



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

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

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

TÍTULO DEL PROYECTO:

**ANÁLISIS SITUACIONAL DE LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE
COMPUTACIÓN EN LA ESCUELA DR. JOSÉ BAQUERIZO MALDONADO.**

AUTORES:

COBEÑA BARREIRO ANDREA DEL CARMEN

CAMPUZANO PLÚAS JOHANNA ELIZABETH

TUTORA:

VIENA MUIRRAGUI IRRAZABAL

MILAGRO, NOVIEMBRE DEL 2011

ECUADOR

ACEPTACIÓN DE LA TUTORA

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por los egresados ANDREA DEL CARMEN COBEÑA BARREIRO Y JOHANNA ELIZABETH CAMPUZANO PLÚAS, para optar al título de Licenciados en Ciencias de la Educación, Mención Informática y Programación y acepto tutoriar a los estudiantes, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, a los 26 días del mes de Noviembre del 2011

Atentamente,

Lcda. Viena Muirragui Irrazábal.

CI: 0912529534

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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

Milagro, a los 26 días del mes de Noviembre del 2011.

Cobeña Barreiro Andrea del Carmen

Campuzano Plúas Johanna Elizabeth

C.I. # 120605868-5

C.I. # 092266526-0

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

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

MEMORIA CIENTÍFICA:

DEFENSA ORAL:

TOTAL:

EQUIVALENTE:

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO

DEDICATORIA

Este proyecto se lo dedicamos primeramente a Dios por darnos salud y sabiduría en su realización, a nuestros Padres Sra. Tania Barreiro Velásquez, Sr. José Campuzano Onofre y Sra. Narcisa Plúas Merejildo, por brindarnos su apoyo cuando lo necesitábamos, por todo esto mil Gracias; que Dios los siga colmando de bendiciones y brindándoles gozar de una excelente salud.

A mi esposo el Sr. Oscar Goya Ycaza por haberme apoyado en todo cuanto estuvo a su alcance, ya que este logro es de ambos.

Éste logro es una satisfacción inmensa que demuestra que los sueños con esfuerzos se logran, perseverando con mucha fe y esperanza.

ANDREA DEL CARMEN COBEÑA BARREIRO

JOHANNA ELIZABETH CAMPUZANO PLÚAS

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por sobre todas las cosas, a nuestros Profesores por haber tenido mucha paciencia con nosotros durante este largo trayecto; Gracias a que contribuyeron en nuestra formación académica, y nos ayudaron con sus sabios conocimientos a alcanzar la meta propuesta.

Agradecemos de manera especial a nuestra tutora Lcda. Viena Muirragui Irrazábal, por brindarnos su apoyo de manera incondicional en la realización de este proyecto, y así guiarnos por el sendero del triunfo.

ANDREA DEL CARMEN COBEÑA BARREIRO

JOHANNA ELIZABETH CAMPUZANO PLÚAS

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Doctor.

RÓMULO MINCHALA MURILLO.

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedemos a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de nuestro Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue **ANÁLISIS SITUACIONAL DE LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE COMPUTACIÓN EN LA ESCUELA DR. JOSÉ BAQUERIZO MALDONADO** y que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia.

Milagro, Noviembre del 2011

PÁGINAS PRELIMINARES

ACEPTACIÓN DE LA TUTORA _____	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN _____	iii
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA _____	iv
DEDICATORIA _____	v
AGRADECIMIENTO _____	vi
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR _____	vii
ÍNDICE GENERAL _____	viii
INDICE DE TABLAS _____	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS _____	xii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES _____	xiii
RESUMEN _____	xiv
ABSTRACT _____	xv

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN _____	1
CAPÍTULO I _____	2
EI PROBLEMA _____	2
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA. _____	2
1.1.1. Problematización. _____	2
1.1.2. Delimitación del Problema. _____	4
1.1.3. Formulación del Problema. _____	4
1.1.4. Sistematización del Problema. _____	5
1.1.5. Determinación del Tema. _____	5
1.2. OBJETIVOS. _____	5
1.2.1. Objetivo General. _____	5

1.2.2. Objetivos Específicos.	5
1.3. JUSTIFICACIÓN.	5
CAPÍTULO II	8
MARCO REFERENCIAL	8
2.1. MARCO TEORICO	8
2.1.1. Antecedentes Históricos.	8
2.1.2. Antecedentes Referenciales.	9
2.1.3. Fundamentación	10
2.1.3.1 ¿Qué es la educación?	11
2.1.3.2. ¿Qué es educar?	11
2.1.3.3. ¿Cuáles son los objetivos del aprendizaje?	11
2.1.3.4. ¿Las TIC's como reto en el siglo XXI?	12
2.1.3.5. ¿Las TICS en los procesos de Enseñanza y Aprendizaje?	12
2.1.3.6. ¿En qué consiste la formación de los docentes?	13
2.1.3.7. Los objetivos para la formación de los profesores en el uso educativo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación	14
2.1.3.9. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación.	15
2.2 MARCO LEGAL.	15
2.3 MARCO CONCEPTUAL	17
2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES	20
2.4.1 Hipótesis Generales	20
2.4.2 Hipótesis Particulares	20
2.4.3 Declaración de Variables	20
2.4.4 Operacionalización de Variables.	21
CAPÍTULO III	23
MARCO METODOLOGICO	23
3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	23
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA	25
3.2.1. Características de la población.	25
3.2.2. Delimitación de la población.	26
3.2.3. Tipo de Muestra	26
3.2.4. Tamaño de la Muestra.	26
3.2.5. Proceso de Selección.	26
3.3. LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS.	26
3.3.1 Métodos teóricos	26
3.3.2 Métodos Empíricos	28
3.3.3 Técnicas e Instrumento	28
3.4 PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN	29
CAPÍTULO IV	30

PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	30
4.1. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL	30
4.2. ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS.	40
4.3 RESULTADOS.	41
4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	41
CAPÍTULO V	43
PROPUESTA	43
5.1. TEMA	43
5.2. JUSTIFICACIÓN	43
5.3 FUNDAMENTACIÓN	43
5.4 OBJETIVOS	45
5.4.1 Objetivo General de la Propuesta.	45
5.4.2 Objetivos Específicos de la propuesta.	45
5.5. UBICACIÓN	45
5.5.1. Croquis de Coordenadas	46
5.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD	48
5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.	48
5.7.1 Etapas	48
5.7.2 Recursos, análisis financieros	49
5.7.3 Impacto	50
5.7.4 Cronograma.	51
5.7.5 lineamientos para evaluar la propuesta	52
6 CONCLUSIONES	54
7 RECOMENDACIONES	55
8 BIBLIOGRAFÍA	56
9 ANEXOS	57
9.1 Anexo 1.- Modelo de entrevista realizada	57
9.2 Anexo 2.- Modelo de encuesta realizada	59
9.3 Anexo 3. Fotos	62

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de Variables.	21
Tabla 2. DIRECTIVOS Y PROFESORES	25
Tabla 3. ESTUDIANTES.	25
Tabla 4. ANALISIS DE PREGUNTA N° 1	30
Tabla 5. ANALISIS DE PREGUNTA N° 2.	31
Tabla 6. ANALISIS DE PREGUNTA N° 3	32
Tabla 7. ANALISIS DE PREGUNTA N° 4.	33
Tabla 8. ANALISIS DE PREGUNTA N° 5	34
Tabla 9. ANALISIS DE PREGUNTA N° 6.	35
Tabla 10. ANALISIS DE PREGUNTA N° 7.	36
Tabla 11. ANALISIS DE PREGUNTA N° 8	37
Tabla 12. ANALISIS DE PREGUNTA N° 9.	38
Tabla 13. ANALISIS DE PREGUNTA N° 10.	39
Tabla 14. Análisis Financiero	49
Tabla 15. Cronograma de actividades	51

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Posees una computadora	31
Gráfico 2. Utilizas la computadora	32
Gráfico 3. Cuanto tiempo al día utilizas la computadora	33
Gráfico 4. Utilizas el internet	34
Gráfico 5. Que haces en internet	35
Gráfico 6. La institución cuenta con un aula de computación adecuada	36
Gráfico 7. Las clases de computación	37
Gráfico 8. El desarrollo de la clase	38
Gráfico 9. Le prestas atención a tu profesor	39
Gráfico 10. Debería el profesor utilizar nuevos recursos	40

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Docentes en formación.....	13
Ilustración 2. Niños usando la tecnología celular	15
Ilustración 3. Croquis de Coordenadas de la Escuela	46
Ilustración 4. Croquis de las Instalaciones de la escuela.....	47
Ilustración 6. Entrega del Computador al Director	62
Ilustración 5. Escuela Fiscal Mixta N° 2 Dr. José Baquerizo Maldonado	62
Ilustración 8. Realización de la encuesta en la Institución.....	63
Ilustración 7. Niños realizando encuesta	63
Ilustración 9. Niños realizando Práctica en el computador implementado.....	64

RESUMEN

Considerando varios aspectos de la enseñanza en la asignatura de computación, hemos observado la carencia de Herramientas tecnológicas como un problema grave, ya que la revolución tecnológica plantea nuevos paradigmas para lo cual el docente debe estar preparado y de esta manera poder transferir sus conocimientos a los estudiantes de una manera motivadora, con recursos prácticos visibles de fácil comprensión y poder llegar al anhelado aprendizaje significativo. Con la ayuda de las Tecnologías de la Información y la Comunicación que motivan el aprendizaje y desarrollan habilidades y destrezas en los estudiantes podemos fortalecer el interaprendizaje en los educandos.

Desde hace varios años tener una computadora en casa dejó de ser un lujo, para convertirse en una necesidad, ya que es la herramienta de trabajo de todos los seres humanos; es dinámica, divertida y fácil de usar.

La observación directa nos permitió reconocer las falencias en esta institución, permitiéndonos cuantificar aspectos, características de esta institución logrando una relación de causa y efecto, aplicando técnicas e instrumentos de evaluación, donde los únicos beneficiados son los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 Dr. José Baquerizo Maldonado con la adquisición de una computadora para la institución.

Palabras Claves: Herramientas Tecnológicas, Aprendizaje Significativo, Habilidades y Destrezas.

ABSTRACT

Considering various aspects of teaching in the course of computation, we have observed the lack of technological tools as a serious problem, since the technological revolution poses new paradigms for which the teacher must be prepared and thus able to transfer their knowledge to students in a motivating, practical resources visible with easy to understand and reach the longed-for meaningful learning. With the help of Information Technology and Communication to motivate learning and develop skills and abilities in students can strengthen shared learning in students. For several years to have a home computer stopped being a luxury to a necessity, since it is the working tool of all human beings is a dynamic, fun and easy to use. Direct observation allowed us to recognize the flaws in this institution, allowing us to quantify aspects, characteristics of the institution making a cause and effect, using techniques and assessment tools, where the only beneficiaries are the students of the Joint Public School No. 2 Dr. José Baquerizo Maldonado with the acquisition of a computer for the institution.

Keywords: Technological Tools, Learning Significant Abilities and Skills.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto daremos a conocer las dificultades actuales en la enseñanza - aprendizaje del área de computación por la inexistencia de recursos tecnológicos y a su vez desconocimiento de su aplicación por parte de los docentes en el aula.

En la actualidad la tecnología avanza a pasos acelerados en nuestro medio; Sin embargo la realidad educativa de nuestros estudiantes y docentes a nivel rural es decadente, ya que ellos no tienen acceso a las llamadas nuevas tecnologías y capacitaciones, ya que el aprendizaje es el cambio del comportamiento en ser humano.

La investigación realizada se llevó a cabo en una institución del Cantón Yaguachi, buscando analizar la situación de la enseñanza – aprendizaje del área computación

Este proyecto beneficiara a los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 Dr. José Baquerizo Maldonado.

El desafío que nos propone las Tics nos invita a familiarizarnos afectivamente con las nuevas herramientas tecnológicas que invaden los centros educativos, convirtiéndose en una obligación para las instituciones que imparten esta asignatura.

Las instituciones educativas deben buscar caminos que propicien un acercamiento entre la tecnología, la pedagogía y la didáctica que realiza el docente en el proceso de aprendizaje y que el estudiante la ejecuta.

La propuesta es favorable porque existen recursos técnicos, financieros, humanos y legales que sirven de base para el diseño, formulación y ejecución del proyecto, siendo sumamente necesaria la computadora en la institución para que los estudiantes puedan tener una práctica adecuada de la asignatura y así mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

CAPÍTULO I

EI PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

En el Cantón Yaguachi, Parroquia Pedro J Montero, Recinto Buena Fé, en la Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Dr. José Baquerizo Maldonado” existe desconocimiento total de la asignatura de computación tanto en alumnos como en docentes, quienes son nuestro objeto de estudio, posiblemente estos factores se estén presentando por falta de capacitaciones y recursos que faciliten el proceso de interaprendizaje de computación tomando en consideración este punto como base para la investigación que se realizará.

1.1.1. Problematización.

En la actualidad la tecnología está en su auge, ya que todo ahora se manipula por medio de computadoras; sin embargo la realidad educativa de nuestros estudiantes y docentes a nivel rural es en ciertos aspectos es limitado, ya que ellos no tienen acceso a las denominadas nuevas tecnologías de información y comunicación menos aun a capacitaciones, es así que en las visitas realizadas a la Escuela Fiscal Mixta N° 2 Dr. José Baquerizo Maldonado del Recinto Buena Fé perteneciente al Cantón Yaguachi, se pudo observar problemas que afectan directamente a la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes y docentes de dicha institución educativa del área de computación, no están complementado sus actividades educativas apoyándose en las Tics; esta situación probablemente se debe al desinterés de las autoridades de Educación del Gobierno, ya que a pesar de los

múltiples llamados por parte de los directivos de la escuela que han realizado para poder mejorar los aspectos ya mencionados, se percibe poco interés incluso falta de compromiso para las mejoras de la educación; otro aspecto que se observa es la falta de recursos tecnológicos ya que a pesar de contar con el profesor de computación y un aula con espacio físico para impartir la asignatura no se tiene acceso a una praxis¹ educativa adecuada, por no contar con los equipos informáticos necesarios para la enseñanza – aprendizaje de la asignatura, a más de poseer programas educativos actualizados.

Si no se asocian las capacitaciones de los docentes con los recursos tecnológicos, los estudiantes no podrán desenvolverse en el panorama actual del mundo de la computación, no obstante la educación tradicionalista o teórica no fue mala en su auge pero en estos tiempos la práctica es fundamental para el desarrollo de las capacidades, destrezas y habilidades de cada niño y, a su vez esto repercutirá en el proceso de enseñanza - aprendizaje de su desarrollo personal y en su futuro.

Los docentes cumplen un rol importante como guías, facilitadores del aprendizaje significativo, no necesariamente utilizando materiales sofisticados como el de las escuelas del milenio, sino más bien explotando la creatividad de los estudiantes con materiales reciclables y/o reutilizables, que muchas veces están al alcance de sus manos, pero no tienen conocimiento de cómo utilizarlos en el proceso de interaprendizaje donde se pueden crear e incitar a los estudiantes a poner en práctica sus destrezas. Los estudiantes y docentes tienen todo su potencial en su imaginación y en sus manos, para que tomen la iniciativa en el desarrollo de sus habilidades que conlleve al descubrimiento de cosas nuevas.

CAUSAS.

- Inexistencia de Recursos Tecnológicos.
- Escasa gestión por parte de las autoridades locales.
- Falta de capacitación en las Tics por parte del docente de computación.
- Falta de capacitación a los docentes.

¹Praxis: proviene de un término griego y hace referencia a la **práctica**.

CONSECUENCIAS.

- Desconocimiento del área Tecnológica.
- Bajo rendimiento en estudios posteriores de los estudiantes.
- Limitados Recursos Tecnológicos para la enseñanza de la asignatura.
- Uso de recursos y materiales didácticos tradicionales no actualizados, por ende tenemos poco interés en los estudiantes.

Con este proyecto impulsa el desarrollo educacional en cada uno de los estudiantes en el área de computación de esta institución a través de la capacitación de los docentes quienes fundamentaran sus conocimientos tomando como base el empleo de las tecnologías de información y comunicación, incorporando lo aprendido en la asignatura de computación ,ya que la misma es una materia que no consta como una asignatura de aula, motivo por el cual no se asignan profesores por parte del Ministerio de Educación que impartan estos conocimientos a los educandos en este plantel educativo.

1.1.2. Delimitación del Problema.

El presente proyecto se realiza en la Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Dr. José Baquerizo Maldonado” en el Recinto Buena Fé, perteneciente a la parroquia Pedro J. Montero, Cantón Yaguachi, Provincia del Guayas, involucrando a los estudiantes y docentes de dicha institución.

Esta investigación está realizada precisamente en esta institución en la cual se han detectado varios problemas ya mencionados, de ahí se parte con el análisis situacional de la enseñanza – aprendizaje en el área de computación y de esta manera sugerir iniciativas para cubrir las necesidades en el ámbito tecnológico educacional.

1.1.3. Formulación del Problema.

¿Influye la falta de recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Escuela Dr. José Baquerizo Maldonado?

1.1.4. Sistematización del Problema.

- ¿Qué repercusiones tendrá la carencia de recursos tecnológicos, en el aprendizaje de los estudiantes?
- ¿Cómo influye la implementación en computación con nuevas tecnologías para fortalecer el interaprendizaje de los estudiantes?
- ¿Qué aspectos de los conocimientos en los docentes mejorarían con la capacitación en el área de computación?

1.1.5. Determinación del Tema.

Análisis Situacional del proceso enseñanza - aprendizaje en la asignatura de computación.

1.2. OBJETIVOS.

1.2.1. Objetivo General.

Identificar cuáles son los factores que permiten un mejor proceso enseñanza – aprendizaje de computación en los estudiantes para obtener mayores habilidades al usar la computadora.

1.2.2. Objetivos Específicos.

- Establecer la influencia de la utilización de recursos tecnológicos.
- Determinar cómo afecta la carencia de conocimientos tecnológicos en el diario vivir.
- Realizar investigaciones bibliográficas sobre los implementos de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Impulsar el uso de recursos tecnológicos.

1.3. JUSTIFICACIÓN.

“Hasta no hace mucho las computadoras estaban al alcance solamente de unas pocas personas, que necesitaban estas máquinas para hacer cálculos a gran velocidad. Sin embargo, hoy en día las computadoras están presentes en las oficinas, colegios, universidades o industrias, y controlan el funcionamiento de los vuelos de aviones, de las comunicaciones telefónicas, de los procesos industriales o de los implementos utilizados por los médicos en los hospitales. Actualmente, las

computadoras también se han convertido en máquinas habituales en los hogares de muchas familias”. (Nauta, 2002)

Los recursos tecnológicos son herramientas que se utilizan en la enseñanza diaria mediante el cual se termina la realización de un trabajo, es importante la realización de este proyecto, porque la computación forma parte de la Educación en general, buscando relacionar a los estudiantes y docentes con la tecnología.

“Es posible que actualmente se utilicen las computadoras con juegos obtenidos de los comercios, pero para poder utilizar una computadora es necesario hablar su lenguaje para formular preguntas y poder entender las posibles respuestas. Solo de esta forma pueden aprovecharse todas las posibles habilidades que ofrecen las computadoras pero al mismo tiempo sean trabajos algo más complicado que un simple cálculo matemático y la mejor propiedad de una computadora es que realiza sus procesos a gran velocidad; Una tarea que a un ser humano le ocuparía meses e incluso años, una computadora la puede realizar en unos momentos.” (Carvajal, 2006).

Este proyecto se justifica por la necesidad de que se dicten las clases de computación, a más de teóricas, prácticas en la Escuela Fiscal Mixta N° 2 Dr. José Baquerizo Maldonado, y para que esto sea posible debe contarse con la presencia de docentes en dicha área y es más, que los docentes que actualmente laboran en la Escuela, conozcan y apliquen las Tics en sus clases para aprovechar las tecnologías actuales y así motivar a los estudiantes en el aprendizaje. Se indica que debido a que hay escasos conocimientos básicos de computación en los docentes, no se puede impartir esta asignatura por lo tanto son necesarias las capacitaciones a fin de lograr que se de esta asignatura en esta institución porque precisamente en la educación básica es donde se dan los primeros pasos para el aprendizaje de esta asignatura por lo tanto es necesario que los docentes se capaciten con los nuevos recursos tanto tecnológicos como didácticos para el desarrollo integral de la niñez y de esta manera obtener una educación de calidad.

La utilidad de esta investigación es determinar e identificar los factores que inciden en el no uso de la computación como materia base en la escuela, para los docentes

de esta institución, la misma que sirve para que ellos nutran sus conocimientos y los puedan impartir utilizando las distintas metodologías en el proceso enseñanza-aprendizaje innovando las clases, y de esta manera estimular la atención e interés de cada uno de los estudiantes hacia el desarrollo de nuevas ciencias, porque no hay actividad que no esté inmersa en la computación.

Los beneficiados con este proyecto son los estudiantes, maestros, padres de familia y toda la comunidad educativa de la Escuela Fiscal Mixta N°2 “Dr. José Baquerizo Maldonado”.

La Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia, brinda facilidades a la comunidad de emprender su educación superior otorgando títulos de tercer nivel en Ciencias de la Educación, a su vez la comunidad Universitaria entrega a la sociedad profesionales capaces de emprender o crear proyectos educativos importantes, que en un tiempo determinado pueden ejecutarse en cualquier institución Fiscal.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Antecedentes Históricos.

El uso de las nuevas tecnologías en las escuelas es un ejemplo de evolución social que exige una cierta adaptación de la educación.

En la actualidad no se realiza ninguna actividad en la cual intervenga de alguna manera los procesos computacionales. El mundo está cambiando y los ordenadores han invadido la mayoría de las labores del ser humano, por lo tanto debemos aprender a trabajar con ellas; para no quedar inmersos en una nueva forma de analfabetismo (en este caso el Informático).

Por lo cual nos hemos constituido como dependientes directos o indirectos del uso de las computadoras como en Bancos, supermercados, educación, fábricas, industrias, Gobierno, entre otros.

Estas máquinas extraordinarias inventadas por el ser humano, tal como ahora las imaginamos, son el resultado de una secuencia de eventos que en el transcurso de esta investigación las presentaremos.

2.1.2. Antecedentes Referenciales.

El presente proyecto está basado en las investigaciones realizadas en la Biblioteca de la Universidad Estatal de Milagro, recopilando información de proyectos similares al nuestro, los cuales detallamos a continuación:

Título del Proyecto:

"Influencia de la capacitación docente en los conocimientos básicos de informática para maestros"

Autores:

Mónica Patricia Veloz Santillán.

María Elvira Rojas Pinos.

Objetivo:

Lograr que la capacitación a través de Talleres y guías de Informática lleguen a los docentes del Colegio Diego Noboa; a fin de actualizarlos y solucionar problemas a futuro.

La relación que existe entre este proyecto de Influencia de Capacitación Docente en los conocimientos Básicos para maestros y el Análisis situacional de enseñanza – aprendizaje de computación, se centra en que los Docentes deben ser capacitados para poder impartir conocimientos básicos de computación, a más de que cada persona debe tener conocimientos sobre las nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación, ya que el mundo ahora gira en torno a la Computación.

Título del Proyecto:

Los Recursos Didácticos para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje en computación.

Autora:

Jesús María Rugel Saltos.

Objetivo:

Utilizar recursos Didácticos Llamativos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la signatura de computación.

La relación que existe entre este proyecto de “Los Recursos Didácticos para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje en computación”, y el Análisis situacional de enseñanza – aprendizaje de computación, se centra en que los recursos tanto didácticos como tecnológicos son de vital importancia en el desarrollo de todas las asignaturas, en especial en la de computación porque es necesario de tener una computadora para poder alcanzar un aprendizaje significativo.

La diferencia de estos proyectos con el de análisis situacional de enseñanza – aprendizaje de computación es que este se basa en lanzar propuestas para incentivar al personal docente y docente que no por ser una escuela rural no debe tener acceso a las nuevas tecnologías, sino con mucha más razón acceder a la era del siglo XXI donde todos utilizamos una computadora.

2.1.3. Fundamentación

John Dewey

“Consideró el problema del aprendizaje como la materia central de la psicología; pensaba que lo que es innato es el impulso y que éste se puede cambiar mediante el aprendizaje. A estos impulsos les llamó "sublimados" (cambian por la interacción con el ambiente). Los mecanismos que controlan esta interacción son los hábitos, a los que divide en rutinarios e inteligentes; los rutinarios son los que se realizan en ambientes estables; los inteligentes son aquéllos en los que intervienen variables que modifican el entorno; esta función de los hábitos inteligentes sería la más importante de entre las que desempeña la inteligencia”. (Tarío, 1992)

Este proyecto se fundamenta en la teoría de **John Dewey** porque lo innato se puede cambiar mediante el aprendizaje, enfocado al entorno ya que no se imparte de manera adecuada la asignatura de computación, por lo tanto nuestra propuesta de que se acople una computadora para la signatura de computación modificaría el

entorno de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes convirtiendo los hábitos rutinarios en inteligentes para poder enriquecer el aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de computación de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 Dr. José Baquerizo Maldonado.

2.1.3.1 ¿Qué es la educación?

La educación es un proceso de socialización y endoculturación² de las personas a través del cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social (valores, moderación del diálogo-debate, jerarquía, trabajo en equipo, regulación fisiológica, cuidado de la imagen, entre otros. (Salazar, 2009)

2.1.3.2. ¿Qué es educar?

El proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra, pues está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes. (Alvarenga, 2010)

2.1.3.3. ¿Cuáles son los objetivos del aprendizaje?

- Aprender a ser y actuar de forma autónoma.

Este objetivo del aprendizaje nos dice que cada ser humano debe pensar y actuar de forma autónoma esto es sin depender de nadie, ya que todos tenemos la capacidad de razonar.

- Aprender a saber, pensar, conocer y comunicar.

El segundo objetivo del aprendizaje nos enseña que nosotros aprendemos y que eso que aprendemos lo debemos compartir, ya que nunca dejamos de aprender cada día que pasa aprendemos algo nuevo, y en cuanto a las tecnologías mucho más ya que cada día avanza.

² **Endoculturación:** Es el proceso por el cual la generación más antigua transmite sus formas de pensar, conocimientos, costumbres y reglas a la generación más joven.

- Aprender a hacer, descubrir y tener iniciativa.

El tercer objetivo del aprendizaje nos dice que debemos ser investigadores, buscar el porqué de las cosas, ya que de esta manera estaremos aprendiendo a descubrir nuevos conocimientos.

- Aprender a convivir y a habitar el mundo.

El cuarto objetivo del aprendizaje nos enseña que debemos convivir para poder habitar nuestro mundo, ya que en la convivencia esta el aprendizaje.

2.1.3.4. ¿Las TIC's como reto en el siglo XXI?

Una sociedad en red necesita perseguir retos, las tecnologías de la información y de la comunicación es uno de ellos, de hecho el más importante ya que es el camino seguro hacia el desarrollo de la Educación.

Características de la Sociedad en Red:

El flujo de la información continua.

La comunicación debe ser activa i bidireccional.

La gestión del conocimiento.

El desarrollo y la consecución de las competencias. (EDUTEKA, 2007)

2.1.3.5. ¿Las TICS en los procesos de Enseñanza y Aprendizaje?

Las TIC han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga en cuenta esta realidad.

Las posibilidades educativas de las TIC han de ser consideradas en dos aspectos: su conocimiento y su uso. El primer aspecto es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática. Es preciso entender cómo se genera, cómo se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y cómo se accede a la información en sus múltiples

manifestaciones (textos, imágenes, sonidos) si no se quiere estar al margen de las corrientes culturales. Es ésa la gran oportunidad, que presenta dos facetas: integrar esta nueva cultura en la Educación, contemplándola en todos los niveles de la enseñanza ese conocimiento se traduzca en un uso generalizado de las TIC para lograr, libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida.

El segundo aspecto, aunque también muy estrechamente relacionado con el primero, es más técnico. Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC y, en particular, mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas.

2.1.3.6. ¿En qué consiste la formación de los docentes?



Ilustración 1. Docentes en formación.

Fuente: Google Imágenes. <http://www.unesco.org/new/typo3temp/pics/0bb56fa983.jpg>

La calidad de los docentes y su capacitación profesional permanente siguen siendo fundamentales para lograr la educación de calidad. Sin embargo, en la actualidad el número de maestros calificados, la práctica docente y la formación de profesores afrontan graves problemas sistémicos en el mundo entero. Es necesario corregir esta situación, en momentos en que se calcula en 9,1 millones de nuevos docentes el número necesario para alcanzar de aquí a 2015 los objetivos educativos acordados por la comunidad internacional. La UNESCO sostiene que estos problemas pueden abordarse mediante una estrategia integral y sistemática en lo tocante a la educación y los métodos de capacitación para el magisterio, de manera que se incorpore también la función propiciadora de las TIC. (Axcelrod, 1995-2011)

2.1.3.7. Los objetivos para la formación de los profesores en el uso educativo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación son:

- Contribuir a la actualización del Sistema Educativo que una sociedad fuertemente influida por las nuevas tecnologías demanda.
- Facilitar a los profesores la adquisición de bases teóricas y destrezas operativas que les permitan integrar, en su práctica docente, los medios didácticos en general y los basados en nuevas tecnologías en particular.
- Adquirir una visión global sobre la integración de las nuevas tecnologías en el currículum, analizando las modificaciones que sufren sus diferentes elementos: contenidos, metodología, evaluación.
- Capacitar a los profesores para reflexionar sobre su propia práctica, evaluando el papel y la contribución de estos medios al proceso de enseñanza-aprendizaje. Finalmente, considero que hay que buscar las oportunidades de ayuda o de mejora en la Educación explorando las posibilidades educativas de las TIC sobre el terreno; es decir, en todos los entornos y circunstancias que la realidad presenta. (Eugenia, 2005)

2.1.3.8. ¿Qué es la Informática educativa?

La Humanidad se encuentra en una era de Información y Conocimiento. La informática educativa es un campo que emerge de la interdisciplina que se da entre la Informática y la Educación para dar solución a tres problemas básicos:

- Aplicar Informática en Educación
- Aplicar Educación en Informática y
- Asegurar el desarrollo del propio campo.

Los educadores del nuevo milenio somos Informáticos Educativos, es decir, interpretamos nuestra realidad educativa en términos de materia, energía e información para hacerle frente a los retos y resolver los problemas que nos plantea el mundo actual. (Martinez, 2004).

2.1.3.9. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación.



Ilustración 2. Niños usando la tecnología celular

Fuente: Google Imágenes url:<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/ED/temp/MainpageA.jpg>

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo. (Redmond, 1995-2011)

2.2 MARCO LEGAL.

Constitución de la República

El artículo 347.- Será Responsabilidad del Estado:

Incorporar las tecnologías de información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

El Artículo 348 de la constitución de la República establece que la Educación pública será gratuita y el estado financiara de manera oportuna, regular y suficiente. La distribución de los recursos destinados a la Educación se regirá por criterios de Equidad social, poblacional y territorial, entre otros.

En este mismo artículo 348 establece que el estado financiara la Educación especial y podrá apoyar financieramente la educación fisco misional, artesanal y comunitaria, siempre q cumpla con los principios de gratuidad, obligatoriedad e igualdad de oportunidades, rindan cuentan de sus resultados educativos y del manejo de los

recursos públicos, y estén debidamente calificados de acuerdo con la ley. Las instituciones educativas que reciban financiamiento público no tendrán fines de lucro;

Que, en su párrafo final del artículo 348, establece que la falta de transferencia de recursos en las condiciones señaladas será sancionada con la destitución de la autoridad y de las servidoras y servidores públicos remisos de su obligación.

Que, en artículo 349 de la Constitución de la República, establece que el estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y méritos académicos. La ley regulará la carrera docente y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles. Se establecerán políticas de promoción, movilidad y alternancia docente.

El siguiente proyecto se basa en el segundo objetivo del Plan Nacional del Buen Vivir que dice lo siguiente:

- Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía.

Promover el acceso a la información y a las nuevas tecnologías de la información y comunicación para incorporar a la población a la sociedad de la información y fortalecer el ejercicio de la ciudadanía.

a) Democratizar el acceso a las tecnologías de información y comunicación, especialmente a Internet, a través de la dotación planificada de infraestructura y servicios necesarios a los establecimientos educativos públicos de todos los niveles y la implantación de telecentros en las áreas rurales.

b) Promover las capacidades generales de la población para el uso y fomento de plataformas, sistemas, bancos de información, aplicaciones y contenidos que posibiliten a todos y todas obtener provecho de las tecnologías de información y comunicación.

- c) Establecer mecanismos que faciliten la adquisición de ordenadores personales y programas de capacitación.

2.3 MARCO CONCEPTUAL

Analfabetismo: Circunstancia de existir en un lugar analfabeto o gente sin instrucciones elementales” ignorante, desconocedor de algo (Informática)

Análisis: Procedimiento que consiste en descomponer el total del objeto del conocimiento hasta llegar a conocer sus principios o elementos.

Auge: Se usa para referir a aquel periodo o momento de mayor elevación o intensidad de un proceso o estado de cosas.

Capacidades: Son las fortalezas o recursos con los que dispone el ser humano y que le permiten sentar las bases para su desarrollo.

Computadora: Es una máquina electrónica que procesa datos de acuerdo a un conjunto de instrucciones mediante un programa almacenado.

Conocimientos: Tener ideas verdaderas o noticias acerca de ciertas cosas

Debate: Conversación entre dos o más personas que exponen sus opiniones alternativamente.

Desarrollo: Serie de estados sucesivos por las que pasa un organismo natural o social, una acción entre otras.

Destrezas: Habilidad manual para hacer ciertas cosas, particularmente, las delicadas, que se caracterizan por la precisión y rapidez.” Maña, maestría, pericia”.

Didáctico: Área de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza.

Eficacia: Es la capacidad de alcanzar el efecto que espera o se desea tras la realización de una acción.

Equidad social: Se tiene una connotación de justicia e igualdad social con responsabilidad y valoración de la individualidad, en equilibrio. Es lo justo en sentido general, donde la prosperidad económica se distribuye equitativamente en los miembros de la sociedad.

Estrategias Metodológicas: Son secuencias integradas de procedimientos que se eligen con un determinado propósito.

Fisco misional: Es un término utilizado para referirse a los tipos de establecimientos y los define como instituciones educativas que “están constituidas y administradas por organizaciones o congregaciones religiosas.

Gestión: Acción o trámite que se realiza para la obtención de algo.

Implantación: Reunir los medios necesarios para la realización de algo.

Innato: Se aplica a lo que ha nacido con el ser en que esta y no es el resultado de lo aprendido o de la experimentado.

Integral: Que abarca todas las partes o todos los aspectos de ciertas cosas.

Interiorizar: Proceso de asimilación de las percepciones o del lenguaje y del pensamiento.

Internet: Es una red de redes que permite la interconexión descentralizada de computadoras a través de un conjunto de protocolos denominado TCP/IP.

Intersectorial: Son mecanismos intersectoriales e interinstitucionales para la definición conjunta de políticas con efectos ambientales y para la solución concertada e integral de problemas ambientales con expresiones sectoriales o territoriales.

Metodología: Parte de la lógica que se estudia un Conjuntos de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

Modalidades: Es el modo de ser o de manifestarse algo. El término procede de modo, que es un aspecto visible, un procedimiento o una forma.

Operativas: Es la que realiza el directivo público hacia el interior de su organización para aumentar su capacidad de conseguir los propósitos de sus políticas.

Ordenadores: Es una máquina electrónica que recibe y procesa datos con la misión de transformarlos en información útil.

Plataformas: Una plataforma es, por ejemplo, un sistema operativo, un gran software que sirve como base para ejecutar determinadas aplicaciones compatibles con este. También son plataformas la arquitectura de hardware, los lenguajes de programación y sus librerías en tiempo de ejecución, las consolas de videojuegos.

Potenciado: Capacidad medible que tiene una cosa para hacer otra o para producir un efecto.

Promover: Iniciar o continuar una acción que se encontraba paralizada.

Sapiencias: Conjuntos de conocimientos que alguien ha adquirido por el estudio “ciencia, saber”.

Significativo: Que tiene un significado particular o mucho significado.

Sistemas: Es todo organismo con un número de componentes en interacción mutua. Un componente es una entidad del sistema que en combinación con otras unidades funciona para combinar, separar o comparar las entradas para producir las salidas.

Sistémicos: Método de ordenación, organización o clasificación de elementos

Tecnología: Se utiliza para definir conocimientos que permiten fabricar objetos y modificar el ambiente, con el objetivo de satisfacer las necesidades humanas

Telecentros: Es un punto de Encuentro de Comunicación, Capacitación, Aprendizaje, Contribución y Polinización Cruzada Digital para intercambiar, enriquecer, procesar y recombinar datos, informaciones, conocimientos para empoderar y generar nuevos conocimientos desde las comunidades sociales de base, en especial, aquellas más vulnerables y precarias.

2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.4.1 Hipótesis Generales

Los limitados recursos tecnológicos y la falta de una adecuada sala de cómputo para impartir la asignatura de computación en la Escuela Fiscal Mixta N°2 Dr. José Baquerizo Maldonado son las causas por las que no se mejora el proceso enseñanza-aprendizaje de la materia.

2.4.2 Hipótesis Particulares

- El docente con la ayuda de recursos de información y comunicación llegaría a mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje y por ende a un conocimiento científico.
- Los estudiantes podrán desenvolverse en cualquier entorno utilizando al máximo sus capacidades y conocimientos computacionales para realizar actividades del diario vivir.
- Las estrategias metodológicas utilizadas por parte del docente serían dinámicas y actualizadas por lo cual captaría la atención e interés de los estudiantes.

2.4.3 Declaración de Variables

Variable Dependiente

En la asignatura de computación

Variable Independiente

Análisis Situacional del proceso enseñanza-aprendizaje

2.4.4 Operacionalización de Variables.

Tabla 1 Operacionalización de Variables.

Hipótesis	Variables	Conceptualización	Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Los docentes tienen un conocimiento empírico y con la ayuda de recursos de información y comunicación llegarían al proceso enseñanza – aprendizaje y por ende a un conocimiento científico.	Independiente Los Recursos Tecnológicos	Falta de conocimiento, ignorancia en las TIC's.	Falta de Capacitación Desinterés de la Autoridades de Educación	Encuestas	Cuestionario
	Dependiente Desconocimiento de la tecnología	Los recursos tecnológicos son medios que permiten satisfacer las necesidades o alcanzar objetivos con los que se vale la tecnología para cumplir su propósito	Desinterés de los alumnos Enseñanza tradicional a nivel rural	Entrevista	Guía de Entrevista

Hipótesis	Variable	Conceptualización	Indicador	Técnicas	Instrumentos
Los estudiantes podrán desenvolverse en cualquier entorno utilizando al máximo sus capacidades y conocimientos computacionales para realizar actividades del diario vivir.	Independiente Profesores no Capacitados	Este hecho se vincula a los cambios profundos que se están produciendo en diversos terrenos, que ponen en cuestión las propias bases de la escuela y de la formación y práctica de maestros y profesores.	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Bajo desempeño en la función docente 	Entrevista	guía de entrevista
	Dependiente Carencia del aprendizaje significativo en el área de Computación	Relación de nuevas ideas con aspectos esenciales de su estructura cognitiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Poco interés en el aprendizaje • Fracaso en sus estudios posteriores 	Encuesta	Cuestionario

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Investigación Acción. Se centra en generar cambios en una realidad estudiada y no coloca énfasis en lo teórico. Trata de unir la investigación con la práctica a través de la aplicación, y se orienta en la toma de decisiones y es de carácter ideográfico.

Fundamentación:

En este proyecto se aplicará la investigación de acción para mejorar el ambiente de trabajo y así solucionar problema del área de computación mediante la utilización de recursos audiovisuales y tecnológicos, para detectar las posibles causas de la problemática.

- Identificar los problemas existentes: Asimilación de los nuevos conocimientos.
- Identificación de problema: Asimilación de los conocimientos tecnológicos.
- Identificación de un problema específico a ser resuelto mediante la acción; Implementar una computadora.
- Formulación de varias hipótesis; Recursos económicos, recursos tecnológicos, ambiente adecuado, gestión ineficiente.
- Selección de una hipótesis; Gestión Ineficiente.
- Ejecución de la acción para comprobar la hipótesis; Gestionar en diferentes instituciones mediante oficios.

- Evaluación de los efectos de la acción: Ejercer un control sistematizado de cada una de las acciones.

Investigación proyectiva. Consiste en la elaboración de una propuesta o modelo para solucionar un problema. Intenta responder preguntas sobre sucesos hipotéticos del futuro (de allí su nombre) o del pasado a partir de datos actuales. Se ubican las investigaciones para inventos, programas, diseños.

Fundamentación:

Este proyecto requerirá de la investigación proyectiva porque nos permitirá elaborar una propuesta a través de un proceso sistemático de indagación que requiere:

- La descripción: la inexistencia de recursos tecnológicos.
- El Análisis: Limitación de materiales.
- La Comparación: Influye en la carencia de los procesos tecnológicos de aprendizaje de los estudiante.
- La Explicación: Recursos económicos, gestión ineficiente.
- La Predicción. Actualizar el aprendizaje significativo a través de los recursos tecnológicos.

Investigación Aplicada. Es aquella que se realiza con un propósito inmediato, busca mejorar un proceso o un producto y resolver sus problemas reales.

Fundamentación:

El proyecto dispondrá de la investigación aplicada debido a las siguientes causas.

- Descubrir las causas por las cuales no se complementa los conocimientos tecnológicos, sean causa pedagógica, económica o técnicas.
- Reconocer los tipos de recursos a utilizarse.
- Mejorar y actualizar el ambiente de estudio.
- Solucionar los problemas a través de planificaciones y gestiones.

Investigación bibliográfica. Es aquella que recoge y analiza información de fuentes bibliográficas como libros, revistas, periódicos u documentos escritos.

Fundamentación:

Este proyecto requerirá de una ardua investigación de fuentes como: libros, folletos y de la web, para recopilar información debidamente analizada y procesada, que nos permita el desarrollo del mismo.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. Características de la población.

Población en la Escuela Fiscal Mixta Dr. José Baquerizo Maldonado del Cantón Yaguachi sección rural matutina está conformada por 7 paralelos de Primero a Séptimo Año De Educación Básica, el señor Director Abg. José Betancourt Galecio, 7 profesores y 133 estudiantes.

Tabla 2. DIRECTIVOS Y PROFESORES

TABLA DE DIRECTIVOS Y PROFESORES			
N°	Apellidos y Nombres	Grado	Cargo
1	Betancourt Galecio José	7mo A.B.	Director/Profesor
2	Velema Nino Fanny	1er A.B.	Profesora de Aula
3	Rivadeneira Vivar Inés	2do A.B.	Profesora de Aula
4	Vera Carmen	3er A.B.	Profesora de Aula
5	López Carvajal Julia	4to A.B.	Profesora de Aula
6	González Inés	5to A.B.	Profesora de Aula
7	Párraga Vargas Alejandro	6to A.B.	Profesor de Aula
8	Campuzano Plúas Johanna	1ero a 7mo	Profesora de Computación

Tabla 3. ESTUDIANTES.

Tabla de Alumnos	
Grado	Número de Alumnos
1er A.B.	30
2do A.B.	19
3er A.B.	17
4to A.B.	20
5to A.B.	18
6to A.B.	14
7mo A.B.	15
TOTAL	133

3.2.2. Delimitación de la población.

La población estudiantil de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 Dr. José Baquerizo Maldonado del 1ero al 7mo año de educación básica es de 133 estudiantes.

3.2.3. Tipo de Muestra

La población estudiantil de 5to, 6to y 7mo de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta N°2 Dr. José Baquerizo Maldonado es de 46 estudiantes por lo tanto la muestra no procede en este caso.

3.2.4. Tamaño de la Muestra.

La Muestra seleccionada comprende un total de 46 estudiantes que han sido determinado mediante un procedimiento no probabilístico causal.

3.2.5. Proceso de Selección.

Se consideró el 5to, 6to y 7mo año de educación básica por los conocimientos empíricos que han adquirido del entorno.

3.3. LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS.

3.3.1 Métodos teóricos

El método científico es el conjunto de procedimientos lógicos que sigue la investigación para descubrir las relaciones internas y externas de los procesos de la realidad natural y social.

En este proyecto se aplica el método científico para poder realizar cambios en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de computación, a través de implementación de los recursos tecnológicos y el uso de la TIC's, para mejorar de esta manera el aprendizaje significativo de los educandos de la escuela Fiscal Mixta Dr. José Baquerizo Maldonado en al área de computación ya que el mundo en que

vivimos está en constante cambio, por lo tanto nos exige actualizarnos para estar a la par y poder utilizar los recursos que nos ofrece la tecnología.

Es así que con procedimientos sistemáticos convertiremos los conocimientos empíricos en conocimientos científicos, y a su vez permitir motivar y captar la atención de los estudiantes.

El método Inductivo es un proceso mental que va de lo particular a lo general. Empleamos el método inductivo cuando de la observación de los hechos particulares obtenemos proposiciones generales, o sea, es aquél que establece un principio general una vez realizado el estudio y análisis de hechos y fenómenos en particular.

Este método es usado en este proyecto, porque a través del análisis podemos conocer las causas y efectos por los cuales no se llega al aprendizaje significativo de los educandos en la asignatura de computación y a su vez comparar que aspectos mejorarían con la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación en la escuela Dr. José Baquerizo Maldonado.

Llegando a obtener así una conclusión general de los hechos y de los niveles de aprendizaje significativo adquirido en los estudiantes, mediante el uso de los recursos tecnológicos.

El Método deductivo es un proceso mental que va de lo general a lo particular. El método deductivo es aquél que parte los datos generales aceptados como valederos, para deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, es decir; parte de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

Es necesario utilizar el método deductivo en este proyecto debido a que, se muestran propuestas que permita que los conocimientos previos de los estudiantes de la escuela Fiscal Mixta Dr. José Baquerizo Maldonado en el área de computación, mejoren positivamente, llegando así a un aprendizaje significativo, mediante una interacción entre los docentes, estudiantes y recursos tecnológicos, esto favorecerá un ambiente de trabajo más adecuado, lo cual nos permitirá

comprobar y demostrar cuales son los niveles de conocimientos adquiridos en base a la experiencia de cada uno de los educandos.

3.3.2 Métodos Empíricos

La observación directa es una actividad realizada por una persona la cual detecta y asimila la información de un hecho o fenómeno, y registra de los datos utilizando los sentidos como instrumentos principales. El término también puede referirse a cualquier dato recogido durante esta actividad.

El proyecto se fundamenta en el uso de esta técnica de la observación: porque procuramos un levantamiento de información, dirigida a los estudiantes y profesor de la asignatura de computación de la escuela Dr. José Baquerizo Maldonado.

La información reunida nos permitirá interpretar los hechos más relevantes en base a una observación sistemática y estructurada, explorando así las posibles causas que limitan el aprendizaje significativo en los estudiantes, y los aspectos que cambian con la implementación de los recursos tecnológicos a utilizar.

3.3.3 Técnicas e Instrumento

Encuesta es un estudio observacional en el cual el investigador no modifica el entorno ni controla el proceso que está en observación (como sí lo hace en un experimento). Los datos se obtienen a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, formada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos. El investigador debe seleccionar las preguntas más convenientes, de acuerdo con la naturaleza de la investigación.

Es una de las técnicas de investigación, que se basa en la declaración oral o escrita de una muestra de la población con el objeto de recabar información.

La entrevista es un instrumento o técnica fundamental del método clínico y es un procedimiento de investigación científica de la psicología. Tiene sus propios procedimientos o reglas empíricas con las cuales no sólo se amplían y se verifica el conocimiento científico, sino que al mismo tiempo se aplica. Es la recolección de

información oral de parte del entrevistado recabado por el entrevistador en forma directa.

Las **fichas** son tarjetas de forma rectangular de diversos tamaños que se utilizan para registrar los datos extraídos de las fuentes bibliográficas, como libros, revistas y periódicos; y no bibliográficas que son objeto de estudio por la persona que las elabora. Contiene datos de identificación de las obras, conceptos, ideas, resúmenes, síntesis, utilizados como medios para realizar un trabajo de investigación.

Son instrumentos de investigación en el cual se recogen los datos para la redacción de un proyecto.

3.4 PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

Para obtener los resultados de los datos, las técnicas que aplicaremos son la encuesta y la entrevista en las cuales vamos a sumar los totales de cada pregunta y procedemos a la aplicación de la media aritmética y mediante estos procesos obtendremos los respectivos porcentajes.

CAPÍTULO IV

PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

4.1. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

Una vez interpretado y analizado los resultados de las situaciones que se presentan en cada uno de los estudiantes consideramos que el poco conocimiento en los estudiantes se debe a la enseñanza tradicional, esto es, solo de manera teórica ya que no cuentan con una práctica apropiada, porque la escuela no cuenta con los recursos necesarios para que los estudiantes puedan experimentar con las distintas herramientas tecnológicas que en la actualidad se están usando para desarrollar un interaprendizaje y por ende entrar a la denominada educación de calidad, así mismo de esta manera proyectar a los estudiantes hacia los desafíos del siglo XXI.

Encuesta dirigida a los estudiantes de 5to, 6to y 7mo año de educación básica de la escuela fiscal mixta N° 2 “Dr. José Baquerizo Maldonado”.

PREGUNTA N° 1

¿Tienes una computadora en casa?

Tabla 4. ANÁLISIS DE PREGUNTA N° 1

Alternativas	N° de Encuestados	Porcentajes
SI	19	40%
NO	28	60%
TOTAL	47	100%

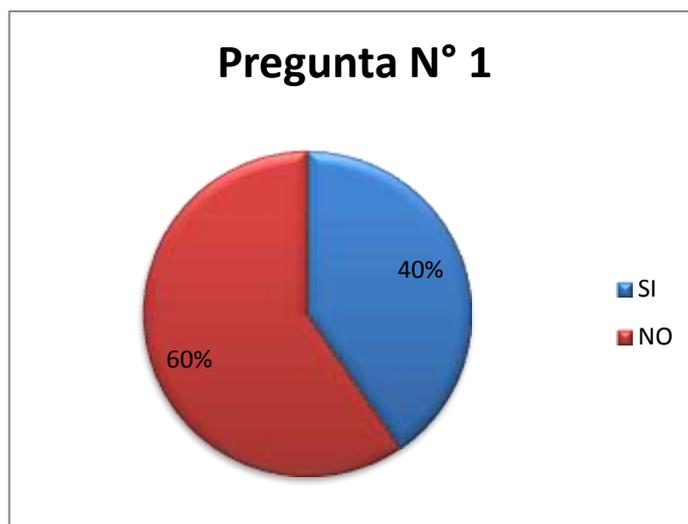


Gráfico 1. Posees una computadora

Interpretación: El Gráfico nos demuestra que el 60% de los estudiantes no posee una computadora en casa y el 40% si posee una computadora.

Análisis: La gran mayoría de estudiantes no poseen una computadora posiblemente entre los factores que incidan en esta situación será por falta de recursos económicos, por desconocimiento de las nuevas tecnologías por parte de los padres, por poco interés del tema y el 40% de los estudiantes que poseen computadora es a causa de los estudios superiores de sus hermanos, ya que sus padres descubrieron la importancia de tener una herramienta como esta en casa.

PREGUNTA N° 2

¿Utilizas la computadora?

Tabla 5. ANÁLISIS DE PREGUNTA N° 2.

Alternativas	N° de Encuestados	Porcentajes
Nunca	16	34%
A veces	15	32%
Siempre	6	13%
Casi siempre	10	21%
TOTAL	47	100%

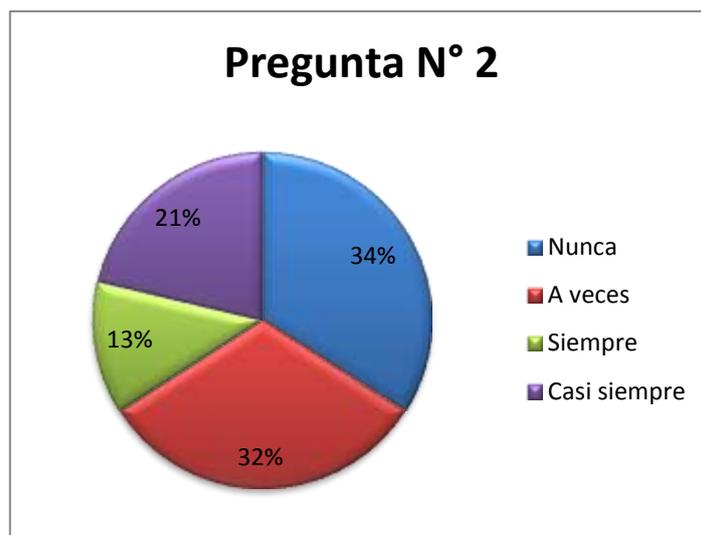


Gráfico 2. Utilizas la computadora

Interpretación: El Gráfico nos demuestra que el 34% de los estudiantes nunca utiliza la computadora, el 32% de los estudiantes utiliza A veces la computadora, el 21% de los estudiantes utiliza Casi siempre la computadora y solamente el 13% utiliza Siempre la computadora.

Análisis: Estos resultados nos indican que los estudiantes que nunca utilizan la computadora posiblemente se deba a que no cuentan con una computadora en casa y tampoco en la escuela, los estudiantes que la utilizan a veces es a causa de que algún familiar cercano la posee, los estudiantes que la utilizan casi siempre puede ser porque visitan un cyber, y aquellos que la utilizan siempre es porque cuentan con una computadora en casa.

PREGUNTA N°3

¿Cuántas horas al día utilizas el computador?

Tabla 6. ANÁLISIS DE PREGUNTA N° 3

Alternativas	N° de Encuestados	Porcentajes
1 Hora	11	23%
2Horas	10	21%
3 Horas	4	9%
4 Horas	1	2%
Ninguna	21	45%
TOTAL	47	100%

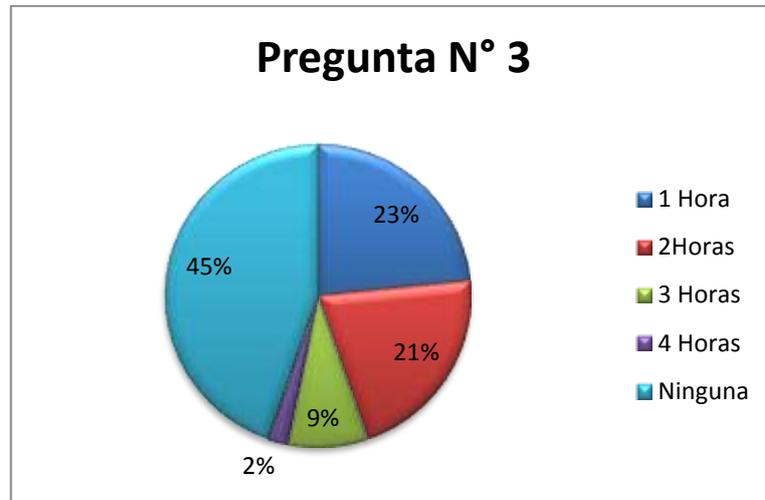


Gráfico 3. Cuanto tiempo al día utilizas la computadora

Interpretación: El Gráfico nos demuestra que el 45% de los estudiantes no utilizan la computadora, el 23% de los estudiantes utiliza 1 hora al día la computadora, el 21% de los estudiantes utiliza 2 horas al día, el 9% de los estudiantes utiliza 3 horas al día y el 2% de los estudiantes utiliza 4 horas al día la computadora.

Análisis: Estos resultados nos indican la frecuencia diaria con la que los estudiantes utilizan la computadora, de 1 a 2 horas es posible que sea porque se acercan a un cyber, de 3 a 4 horas es porque quizás cuentan con una computadora en casa y ninguna hora tal vez es porque no cuentan con las posibilidades económicas, ni los recursos necesarios para acceder a las herramientas tecnológicas.

PREGUNTA N° 4

¿Utilizas el internet?

Tabla 7. ANÁLISIS DE PREGUNTA N° 4.

Alternativas	N° de Encuestados	Porcentajes
Nunca	16	34%
A veces	15	32%
Siempre	5	11%
Casi siempre	11	23%
TOTAL	47	100%

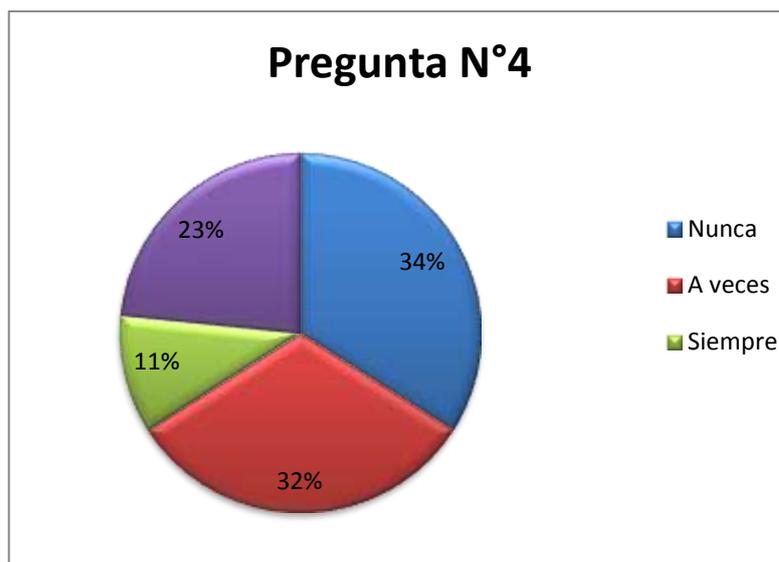


Gráfico 4. Utilizas el internet

Interpretación: El Gráfico nos demuestra que el 34% de los estudiantes nunca utiliza el Internet, el 32% de los estudiantes utiliza A veces el Internet, el 23% de los estudiantes utiliza Casi siempre el Internet y solamente el 11% utiliza Siempre el Internet.

Análisis: El uso de Internet para los estudiantes no es accesible ya que la gran mayoría no cuenta con una computadora en casa, menos con el servicio de Internet.

PREGUNTA N° 5

¿Qué haces en el internet?

Tabla 8. ANÁLISIS DE PREGUNTA N° 5

Alternativas	N° de Encuestados	Porcentajes
Ves Juegos	5	11%
Videos	5	11%
Buscas Información	24	51%
Chateas	7	15%
Bajas Músicas	6	13%
TOTAL	47	100%

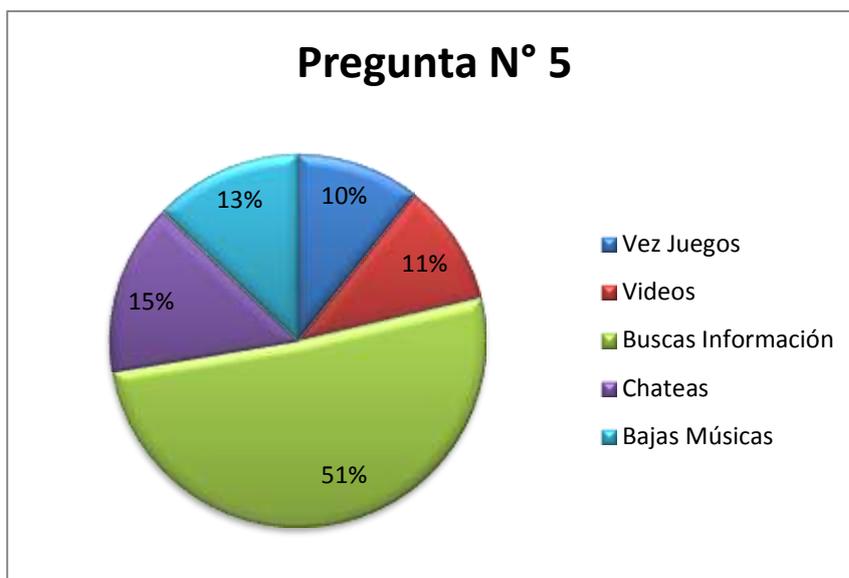


Gráfico 5. Que haces en internet

Interpretación: El Gráfico nos demuestra que el 51% de los estudiantes busca información en el internet, el 15% de los estudiantes chatea, el 13% de los estudiantes baja música, el 11% de los estudiantes ve Vídeos y el 10% de los estudiantes ve juegos en el Internet.

Análisis: Estos resultados nos indican que la gran mayoría de los estudiantes tienen conocimiento sobre el internet y lo utilizan para poder cumplir de mejor manera su desempeño escolar y satisfacer sus necesidades en el ámbito cultural - social.

PREGUNTA N° 6

¿La Institución cuenta con un aula adecuada para impartir la asignatura de computación?

Tabla 9. ANÁLISIS DE PREGUNTA N° 6.

Alternativas	N° de Encuestados	Porcentajes
SI	0	0%
NO	47	100%
TOTAL	47	100%

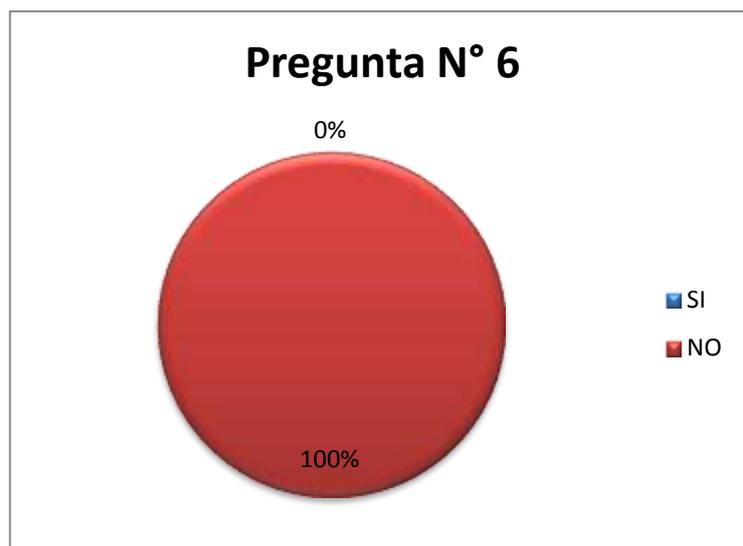


Gráfico 6. La institución cuenta con un aula de computación adecuada

Interpretación: El Gráfico nos demuestra que el 100% de los estudiantes aseguran no contar con un aula para la asignatura de computación.

Análisis: Los estudiantes aseveran que la Institución no cuenta con un aula funcional para la asignatura de computación, posiblemente se deba a la falta de unión y disponibilidad de todas las personas que conforman la comunidad educativa, como son los padres de familia, directivos y la comunidad en general,

PREGUNTA N° 7

¿Cómo considera Ud. Las clases de computación en su escuela?

Tabla 10. ANÁLISIS DE PREGUNTA N° 7.

Alternativas	N° de Encuestados	Porcentajes
Regular	1	2%
Buena	3	6%
Muy Buena	12	26%
Excelente	31	66%
TOTAL	47	100%

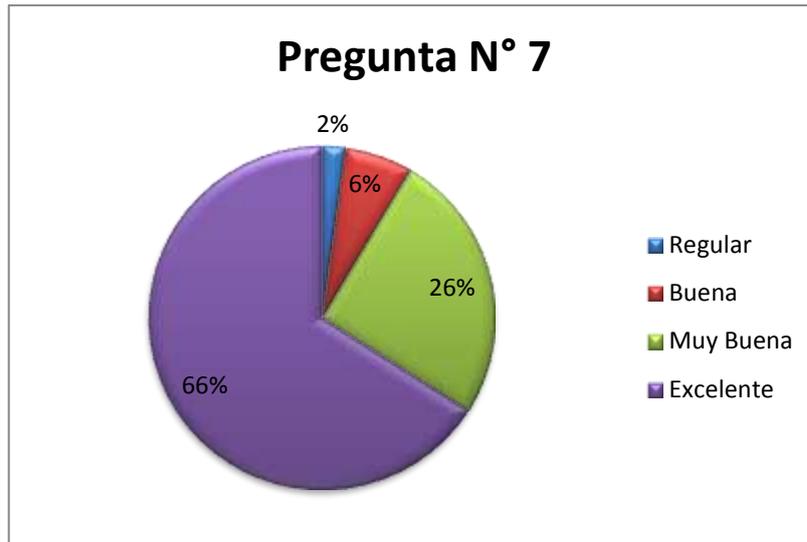


Gráfico 7. Las clases de computación

Interpretación: El Gráfico nos demuestra que el 66% de los estudiantes aseguran que las clases de computación son excelentes, el 26% de los estudiantes que son Muy buenas, el 6% de los estudiantes que son Buenas y el 2% de los estudiantes que son regulares las clases de computación.

Análisis: Los estudiantes confirman que las clases de computación son excelentes ya que a pesar de no contar con un aula funcional, la docente de la asignatura lleva material didáctico para que de esta manera las clases sean dinámicas e innovadoras.

PREGUNTA N° 8

El desarrollo de la clase por parte del profesor es:

Tabla 11. ANÁLISIS DE PREGUNTA N° 8

Alternativas	N° de Encuestados	Porcentajes
Regular	3	6%
Buena	3	6%
Muy Buena	17	36%
Excelente	24	51%
TOTAL	47	100%

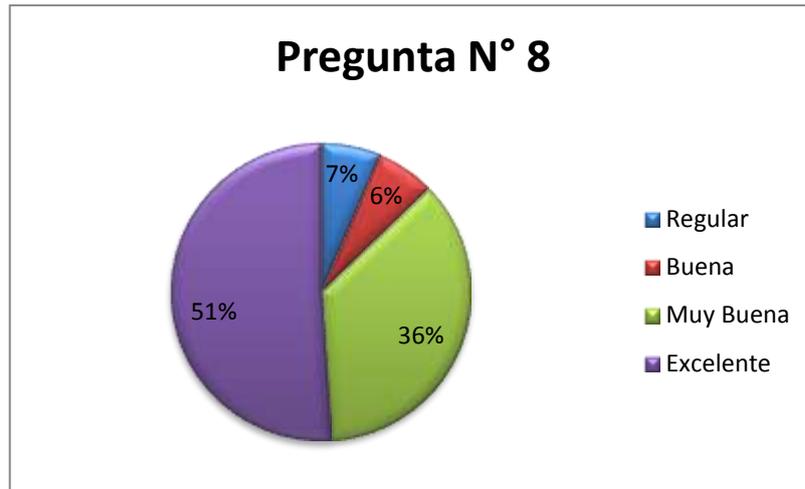


Gráfico 8. El desarrollo de la clase

Interpretación: Dentro del 100% de la muestra con la que se ha trabajado se encuentra la siguiente información que nos permite hacer una relación estadística de los resultados teniendo lo siguiente: El Gráfico nos demuestra que el 51% de los estudiantes aseguran que las clases de computación son Excelentes, el 36% de los estudiantes que son muy buenas, el 7% que son Buenas y el 6% que son regulares.

Análisis: Los resultados nos indican que los estudiantes se desenvuelven con los recursos que se encuentran a su alcance, pero se puede fortalecer la enseñanza – aprendizaje con una sala de cómputo pues los estudiantes aseveran no contar con un aula adecuada para la asignatura de computación.

PREGUNTA N° 9

Con qué frecuencia le presta atención al docente en clases:

Tabla 12. ANÁLISIS DE PREGUNTA N° 9.

Alternativas	N° de Encuestados	Porcentajes
Nunca	2	4%
A veces	8	17%
Siempre	29	62%
Casi siempre	8	17%
TOTAL	47	100%

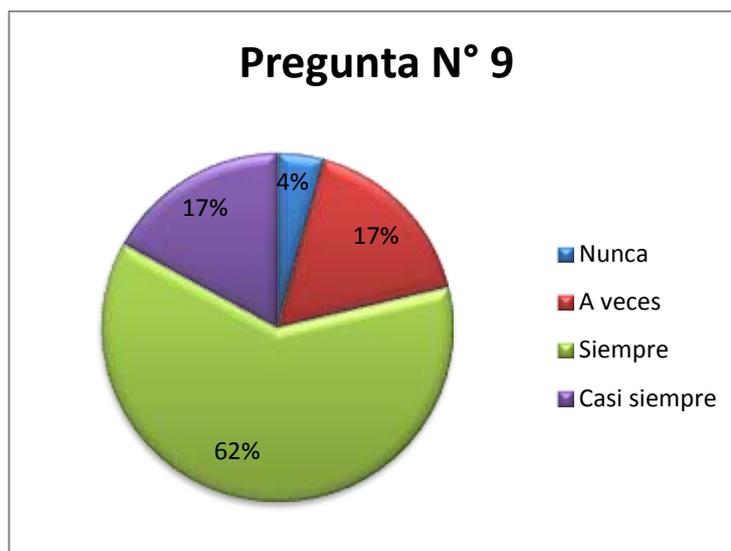


Gráfico 9. Le prestas atención a tu profesor

Interpretación: El Gráfico nos demuestra que el 62% de los estudiantes siempre le prestan atención a su profesor, el 17% dice que A veces le presta atención, el 17% asegura que Casi Siempre le presta atención y el 4% dijo que nunca le presta atención al profesor.

Análisis: La gran mayoría de los estudiantes confirman que ponen atención a las clases que dicta el profesor de computación, ya que alegan que es muy importante captar todos los conocimientos que se les imparte de forma teórica ya que al no contar con los recursos necesarios se dificulta llevarlos a la práctica.

PREGUNTA N° 10

Consideras que el docente debería utilizar nuevos recursos tales como:

Tabla 13. ANÁLISIS DE PREGUNTA N° 10.

Alternativas	N° de Encuestados	Porcentajes
Vídeos	5	10%
Presentaciones Graficas	22	46%
Proyector	20	42%
TOTAL	47	100%

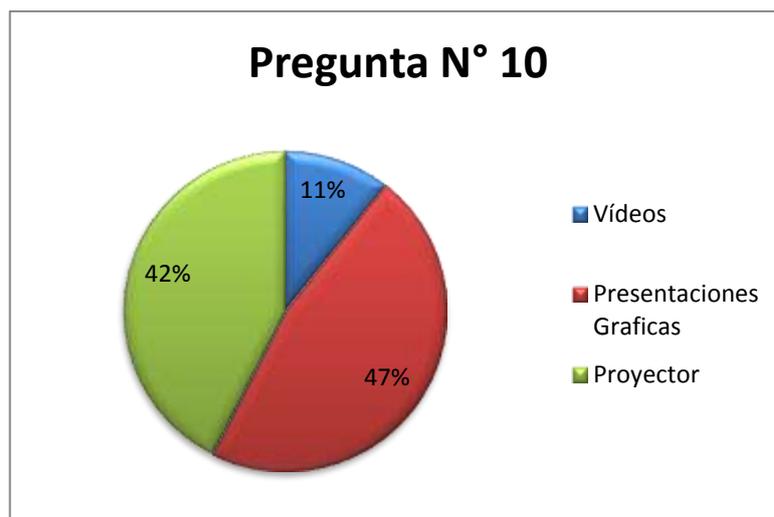


Gráfico 10. Debería el profesor utilizar nuevos recursos

Interpretación: El Gráfico nos demuestra que el 47% de los estudiantes piensan que el profesor debería utilizar Presentaciones Gráficas o Diapositivas, el 42% de los estudiantes dicen que el profesor debería utilizar un Proyector y el 11% de los estudiantes dijeron vídeos.

Análisis: Los estudiantes consideran que si se debería utilizar nuevos recursos ya que en la actualidad es muy importante en una clase manipular estas herramientas, que sirven de apoyo para el docente.

4.2. ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS.

- Realizado el estudio de los resultados obtenidos, nos damos cuenta que los alumnos no cuentan con una computadora en casa, por lo que hay un gran número de ellos que no han utilizado la computadora.
- En la encuesta se puede apreciar que el docente no utiliza recursos audiovisuales, pero que los estudiantes desearían que utilice las presentaciones Gráficas o Diapositivas para el desarrollo de sus clases.
- Los resultados nos indican que los estudiantes hacen uso del internet a través de las pocas herramientas que conocen, sin embargo su interés en adquirir mejores y nuevos conocimientos no les imposibilita el hecho de no contar con tiempo suficiente y más aún el acceso al servicio sea desde la escuela o desde sus hogares.

- Entre los factores que incurren en esta situación de que los estudiantes no posean una computadora quizás se deba a la falta de recursos económicos, por desconocimiento de las nuevas tecnologías por parte de los padres y por poco interés del tema.

4.3 RESULTADOS.

Los estudiantes a pesar de no poder acceder a las nuevas tecnologías de manera práctica despiertan un gran interés por la asignatura, ya que recurren a cybers para desarrollar al máximo cada uno de los conocimientos impartidos por parte del docente, es por eso que se pretende impulsar y agilizar procesos mediante los cuales se gestione la manera de obtener equipos informáticos en la Institución, y de esta manera explotar las habilidades de cada uno de los estudiantes ya que los niños/as son conocidos como las nuevas generaciones tecnológicas.

4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

OBJETIVO	HIPÓTESIS	CONCLUSIÓN
Identificar cuáles son los factores que permiten un mejor proceso enseñanza – aprendizaje de computación en los estudiantes para obtener mayores habilidades al usar la computadora.	Los limitados recursos tecnológicos y la falta de una adecuada sala de cómputo para impartir la asignatura de computación en la Escuela Fiscal Mixta N°2 Dr. José Baquerizo Maldonado son las causas por las que no se mejora el proceso enseñanza-aprendizaje de la materia.	Según la investigación realizada al integrar un computador se mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje positivamente en el desempeño estudiantil, para lograr una educación con eficacia.
Establecer de influencia	la de la de recursos	El docente con la ayuda de El docente está dispuesto a usar las TIC para

utilización de recursos tecnológicos.	información y comunicación mejorará el proceso de enseñanza – aprendizaje y por ende a un conocimiento científico.	y mejorar el interaprendizaje entre estudiante y docente.
Determinar cómo afecta la carencia de conocimientos tecnológicos en el diario vivir.	Los estudiantes podrán desenvolverse en cualquier entorno utilizando al máximo sus capacidades y conocimientos computacionales para realizar actividades del diario vivir.	El uso de las TIC contribuyen al modelo pedagógico para lograr una enseñanza-aprendizaje con entornos interactivos
Impulsar el uso de recursos tecnológicos.	Las estrategias metodológicas utilizadas por parte del docente serían dinámicas y actualizadas por lo cual captaría la atención e interés de los estudiantes.	En la investigación se pudo observar que los estudiantes se sienten desmotivados por cuanto no tienen una praxis adecuada al no tener acceso a una computadora en la escuela o en la casa.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. TEMA

“Gestión para la implementación de un computador orientado a la formación de Telecentros educativos para perfeccionar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de computación”

5.2. JUSTIFICACIÓN

El análisis situacional ejecutado manifestó que en la Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Dr. José Baquerizo Maldonado”, se requiere adecuar un aula de computación para que los estudiantes puedan acceder a un aprendizaje práctico, a través del uso de un computador, lo que permitirá a los niños ampliar sus conocimientos, destrezas y habilidades para poder desenvolverse en el entorno socio-educativo.

5.3 FUNDAMENTACIÓN

Desde hace unos años, se ha abandonado la sociedad industrial (o postindustrial) para entrar en una nueva, dominada por el acceso a la Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Estas tecnologías modificaran nuestras vidas, nuestra manera de pensar y de ser.

La Sociedad de la Información (SI) es un término que se presentó alrededor del 2000. Por aquel Entonces, la crisis que asolaba al mercado de las TIC estaba en su apogeo y los titulares de los principales medios de comunicación de todo el mundo señalaban el descalabro que había sufrido aquel que se había atrevido a introducirse en el terreno de Internet.

En este siglo todos debemos tener conocimiento de lo que es una computadora y para qué sirve, es por eso que ahora surgen los telecentros que hace varios años se han dado en distintos países, y porque no en Ecuador.

Un telecentro es un espacio público, equipado con computadoras conectadas a Internet y otras Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), de acceso gratuito y con un amplio conjunto de servicios pensados para la población del lugar.

Para empezar, no siempre se emplea el término “telecentro” de forma generalizada puesto que, en ocasiones, la palabra es utilizada para referirse a un lugar solamente equipado de computadoras pero sin ningún personal al cargo para atender a quien se acerca hasta el telecentro. Surgen, entonces, otras formas de citar este tipo de instalaciones: “Cibercentros”, “Nuevos Centros del Conocimiento”, “Centros de Acceso público a Internet (CAPIs)”, etc. La mayoría de los responsables de las redes de telecentros considera que estos han de estar “dinamizados”, es decir, que haya una o varias personas encargadas de cumplir los objetivos propuestos para que contribuyan al desarrollo social, económico y cultural de la zona donde los telecentros se encuentran ubicados.

La mayoría de los telecentros están coordinados para promover la alfabetización digital, superar la “brecha digital”, ofrecer formación avanzada en el uso de las TIC, etc. Los beneficios sociales se aprecian rápidamente, en apenas unos años, sin embargo, los económicos se demoran algo más.

Existen tres ámbitos que fuerzan a que cualquier ciudadano se acerque a la Red, exigiendo a las personas que se desenvuelvan lo mejor posible con las TIC:

- El ámbito laboral.
- El de las administraciones públicas.
- El de las relaciones personales.

- Las competencias requeridas para desenvolverse en estos ámbitos no son únicamente de carácter ofimático, sino también funcional, de manejarse con lo que ofrece Internet y las TIC.

5.4 OBJETIVOS

5.4.1 Objetivo General de la Propuesta.

Reestructurar la sala de cómputo mediante la gestión de un Telecentro Educativo y la implementación de una computadora para fortalecer el aprendizaje activo.

5.4.2 Objetivos Específicos de la propuesta.

- Facilitar el aprendizaje mediante la práctica para que los estudiantes interioricen los nuevos conocimientos
- Incrementar el acceso a las nuevas tecnologías mediante el uso de una computadora, para satisfacer las necesidades de los estudiantes.
- Desarrollar clases dinámicas y emprendedoras con el uso de instrumentos tecnológicos en los proceso enseñanza-aprendizaje, que mejore el rendimiento escolar de los estudiantes.

5.5. UBICACIÓN

La escuela Fiscal Mixta N° 2 “Dr. José Baquerizo Maldonado” está ubicada en Ecuador, Provincia del Guayas, cantón Yaguachi, Parroquia Pedro J. Montero, Recinto Buena Fé, en la zona rural, su área es de 2000 m², sus límites son: Al norte Rio Bulubulu, al sur Vivienda particular, al este Calle pública y al oeste Vivienda particular. El aula de computo tiene una dimensión de 48 m², la Institución es Fiscal Mixta matutina, su estructura es de hormigón, cuenta con de 9 pabellones, un aula que funciona como Dirección, no cuenta con bus escolar, no tiene línea telefónica, cuenta con 1 cancha de Indor y 1 cancha Múltiple con graderíos, tiene un Bar, cuenta con 8 baños.

La escuela está compuesta por un Director y ocho profesores de los cuales 5 tienen su Nombramiento y 3 trabajan con la modalidad de Contrato por parte de la Dirección Provincial de Educación del Guayas.

En la Institución existen 133 niños. La escuela tiene 50 años de vida educativa sirviendo a la comunidad de generación en generación, fortaleciendo la convivencia entre la comunidad Educativa y la sociedad, impulsando de esta manera el desarrollo y productividad de la anhelada eficacia educativa.

5.5.1. Croquis de Coordenadas

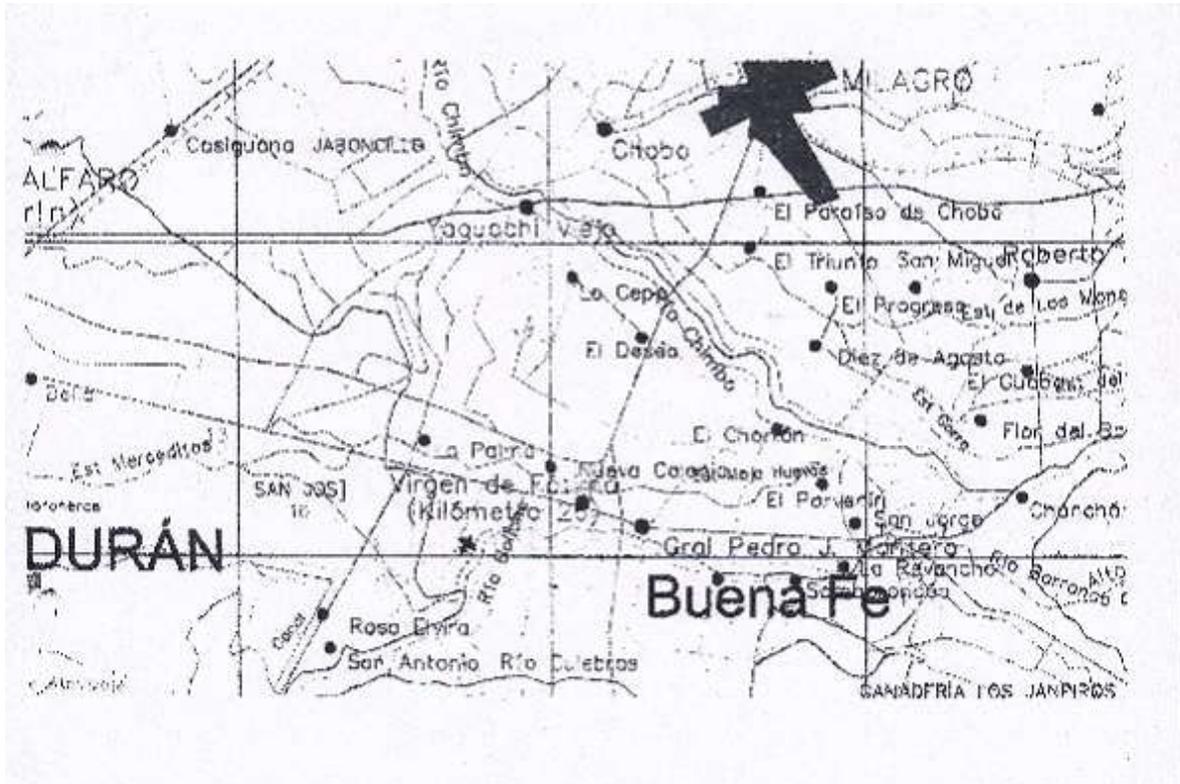


Ilustración 2. Croquis de Coordenadas de la Escuela

5.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD

Este proyecto es factible ya que se contó con la ayuda de las autoridades de la escuela, Director, profesores, alumnos y comunidad en general.

Los Recursos financieros fueron proporcionados por los autores de este proyecto.

5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.

La presente propuesta tiene como objetivo principal, encaminar el fortalecimiento de la educación con herramientas tecnológicas para transformar la enseñanza tradicional en una enseñanza moderna, fomentando el desarrollo de la asignatura de computación y facilitando la utilización de las TIC's en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Las tecnologías de la información y la comunicación son un factor muy importante en la vida diaria ya que el ser humano se comunica e interactúa con las computadoras en el ámbito educativo, social y personal. También tienen el potencial de cambiar el ambiente educativo en cuanto a donde y como se realiza el interaprendizaje; a su vez produce cambios positivos en los educandos.

Nos proyectamos la implementación de una computadora ya que es un instrumento tecnológico excelente para ayudar al estudiante a interiorizar los conocimientos previamente adquiridos, fortalecer la labor del docente en el perfeccionamiento de la enseñanza - aprendizaje

5.7.1 Etapas

- Solicitar a las autoridades el permiso correspondiente para implementar la propuesta.
- Coordinar con el director la entrevista y la encuesta.
- Planificar gestiones con el director para crear la documentación respectiva para solicitar ser incluidos en el proyecto "Programa de Acceso Universal".
- Entrega de la documentación a personeros del Mintel (Ministerio de Telecomunicaciones).

- Entrega de documentación a personeros del Gobierno Autónomo descentralizado Parroquial de Pedro J. Montero.
- Implementación de una computadora en la sala de cómputo de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Dr. José Baquerizo Maldonado”.

Recursos materiales y medios de trabajo

- Computadoras
- Libros
- Memorias Portátiles(flash memory, pen drive)
- Impresora

Talento humano:

- Andrea del Carmen Cobeña Barreiro
- Johanna Elizabeth Campuzano Plúas
- Director de la Institución.
- Personal docente de la Institución.
- Estudiantes.

5.7.2 Recursos, análisis financieros

Tabla 14. Análisis Financiero

Detalle	Cantidad	P. unitario	Total
Internet	60 horas	\$1.00	\$ 60.00
Transporte	5 meses	\$30.00	\$150.00
Impresiones	90	0.15 cada hoja	\$13.50
Copias	100	0.03	\$3.00
Implementación del computador	1	\$400	\$400
Anillados	1	5	\$5
Empastado del proyecto	3	20	\$60
Total			\$691,50

5.7.3 Impacto

El impacto de la implementación de la informática puede dividirse en dos grandes campos el ideal y el real.

En el espacio ideal los condicionantes ya están dispuestos a los diversos campos legales que deberán regir el desarrollo armónico de la sociedad ecuatoriana, ya que el primer beneficiado sería la propia sociedad.

Los planes y programas académicos se verían muy beneficiados al contar las instituciones con estas herramientas tecnológicas, ya que cambian los diversos destrezas de todas las asignaturas que determinan el pensum, para poner en práctica estos planes se necesitan un personal capacitado (docentes) que regido por las instituciones pertinentes (Ministerio De Educación, Subsecretaria, Dirección, Supervisión) y que el conglomerados humano al que va dirigido tenga también acceso en horarios posteriores a clases, ya sea en la misma institución o en casa de estas herramientas tecnológicas.

Esto produciría en ellos una mayor cantidad de normas y actitudes, de aplicación en la vida, no solo en sus estudios y que se pueden observar con un cambio conductual visible.

Las TIC's reúnen las destrezas que se desarrollan en la actualización curricular da el orden matemático, el orden de lengua, el grafico de cultura estética permitiendo una integración real de las destrezas.

Los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 "Dr. José Baquerizo Maldonado", se beneficiarán con la implementación de una computadora en su respectiva sala de computo por lo que la educación va a mejorar en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Tabla 15. Cronograma de actividades

5.7.4 Cronograma.

ACTIVIDAD	TIEMPO																											
	JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2		
Aprobación del diseño del proyecto			■	■																								
Elaboración del Marco Teórico					■	■	■	■																				
Recopilación y Elaboración de los instrumentos de campo									■	■	■	■																
Procesamiento y Tabulación de los resultados																	■	■	■	■								
Elaboración de la Propuesta																					■	■	■	■				
Entrega del Informe Final																									■			
Sustentación																											■	■

5.7.5 lineamientos para evaluar la propuesta

La evaluación está dirigida hacia las destrezas, habilidades, dominios, motivación y se realizara mediante un seguimiento dirigido a los estudiantes de 5to, 6to y 7mo año básico, de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 Dr. José Baquerizo Maldonado las mismas que indicaron la necesidad de una computadora que permita mejorar el interaprendizaje en la asignatura de computación.

6 CONCLUSIONES

Queda confirmado que la escuela fiscal mixta N° 2 Dr. José Baquerizo Maldonado desde ahora cuenta con una computadora, pero cabe recalcar que esto es el principio para llegar a incrementar más herramientas tecnológicas y así poder lograr un mejor aprendizaje práctico de los niños y así desarrollar sus destrezas y habilidades.

La institución debería contar con una sala de cómputo adecuada, que satisfaga cada una de las necesidades que se presentan en dicho plantel educativo y que la insuficiencia de los instrumentos tecnológicos no sea causa de desmotivación y un obstáculo en el aprendizaje de los estudiantes.

Los estudiantes deberán tener clases más prácticas y activas sin desatender la parte teórica reflexiva.

La Tecnología de la Información y la Comunicación representan la herramienta fundamental en la sociedad, pero requiere de un uso específico para la promover los conocimientos a través de las redes.

La institución respaldada podrá encaminar a sus estudiantes hacia una educación de calidad y empezar a utilizar este recurso tecnológico, lo cual formara un ambiente agradable y despertara más interés en sus educando.

Por lo tanto podemos concluir que para lograr la eficacia y eficiencia en los fines que persigue la institución, la comunidad educativa deberá unirse para planificar las gestiones necesarias que permitan la obtención de los instrumentos requeridos para construcción de los estudiantes.

7 RECOMENDACIONES

Con el análisis realizado en base a la conclusión anterior se presentan las siguientes recomendaciones:

Las autoridades competentes de la institución deben continuar con las gestiones pertinentes para obtener una sala de cómputo adecuada que satisfaga las necesidades de los estudiantes.

Comunicar a los docentes, padres de familia y estudiantes sobre este nuevo recurso que se implementó en la institución, para así contar con el apoyo de los mismos y sirva de motivación a todos los miembros de la comunidad educativa.

Considerar que el triángulo educativo (Padres de familia, Docentes y Estudiantes) deben constituirse en un pilar fundamental de la institución y que será la única manera de que la sociedad construya profesionales con calidad, ética y moral.

8 BIBLIOGRAFÍA

- Axcelrod, N. (1995-2011). *las tics en la educación*. Recuperado el 18 de Septiembre de 2011, de LAS TIC EN LA EDUCACIÓN: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/teacher-education/>
- Alvarenga, E. J. (15 de Noviembre de 2010). *comunicación educativa* . Recuperado el 15 de Septiembre de 2011, de COMUNICACIÓN EDUCATIVA : <http://edgarhenriquez.obolog.com/educacion-990254>
- Carvajal, L. (2006). *Programa Educativo Visual S.A.* Colombia: Carvajal.
- EDUTEKA. (01 de Septiembre de 2007). *el porqué de las tic en educación*. Recuperado el 15 de Septiembre de 2011, de EL PORQUÉ DE LAS TIC EN EDUCACIÓN: <http://www.eduteka.org/PorQueTIC.php>
- Eugenia, M. (26 de Junio de 2005). *las tic en la educación*. Recuperado el 18 de Septiembre de 2011, de LAS TIC EN LA EDUCACIÓN: <http://educatics.blogspot.com/>
- Martinez, R. A. (15 de Julio de 2004). *Informática Educativa para el tercer milenio*. Recuperado el 15 de Septiembre de 2011, de Informática Educativa: <http://www.informaticaeducativa.com/>
- Nauta, P. (2002). *Computación para niños*. Colombia: Ediciones Nauta.
- Redmond, L. (1995-2011). *las tics en la educación*. Recuperado el 18 de Septiembre de 2011, de LAS TIC EN LA EDUCACIÓN: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>
- Salazar, L. I. (20 de Febrero de 2009). *teoria de la educacion*. Recuperado el 15 de Septiembre de 2011, de TEORIA DE LA EDUCACION: <http://teoriasunikino.blogspot.com/2009/02/los-fines-de-la-educacion.html>
- Tarío, E. (10 de Julio de 1992). *Filósofos y Pedagogos*. Recuperado el 15 de Septiembre de 2011, de Monografías: <http://www.monografias.com/trabajos81/john-dewey/john-dewey2.shtml>

9 ANEXOS

9.1 Anexo 1.- Modelo de entrevista realizada

ENTREVISTA AL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN.

Objetivo: La presente entrevista tiene la finalidad de conocer las causas por las cuales la asignatura de computación no se complementa con la práctica y las herramientas tecnológicas adecuadas.

Sus respuestas serán tratadas de forma confidencial y no serán utilizadas para ningún propósito distinto a la investigación llevada a cabo.

NOMBRE ENTREVISTADO	
INSTITUCION	
CARGO QUE OCUPA	
PERFIL PERSONAL Y PROFESIONAL	

1. La institución cuenta con recursos tecnológicos apropiados para el mejor desarrollo de la asignatura de computación ¿Cuál es su opinión?

2. Según los reportes entregados por parte del docente ¿Cree Ud. Que los conocimientos alcanzados por los niños en computación son los requeridos?

3. En su labor como director de la institución ¿Considera Ud. Que se han realizado las gestiones pertinentes para la adecuación de la Institución?

4. En base a su experiencia ¿Qué aspectos del aprendizaje considera que se mejorarían con el uso de las TIC's?

5. Al implementar mejoras en la sala de computo ¿Cree usted que se podrá captar de mejor forma la atención y motivación de los estudiantes?

9.2 Anexo 2.- Modelo de encuesta realizada

ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES.

Objetivo: La presente encuesta tiene la finalidad de conocer los conocimientos adquiridos y las falencias existentes en los estudiantes con relación a la asignatura de computación.

1. ¿Tienes un computador en tu casa?

SI NO

2. Utilizas la computadora.

Nunca

A veces

Casi Siempre

Siempre

3. ¿Cuántas horas al día utilizas el computador?

1 hora

2 horas

3 horas

4 horas

5 horas

4. ¿Utilizas el internet?

Nunca

A veces

Casi Siempre

Siempre

5. ¿Qué haces en el internet?

- Vez Juegos
- Videos
- Busca información
- Chateas
- Bajas música

6. ¿La Institución cuenta con un aula adecuada para impartir la asignatura de computación?

- SI NO

7. Como considera Ud. Las clases de computación en su escuela.

- Excelente
- Muy buena
- Buena
- Regular

8. El desarrollo de la clase por parte del profesor es.

- Excelente
- Muy buena
- Buena
- Regular

9. Con qué frecuencia le prestas atención al docente en clases:

- Nunca
- A veces
- Casi Siempre
- Siempre

10. Consideras que el docente debería utilizar nuevos recursos tales como:

Videos

Presentaciones Gráficas (Diapositivas)

Proyector

9.3 Anexo 3. Fotos



Ilustración 4. Escuela Fiscal Mixta N° 2 Dr. José Baquerizo Maldonado



Ilustración 5. Entrega del Computador al Director



Ilustración 7. Realización de la encuesta en la Institución

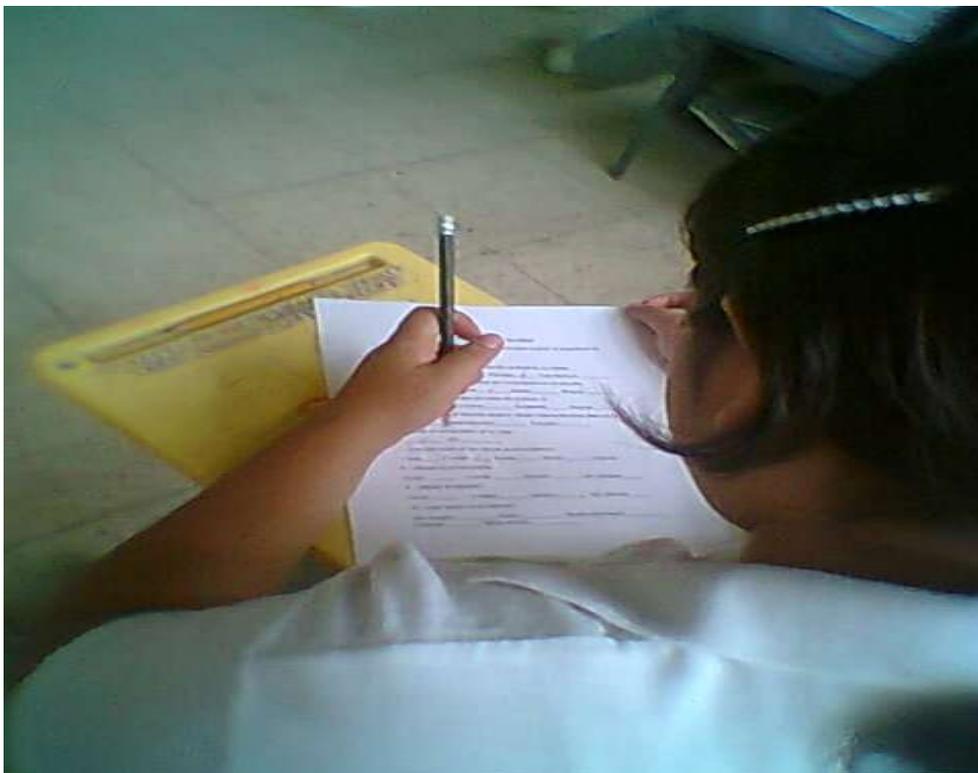


Ilustración 6. Niños realizando encuesta



Ilustración 8. Niños realizando Práctica en el computador implementado