, se logró afianzar al estudiante en el proceso enseñanza aprendizaje ya que es capaz de formar su propio conocimiento por medio de su auto aprendizaje, a través de cada una de las herramientas incluidas en el sistema.
- La aplicación de EDUSOCIAL, permitió al docente motivar a sus estudiantes a través de la realimentación de temas vistos en clases, por medio de herramientas web 2.0; desarrollar las capacidades cognitivas en el estudiante. Los alumnos se direccionaron a herramientas como 3D Solar System, The Scale of the Universe, Google Maps, Street View, Xpeditions Atlas y Google Earth, a través de hipervínculos, hacia páginas con información de carácter educativa las mismas que podrán despejar sus dudas así como afianzar su conocimiento de temas vistos en clases en la asignatura de Estudios Sociales.

## RECOMENDACIONES

Se recomienda:

- El empleo del sitio web EDU SOCIAL y el uso del entorno formativo multimedia, incluidas en el sitio, ayudarán a crear un ambiente mucho más participativo por parte del estudiante, el uso que se le dé a esta herramienta es exclusivamente académico.
- En la planificación diaria de las clases, se deberá establecer un tiempo para la aplicación de EDU SOCIAL, necesario para la asignación de tareas proponer foros o debates, en base al contenido del sitio web.
- El docente debe impulsar el uso de las TIC'S para complementar las clases y el contenido impartido en ellas.
- Fomentar a los estudiantes la participación no solo dentro de las horas de clases sino también de manera extracurricular, y lograr en los estudiantes un aprendizaje significativo.

## BIBLIOGRAFÍA

- Arana, M., & Batista, N. (2004). *OIE*. Recuperado el 2013, de <http://www.oei.es/salactsi/ispajae.htm>
- Arieto, G. (2007). *De la educación a distancia a la educación virtual*. Recuperado el 05 de Diciembre de 2012, de <http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/trillo.pdf>
- Aycachi, R. (23 de Octubre de 2008). *Educación Tradicional*. Recuperado el 11 de Abril de 2013, de Scribd: <http://es.scribd.com/doc/7471751/Educacion-Tradicional>
- Bligoo. (15 de Mayo de 2012). *Bligoo*. Recuperado el 11 de Abril de 2013, de <http://caminantesdelsur1.bligoo.com.mx/escuela-tradicional-y-escuela-nueva#.UWbd26JhUdo>
- Carrasco, A. (Marzo de 2008). *El Aprendizaje Significativo*. Recuperado el 25 de Abril de 2013, de <http://unaprendizajesignificativo.blogspot.com/>
- Coll, C. (2004 - 2005). *Psicología de la Educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación: Una mirada constructivista*. Sinéctica.
- Comercio.com, E. (sábado de septiembre de 2011). *Tecnología en el Aula. Cómo aprovechar la tecnología en el aula*.
- Díaz, B. (13 de Junio de 2012). *Escuela y Violencia*. Recuperado el 11 de Abril de 2013, de [http://www.escuelayviolencia.com.ar/foro\\_alumnos\\_victimas.htm](http://www.escuelayviolencia.com.ar/foro_alumnos_victimas.htm)
- *educar.org*. (lunes de febrero de 1998). Recuperado el 2 de agosto de 2012, de <http://www.educar.org/articulos/metodomontessori.asp>
- *EDUCAR.org*. (febrero de 1998). Obtenido de <http://www.educar.org/articulos/metodomontessori.asp>

- Gracia, M. P. (2009). *Un estudio sobre la efectividad de la multimedia expositiva para el aprendizaje de la historia*. Recuperado el 2013, de <https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&ved=0CFoQFjAE&url=http%3A%2F%2F Dialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F4023119.pdf&ei=DcV4UYOyBIHm9AS2I4EY&usg=AFQjCNHQRO1bQvVPsPqBL2vwhXvsW6JDOW&sig2=8MeNe2dSR9OqTs4f61ypOQ>
- HEBB, D. O. . *The Organization of Behavior*. (p. 45 )
- Jaquez, E. d. (21 de Diciembre de 2011). *Educación en el siglo XXI*. Recuperado el 11 de Abril de 2013, de <http://boards4.melodysoft.com/aelacinternacional/trabajo-de-tutoria-educacion-en-el-1167.html>
- PAC. (Junio de 2008). *Páginas Amarillas Cant*. Recuperado el Abril de 2013, de <http://goo.gl/fu8Ru>
- Peón, R., & Anaya, M. y. (Julio de 2010). *Las nuevas tecnologías en el sistema tradicional de educación superior: Una propuesta viable*. Recuperado el Abril de 2013, de <http://scielo.unam.mx/pdf/rmie/v15n45/v15n45a3.pdf>
- Prensky, M. (2009). *Passion-Based Learning*. Santiago, Chile.
- Salazar, M. (2006). *Sobre el estatuto epistemológico de las ciencias de la educación*. Recuperado el 11 de Abril de 2013, de <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/24026/2/articulo6.pdf>
- Sarmiento, D. F. (27 de septiembre de 2009). *Periodista Digital*. Recuperado el 15 de agosto de 2012, de <http://www.periodistadigital.com/opinion/cultura/2009/09/27/quien-dijo-la-letra-con-sangre-entra.shtml>
- Schleicher, A. (2005). *Sobre la educación española*. Dario español.
- Seal, S. y. (2004). *Mentes motivadas*. Paidós.
- Serrano, M. J., & González Sánchez, M. (2008). *La revolución cognitiva en la sociedad actual: nuevos retos educativos*. Recuperado el 02 de Marzo de

2012, de  
[http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_07/n7\\_art\\_mjhs\\_y\\_mgs.htm](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_07/n7_art_mjhs_y_mgs.htm)

- Siemens, G. (12 de Diciembre de 2004). Recuperado el 25 de Abril de 2013, de Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital: <http://goo.gl/iBs39>
- Siemens, G. (Enero de 2005). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. Recuperado el 05 de Diciembre de 2012, de [http://www.itdl.org/Journal/Jan\\_05/article01.htm](http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm)
- TECNOLOGIAPCPI. (31 de Enero de 2010). *Tecnología de la Información y Comunicación - PCPI*. Obtenido de <http://tecnologiapcpi.blogspot.es/>

# ANEXOS

## Anexo 1. Fotos

**Figura 12.** Escuela Fiscal Mixta # 3 “Cinco de Octubre”



**Figura 13.** Encuesta a los estudiantes del Quinto Año de Básica





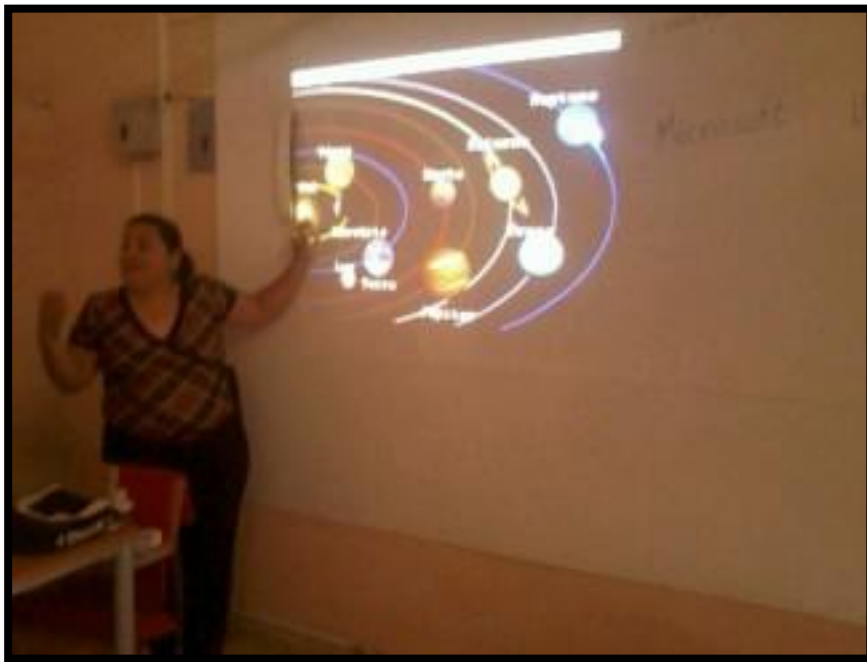
**Figura 14.** Charla sobre los entornos formativos multimedia



**Figura 15.** Estudiantes que participaron de la charla sobre los medios formativos multimedia



**Figura 16.** Explicación de una de las herramientas del sitio EDU SOCIAL



**Figura 17.** Participación de los estudiantes.



**Figura 18.** Ejecución de EDU SOCIAL con los estudiantes de Quinto Año de Básica



**Figura 19.** Práctica en los laboratorios, empleando EDU SOCIAL.





## UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

**TEMA:** Influencia de los entornos formativos multimedia en la interactividad del área de Estudios Sociales en la Escuela Fiscal Mixta "5 de Octubre".

**OBJETIVO:** Determinar los beneficios del uso de los entornos formativos multimedia mediante aplicaciones online para mejorar la interactividad del aprendizaje de la asignatura de estudios sociales.

### ENCUESTA

Dirigida a los estudiantes del Quinto Año de Educación Básica, de la Escuela "5 de Octubre".

1.- ¿Utilizan los equipos de cómputo para otras asignaturas, aparte de Informática?
Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> A veces <input checked="" type="checkbox"/>
2.- Aparte de los medios tradicionales como el pizarrón. ¿Qué otros medio utiliza su profesor para su aprendizaje?
Internet <input type="checkbox"/> Proyector <input type="checkbox"/> Láminas <input checked="" type="checkbox"/> Ninguno <input type="checkbox"/>
3.- ¿Con qué frecuencia quedan inconclusos los temas que se tratan en las horas de clase?
A veces <input type="checkbox"/> Siempre <input checked="" type="checkbox"/> Nunca <input checked="" type="checkbox"/>
4.- ¿El docente realiza en clase el refuerzo de cada tema?
A Diario <input type="checkbox"/> Cada semana <input checked="" type="checkbox"/> Nunca <input type="checkbox"/>
5.- ¿Que medios de consulta utiliza para despejar sus dudas con respecto a la asignatura de Estudios Sociales?
Compañeros <input type="checkbox"/> Internet <input checked="" type="checkbox"/> Profesor <input type="checkbox"/> Libros <input type="checkbox"/>
6.- ¿Desde qué lugar accede a Internet?
Cyber <input type="checkbox"/> Casa <input type="checkbox"/> Colegio <input checked="" type="checkbox"/>
7.- ¿El docente de Estudios Sociales se expresa claramente al impartir la clase?
A veces <input type="checkbox"/> Siempre <input checked="" type="checkbox"/> Nunca <input type="checkbox"/>
8.- ¿Cuál de las siguientes herramientas Web 2.0 a continuación has utilizado?
Google Earth <input type="checkbox"/> Google Maps <input type="checkbox"/> Xpeditions Atlas <input type="checkbox"/> Street View <input checked="" type="checkbox"/> 3D Solar System <input type="checkbox"/> Web <input type="checkbox"/> Ninguna <input type="checkbox"/>
9.- ¿Que uso le das al internet?
Entretenimiento <input type="checkbox"/> Educativa <input checked="" type="checkbox"/> Compartir Información <input type="checkbox"/>
10.- ¿Te gustaría que tu docente incluya herramientas tecnológicas para desarrollar las clases de EE SS?
Me gustaría <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> No me gustaría <input checked="" type="checkbox"/>