



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

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

**PROYECTO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADO EN INFORMÁTICA Y PROGRAMACIÓN**

TÍTULO DEL PROYECTO

**TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE DE
COMPUTACIÓN.**

Autores:

López Romero Julieta

Cabrera Matamoros Amada

Milagro, Diciembre del 2012

Ecuador

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR:

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por las Srtas. Julieta López Romero y Amada Cabrera Matamoros, para optar el título de Licenciado en Ciencias de la Educación mención en Informática y Programación y que acepto tutoriar a las estudiantes, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, Diciembre del 2012

Ing. Amalín Mayorga Albán, Esp.

TUTORA

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Por medio de la presente declaramos 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 los que están referenciados debidamente en el texto; parte de él presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Diploma o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, Diciembre del 2012

Amada Cabrera Matamoros
C.I. 120324975-8

Julieta López Romero
C.I. 091567087-1

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y PROGRAMACIÓN otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones.

MEMORIA CIENTÍFICA []

DEFENSA ORAL []

TOTAL []

EQUIVALENTE []

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO

DEDICATORIA

Esta investigación desarrollada y ejecutada la dedico a Jehová Dios quien me ha otorgado sabiduría, discernimiento y entendimiento en la trayectoria de mi vida universitaria, tomando las mejores decisiones y así alcanzar mis objetivos propuestos.

A mis padres quienes han sido la base eje de mi existencia y siempre me están incentivando a forjarme un futuro estable para levantar columnas como cimientos entrelazando la parte espiritual y lo científico.

A mi hermano quien con su gran paciencia y apoyo perseverante en ocasiones se convirtió en mi progenitor.

Julieta Rufina López Romero.

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a Dios por haberme permitido retornar a mis estudios universitarios. A mi madre Emma Matamoros, a mi suegra Marisol Negrete Guerrero por todo el apoyo incondicional que me brindaron y que me ayudaron a impulsarme para continuar con mi carrera universitaria.

A mi esposo Manuel Córdova, a mis hijos Daniela Córdova y Livingstone Córdova que me comprendían y me daban fuerzas para no decaer en mis estudios.

A mi familia que de una u otra manera me motivaban para llegar a culminar mi carrera.

Amada Virginia Cabrera Matamoros.

AGRADECIMIENTOS

Resaltamos nuestro eterno agradecimiento a Jehová nuestro Dios, padre y amigo incondicional quien nos ha concedido ímpetus, energía en los momentos más tribulados de nuestra carrera universitaria.

A la Universidad Estatal de Milagro quien se convirtió en nuestra segunda casa donde la inclusión social se convirtió en parte de nuestra vida diaria.

Al personal docente de la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia quienes no solo compartieron con nosotras sus conocimientos científicos sino que se convirtieron en nuestros amigos para así romper paradigmas y fortalecernos en el que hacer educativo.

En especial a la Ing. Amalín Mayorga Albán quien nos dirigió en el trayecto de esta investigación como tutora, gracias a su dedicación logramos alcanzar nuestra meta propuesta.

A nuestras familias quienes con un gran espíritu de sacrificio en varias ocasiones comprendían las facetas de integrarnos a la vida universitaria teniendo que desprendernos de ellas por un tiempo.

Julieta Rufina López Romero

Amada Virginia Cabrera Matamoros

CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR

Master Jaime Orozco
Rector de la Universidad Estatal de Milagro
Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedemos a hacer entrega de la Cesión de Derechos de Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de nuestro Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue Tecnología Educativa en la motivación del Aprendizaje de Computación y que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia.

Milagro, Diciembre del 2012

Amada Cabrera Matamoros
C.I. 120324975-8

Julieta López Romero
C.I. 091567087-1

ÍNDICE GENERAL

PÁGINA DE CARÁTULA O PORTADA.....	i
CERTIFICADO DE CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN POR EL TUTOR.....	ii
DECLARACIÓN DE AUOTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR A LA UNEMI.....	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiii
RESUMEN.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA	3
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.1.1 Problematización	3
1.1.2 Delimitación del problema.....	5
1.1.3 Formulación del problema	5
1.1.3 Sistematización del problema.	6
1.1.5 Determinación del tema.....	6
1.2 OBJETIVOS.....	6
1.2.1 Objetivo General.....	6

1.2.2	Objetivos Específicos.	6
1.3	JUSTIFICACIÓN.	7
CAPÍTULO II	8
	MARCO REFERENCIAL.....	8
2.1	MARCO TEÓRICO	8
2.1.1	Antecedentes Históricos	8
2.1.2	Antecedentes Referenciales	11
2.1.4	Fundamentación Filosófica.....	16
2.1.5	Fundamentación Psicológica.....	17
2.1.6	Fundamentación Pedagógica.....	17
2.1.7	Fundamentación Legal.....	17
2.2	MARCO CONCEPTUAL	18
2.3	HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	21
2.3.1	Hipótesis General	21
2.3.2	Hipótesis Particulares	21
2.3.3	Declaración de variables.....	21
2.3.4	Operacionalización de las Variables.....	22
CAPÍTULO III	23
	MARCO METODOLÓGICO	23
3.1	TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL	23
3.2	LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA.....	24
3.2.1	Características de la población.....	24
3.2.2	Delimitación de la población	24
3.2.3	Tipo de muestra	24
3.2.4	Tamaño de la muestra	24
3.2.5	Proceso de selección.....	25

3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS.....	26
3.3.1 Método Inductivo.....	26
3.3.2 Método Científico.....	26
3.3.3 Método Experimental.....	26
3.4 PROPUESTA DE PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN.....	27
CAPITULO IV.....	28
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	28
4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL	28
4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS	35
4.3 RESULTADOS.....	35
4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS.....	39
CAPÍTULO V.....	40
PROPUESTA	40
5.1 TEMA	40
5.2 FUNDAMENTACIÓN	40
5.2.1 Tecnología Educativa	40
5.2.3 Motivación del Aprendizaje de Computación	40
5.3 JUSTIFICACIÓN.....	41
5. 4. OBJETIVOS.....	42
5.4.1 Objetivo General de la propuesta	42
5.4.2 Objetivos Específicos de la propuesta.....	42
5.5 UBICACIÓN	42
5.6 FACTIBILIDAD.....	44
5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	44
5.7.1 Actividades	44
5.7.2 Recursos, Análisis Financiero.....	52

5.7.3 Impacto	52
5.7.4 Cronograma.....	54
5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta.....	55
CONCLUSIONES.....	56
RECOMENDACIONES	56
BIBLIOGRAFÍA	57
ANEXO 1.....	60
ENCUESTA A ESTUDIANTES	60
ANEXO 2.....	61
FORMATO DE LAS ENTREVISTAS.....	61
ANEXO 3.....	63
AUTORIZACIÓN PARA EJECUTAR LA PROPUESTA	63
ANEXO 4.....	64
CERTIFICADO DE EJECUCIÓN DE PROPUESTA	64
ANEXO 5.....	65
FOTOGRAFÍAS.....	65

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro estadístico 1.....	28
Cuadro estadístico 2.....	29
Cuadro estadístico 3.....	30
Cuadro estadístico 4.....	31
Cuadro estadístico 5.....	32
Cuadro estadístico 6.....	33
Cuadro estadístico 7.....	34

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1

Mapa del Colegio Fiscal “Dr. José Falconí Villagómez”.....43

Figura 2

Croquis del Colegio Fiscal “Dr. José Falconí Villagómez.....43

RESUMEN

El presente proyecto efectuó un sondeo sobre la repercusión en cuanto a la Tecnología Educativa en la motivación del aprendizaje de computación en los educandos de Octavo Año de Educación General Básica del Colegio Fiscal “Dr. José Falconí Villagómez”, del Cantón Naranjal Parroquia Taura. Se detalló el origen del problema, incluyendo las dos variables como parte eje de la investigación. Es así, que se resaltó lo positivo de la aplicación de la Tecnología Educativa e incentivar al estudiante para que el aprendizaje sea más significativo. De acuerdo al proyecto se empleó la investigación experimental de carácter tecnológico educativo para estimular en la motivación de la enseñanza y aprendizaje en la asignatura de computación. La investigación permitió considerar la implementación de talleres como recursos didácticos interactivos para fortalecer la educación endeble de hoy, la ejecución del proyecto permitió despertar el interés del educando en cuanto a la asignatura de computación, proporcionando una enseñanza de calidad y calidez a un grupo de estudiantes ambiciosos por insertarse en este mundo de la nueva tecnología. A través de la investigación realizada se comprobó que el empleo de la Tecnología Educativa forjó una interacción del aprendizaje entre estudiante y docente; mejorando su enseñanza con una optimización significativa en el aula de clase. Se espera que el docente aplique la tecnología educativa para motivar a sus colegas y que los talleres aplicados se conviertan en un eslabón de un sin número de facetas opcionales, mejorando el sistema educativo de la actualidad.

Palabras claves: Tecnología Educativa, motivación, aprendizaje de computación.

ABSTRACT

The actual project carried out a poll about the repercussion in Educational Technology on Computer learning motivation in the eighth grades of basic education student from “Dr. José Falconí Villagómez Public high school Taura parish; Naranjal City. The origin of the problem was related in detail, including the two variables like the axis part of the investigation. The positive part in the application of the Educational Technology was related in order to motivate the student so that the learning will be meaningful. According to the project, the experimental character from Educational-Technological character was applied to stimulate on the teaching-learning motivation in the computer subject. The research allowed considering the execution of workshops as interactive didactic resources to strengthen the actual weak education. The application of the project allowed awakening the student’s interest about computer, giving a quality. Teaching to a group of a ambitions students to insert in this world of the new technology. Through the research which was done, it confirmed the new technology application made an interaction of the learning between teacher and student, improving his/her teaching with a meaning full quality in the classroom. It is expected that the teacher applies the Educational Technology to motivate the students, and at the same time, the applied workshops will become in a ring of endless optional facets, improving the present educational system.

Keywords: Educational Technology, motivation, Computer learning.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto surgió de la observación a estudiantes y maestros en cuanto al escaso uso de la Tecnología en la educación con la asignatura de Computación.

A través de las investigaciones se ubicó novedosas maneras de interacción entre educador y educando, permitiendo actualizar la práctica habitual de la enseñanza.

Las tecnologías de la Información y Comunicación están relacionadas con el aprendizaje del mundo actual. Sin embargo, en nuestro entorno incluyendo al Colegio Fiscal “Dr. José Falconí Villagómez”, del Cantón Naranjal Parroquia Taura, se visualizó la limitada aplicación de la tecnología educativa para motivar al estudiante en el aprendizaje de computación, no hay reajuste en cuanto a las novedosas tecnologías del medio educativo.

La Tecnología Educativa todavía es inexplorada como ya se mencionó, pero su aplicación y tutela se encuentra al alcance de todo docente y estudiante; quienes a su vez se ubican en un espacio de perfeccionamiento tecnológico que poseen otros países.

El presente proyecto está estructurado de la siguiente manera:

Capítulo I resalta la problemática investigada, sus objetivos tanto general como específicos, el tema a tratar y la justificación.

Capítulo II ubica el marco teórico, sus antecedentes, variables e hipótesis a indagar.

Capítulo III presenta el tipo y diseño de la investigación, da a conocer la población y muestra (características, tipo y tamaño), métodos con sus técnicas.

Capítulo IV establece el análisis de la situación actual, evolución y tendencia, verificación de hipótesis e interpretación de resultados.

Capítulo V exterioriza la propuesta del proyecto, el tema, objetivos, la factibilidad, actividades, recursos financieros, cronograma, los alineamientos al evaluar la propuesta y el impacto que ocasionó.

El proyecto está orientado para que el docente del Colegio Fiscal “Dr. José Falconí Villagómez” del Cantón Naranjal, Parroquia Taura implemente en su labor docente la Tecnología Educativa para motivar en el aprendizaje de la asignatura de Computación a sus estudiantes.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Problematización

La Tecnología Educativa permite adquirir una educación de calidad para ello se requiere utilizar un conjunto de técnicas que motive el aprendizaje en la asignatura de Computación, logrando que los educandos capten con mayor facilidad.

La Tecnología Educativa en América Latina ha transformado las perspectivas en el campo educacional. En la actualidad los docentes se preocupan de como transmitir los contenidos de los programas educativos.

En el Ecuador la Tecnología Educativa está limitada por diversos factores y razones: Está siendo aplicada por un pequeño grupo de docentes, estudiantes y no es aprovechada en su totalidad ya que ofrece una variedad de servicios; si la utilizarán en forma correcta en pro de la educación.

Actualmente en la provincia del Guayas, un 84.1 % de instituciones educativas públicas poseen laboratorios de computación y las instituciones privadas cuentan con el 97.8%.¹ Sin embargo en ambos campos aún es reducido el número de educandos que tienen acceso a internet (redes sociales, hojas electrónicas en línea, etc.) como marco de información en la parte educativa.

¹CAPÍTULO 1: EDUCACIÓN VIRTUAL, ¿NUEVO PARADIGMA?
<http://www.usm.edu.ec/tesis/aprendecuador/webmemoria/capitulo1.htm>.

La carencia de la motivación en el aprendizaje provoca una serie de altibajos en la transferencia del conocimiento si el educando no hace uso de las Tecnologías relacionadas con la educación; el proceso de enseñanza aprendizaje se verá afectada por falta de una estimulación adecuada.

La principal función de las instituciones educativas es crear un ambiente facilitador que permita al educador impartir conocimientos a través del uso de herramientas tecnológicas, recursos digitales interactivos y mediante las múltiples experiencias adueñarse de conceptos, actitudes y destrezas que lo capaciten para así auto-dirigirse acerca de la Tecnología Educativa que lo motive a enseñar utilizando las herramientas apropiadas para visualizar problemas, soluciones y establecer prioridades en la toma de decisiones.

En el Colegio Fiscal “Dr. José Falconí Villagómez” se observó que los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica se encontraban poco motivados en la asignatura de Computación, por el reducido tiempo de práctica en el laboratorio de computación, y el escaso uso de las herramientas tecnológicas y nuevos recursos digitales que nos ofrecen las vigentes tecnologías.

Se considera que las posibles causas de esta problemática son:

- El inadecuado uso de la tecnología relacionada con la educación.
- El desinterés de investigar acerca de los nuevos eventos tecnológicos interactivos.
- La desactualización de la Tecnología Educativa por parte del docente.

Sus consecuencias serán:

- Se detecta problemas en el aprendizaje de computación.
- Escolares memoristas, limitados en el aprendizaje y con reducida creatividad.
- Estudiantes pocos motivados en la asignatura de Computación.

Para tratar de minimizar la situación se efectuó una propuesta con el fin de incentivar la motivación del estudiante en cuanto a adquirir conocimiento de computación, valiéndose de la Tecnología Educativa como una herramienta

pedagógica indispensable, la cual está basada en contenidos científicos, técnicos, prácticos y a través de talleres donde se emplearon juegos digitales interactivos, videos, etc. logrando que los estudiantes se beneficien asimilando conocimiento de una manera más precisa y didáctica posible.

1.1.2 Delimitación del problema

Área: Educación y Cultura.

Línea: Uso de las TIC'S en la educación.

Campo: Educativo.

Aspectos: La motivación del aprendizaje en computación

Provincia: Guayas

Cantón: Naranjal

Parroquia: Taura.

Sujetos: Estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica.

Institución: Colegio Fiscal "Dr. José Falconí Villagómez"

Año Lectivo: 2012-2013.

1.1.3 Formulación del problema

¿Cómo influye la Tecnología Educativa en la motivación del aprendizaje en computación?

Evaluación del problema:

Delimitado: Porque el proyecto fue delimitado en su investigación por un tiempo determinado con los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica del Colegio Fiscal "Dr. José Falconí Villagómez".

Claro: Este proyecto fue redactado de una forma sencilla y eficaz.

Factible: Porque el proyecto contó con una institución educativa que dispone de herramientas tecnológicas básicas las cuales fueron utilizados para motivar a los estudiantes en el proceso del aprendizaje.

Relevante: Es relevante ya que incita a la investigación de un tema que tiene un impacto y que ofrece una serie de beneficios; que de una u otra manera abarca todas las áreas de la educación.

Concreto: Este proyecto fue desarrollado de forma directa para ser ejecutado.

1.1.3 Sistematización del problema.

- ¿Qué factores influyen en el mal uso de la tecnología relacionada con la educación?
- ¿Cómo afecta el desconocimiento del uso de las herramientas tecnológicas y recursos digitales interactivos en la asignatura de Computación?
- ¿Cómo incide la desactualización del docente sobre la Tecnología Educativa en los estudiantes?

1.1.5 Determinación del tema.

Tecnología Educativa en la motivación del aprendizaje de computación.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo General.

Identificar a la Tecnología Educativa por medio de su adecuada aplicación para generar motivación en el aprendizaje de computación.

1.2.2 Objetivos Específicos.

- Establecer las causas del limitado uso de la Tecnología Educativa mediante la observación para mejorar el proceso de la enseñanza aprendizaje en la asignatura de Computación.
- Definir razones del mal uso de la Tecnología Educativa a través de una investigación para mejorar en el campo educativo.
- Proponer la aplicación de talleres de Tecnología Educativa para la motivación del aprendizaje de computación.

1.3 JUSTIFICACIÓN.

El mundo educativo que nos rodea, está avanzando cada día a pasos agigantados debido al constante progreso tecnológico, razón por la cual la sociedad debe concientizarse sobre la aplicación de la Tecnología Educativa que ofrece una gran variedad de herramientas tecnológicas y recursos digitales interactivos, para así mejorar el sistema educativo y que desarrolle la motivación en el aprendizaje de computación.

Este proyecto es viable porque contamos con la Institución Educativa Colegio Fiscal "Dr. José Falconí Villagómez"; que requiere de forma profesional y práctica resolver dicha problemática; convirtiéndose en un modelo pedagógico para las generaciones futuras.

Es hacia donde se dirige la investigación de que no solo docentes manejen la Tecnología Educativa con interés, sino, que los estudiantes se interesen en la manipulación y utilización de las herramientas tecnológicas y recursos digitales didácticos ya que en la actualidad la magnífica Tecnología Educativa está teniendo un alcance mancomunado.

El proyecto emplea la Tecnología Educativa ya que invade a toda una sociedad, sin dar opción a eludirla a través de las diversas herramientas tecnológicas incluyendo aspectos positivos y decisivos en la comunicación.

Vale recalcar de que por medio de esta investigación el docente asuma la responsabilidad de estar constantemente actualizado en el uso de los recursos educativos digitales y herramientas tecnológicas y con todo lo relacionado a lo que ofrece la Tecnología Educativa para motivar al estudiante en el proceso de la enseñanza aprendizaje en la asignatura de Computación.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Antecedentes Históricos

2.1.1.1 Tecnología Educativa

En nuestro país, por los años de 1965 y 1975, se asienta un notorio incremento en cuanto a la utilización de la tecnología en el campo educativo. Las aplicaciones que aparecieron en este período fueron los juegos evaluadores, así como también los simuladores.

La Tecnología Educativa ha soportado muchos cambios a lo largo de la historia, como consecuencia de ello nuestra sociedad vive una etapa de vertiginoso desarrollo tecnológico, por ello destaquemos la evolución con su conceptualización de un enfoque instrumentalista a uno sistemático para la solución de problemas; un enfoque centrado en el análisis, diseño y recursos de enseñanza en cuanto a su aplicación y reflexión en la construcción del conocimiento.

Cabero (s.f.p) resalta que la Tecnología Educativa es integradora de diversas ciencias, tecnologías y técnicas tales como: física, ingeniería, psicología y pedagogía; originadas por los cambios de contexto educativo y las ciencias básicas. Con esta propuesta se ha considerado a los paradigmas de investigación didáctica como significativas en las últimas décadas.

Los Sofistas del siglo V señalan la importancia de la instrucción grupal sistemática, materiales y estrategias metodológicas. Existe una diferenciación entre los tecnólogos quienes realizan diseños y materiales para ser aplicados en la parte instrumentista y el profesorado delegado de emplearlos en el aula como herramienta didáctica.

En el siglo X se tomo el modelo de Ciencias de Naturaleza y la Tecnología Educativa ocupándose de problemas prácticos de la enseñanza en materiales, aparatos y medios de la construcción. En EE.UU se diseñan cursos para militares utilizando medios audiovisuales, así al introducir un nuevo medio en el aula y se convirtiera en una combinación adecuada del medio, el educando manipula contenidos de la asignatura y la tarea educativa aumentaría el aprendizaje.

La UNESCO en 1994 determinó como fines educativos medios audiovisuales, televisión y ordenadores y otro tipo de hardware y software extraídos de la revolución de las comunicaciones; ya que todos estos medios proporcionan al estudiante más experiencia logrando así interactuar con la realidad.

Se considera a la Tecnología Educativa como área de interés en el estudio aplicado en el diseño instrumental, la tecnología es el vehículo para producir el mensaje destacando a unos medios más atractivos que otros ejemplo: una presentación multimedia puede ser más atractiva que una presentación en máquina e allí el dilema muchos docentes se resisten a esta problemática porque carecen del conocimiento necesario para ampliar esta competencia.

Mencionemos la Tecnología en la educación quien tiene que ver con la interacción del estudiante y la cultura incluso la realidad que lo rodea, por ello es importante que todo educador se integre a la realidad y cultura de los educandos; preparándose para insertarse afectivamente en la constante transformación de este mundo globalizado. Se debe concienciar a los profesores sobre la importancia de la Tecnología actual como una herramienta de trabajo.

2.1.1.2 Motivación del aprendizaje de computación.

Según Enrique Martínez (s.f.p) “La motivación en el aprendizaje es el interés que tiene el estudiante por adquirir conocimientos de forma voluntaria en las diferentes actividades. La motivación permite al sujeto comportarse de una determinada manera adquiriendo el principio de su propio movimiento”.²

² MARTINEZ, Enrique y otros: *La motivación en el aprendizaje*, www.uhu.es/cini.educacion/didactica/0083motivacion.htm

La motivación resalta las fuerzas impulsadoras iniciales de una actividad y el análisis de un modelo ideal de las acciones dirigidas, el análisis se encarga de regular y mantener las acciones, es decir varía la dirección inicial en cuanto a su ejecución.

Por medio de la motivación el hombre se relaciona con la realidad concreta a través de un proceso mediador o reflejo del ambiente por la cual el carácter social e histórico determina los objetos y fenómenos que refleja.

Según Dobson en el año 1974 se refiere que psicológicamente, las motivaciones son impulsos internos de cada individuo la cual genera una acción o deseo, realizando la voluntad e incitación a la acción.

Por medio de la pedagogía se la considera como el estímulo que se da sobre la acción y se emplea en la enseñanza de la computación como el deseo de instruirse en otros aspectos, esto tiene una característica perenne en actividades relacionadas con el aprendizaje de computación como factor clave para un sobresaliente dominio de los contenidos.

Se hace hincapié en la importancia de la motivación del aprendizaje de computación como un elemento que ofrece descubrir los principales métodos, técnicas y procedimientos y así mejorar la labor con los estudiantes.

Los maestros pueden ayudar con seguridad a avivar estas actitudes impartiendo en los educandos información atrayente y seductora acerca de las grandes posibilidades que la tecnología educativa brinda en su desarrollo individual y profesional para desenvolverse en esta sociedad competitiva. Mediante una combinación de elementos externos e internos para que interactúen con la realidad, conociendo lo básico del sistema operativo, procesador de texto y lenguaje de programación considerando la actividad presente y futura de una carrera, siendo el estudiante quien decida la utilidad y empleo de las herramientas que requiera de acuerdo a sus necesidades o interés.

Es importante para un mejor desenvolvimiento en la motivación del estudiante obtener una fuerte vinculación o contacto con las demás asignaturas del Plan de

estudio con las intenciones de hacer que estas observen en la computación el medio y no el fin de alcanzar los objetivos.

Las experiencias de docentes muestran la disminución en la motivación de los educandos en la realización de tareas al asignarse la ejecución de las mismas, la causa de este fenómeno fue que los estudiantes como efecto del conocimiento prolongado de la computación habían llegado por diferentes caminos a determinado nivel de desarrollo y que lo más lógico era que sintieran la necesidad de ponerlos en práctica, razón por la cual no siempre la vía que se les ofrecía para el trabajo de las tareas estaban en perfil con sus prácticas, intereses y destrezas personales.

Gómez (2006) "Por ejemplo se le pide a los educandos la realización de la siguiente actividad: seleccione una actividad de un aspecto del programa que se impartirá en la enseñanza en la cual está insertado como profesor utilizando la computadora como medio de enseñanza. Para ello utilizar las aplicaciones aprendidas (Word, Power Point, Excell, etc.) u otra conocida. Con este enfoque le estamos dando la posibilidad al estudiante de escoger libremente no solo el tema a preparar sino la aplicación que determine para la realización de la actividad orientada".³

2.1.2 Antecedentes Referenciales

Al realizar una investigación en la Biblioteca de la Universidad Estatal de Milagro (UNEMI) acerca de los proyectos realizados anteriormente se encontró tres proyectos que tienen correlación con el proyecto de investigación.

Tema: Análisis de los procesos de enseñanza aprendizaje de computación, caso Escuela Fiscal Mixta rural N° 2 "Abab Campo" del Cantón Durán.

Autores: Franco Olea Carolina Cecibel, Riera Ruíz Jonnathan Christian.

³ GOMEZ, Alexander: *La motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje*, <http://www.monografias.com/trabajos33/motivacion-por-computacion/motivacion-por-computacion.shtml> .

En ambos proyectos se considera el proceso del aprendizaje como pilares fundamentales de la enseñanza de manera que armonice con el sistema educativo actual y así buscar la mayor eficacia en la motivación del aprendizaje en computación. En las dos tesis se resalta la importancia de aprender a través de juegos digitales interactivos, talleres, láminas y el uso de un proyector como recurso didáctico para mejorar la enseñanza.

Tema: Empleo de las herramientas y tecnologías informáticas para mejorar el aprendizaje de computación.

Autor: Pino Calero Rubén Walter.

Las investigaciones se relacionan en la aplicación de la tecnología y la utilización de herramientas informáticas como recursos didácticos para despertar el interés en la enseñanza del aprendizaje en la asignatura de Computación, en fin estas propuestas planteadas pretenden que se beneficien los estudiantes y logren alcanzar sus expectativas en el trayecto del año escolar.

Tema: Estudio situacional del uso de las TIC'S en la formación docente de las Escuelas del sector Km 48 del Cantón El Triunfo.

Autores: Leones Stopper Dairy Haney, Saraguay Minda Marcia Marjorie

En este análisis se detecta que las investigaciones previas realizadas, son indispensable para la incorporación de herramientas requeridas en las tecnologías informáticas y de comunicación partiendo de contenidos teóricos en lo relacionado con la enseñanza, aprendizaje y la comunicación en la educación; por la tanto este proyecto tiene como finalidad despertar el interés de los maestros para que puedan hacer uso de los recursos que en la actualidad tenemos a nuestra disposición y de esta forma despertar la motivación en sus estudiantes ya que tienen profesores que utilizan con mucha seguridad las nuevas tecnologías.

La diferencia de los proyectos consultados con el presente proyecto el cual va direccionado a indagar en la motivación del aprendizaje de computación como una herramienta didáctica interactuando usuario y computador para adquirir conocimientos tecnológicos.

2.1.3.1 Fundamentación Teórica

2.1.3.1.1 Tecnología Educativa

Recorriendo la historia de la Tecnología Educativa su concepto ha sufrido constantes cambios a medida que va evolucionando la sociedad y la tecnología. Así también los cambios de los paradigmas en algunas disciplinas en todos los campos de las ciencias le dieron la oportunidad de evolucionar y encontrar desconocidos enfoques.

La tecnología desde sus inicios ha sido un apoyo fundamental en la docencia por medio de recursos didácticos y audiovisuales.

Uno de los enfoques que se puede citar es el sistémico de la enseñanza direccionado en la solución de problemas.

Según Pere (2011) "La Tecnología Educativa ha sido concebida como el uso para fines educativos de los medios nacidos de la revolución de las comunicaciones, como los medios audiovisuales, televisión, ordenadores y otros tipos de hardware y software" (UNESCO, 1994)⁴

En la actualidad los estudiantes que adquieran los conocimientos para sacar un máximo provecho en el uso de las Tecnologías Educativas son los que tendrán mejores oportunidades en todos los campos (laborales, educativos, etc.).

Tanto los conocimientos científicos y los conocimientos tecnológicos producidos cambian la forma de vida, sus costumbres y en general el mundo que está a su alrededor.

Se sustenta que el rumbo de la Tecnología Educativa se encuentra sumamente amplio y se asume con una mirada técnica en la enseñanza; todo esto con el propósito de solucionar problemas de una forma eficaz y en poco tiempo.

Víctor Amar (2006) establece lo siguiente:

En concerniente a la educación, las nuevas tecnologías pretenden potenciar un aprendizaje innovador mediante nuevos entornos, de igual modo de

⁴PERE MARQUÉS, *Graells: La tecnología Educativa: conceptualización, líneas de investigación*, <http://peremarques.pangea.org/tec.htm>,

capacitar al alumnado para utilizarlos de manera crítica y, en lo que respecta al profesorado, dotarlo de nuevos recursos y enfoques didácticos como medio de renovación metodológica.⁵

Según García (2008) los maestros no pueden vivir de espaldas a la tecnología y que únicamente integrando las tecnologías de información y comunicación en las aulas se conseguirá formar ciudadanos preparados para enfrentarse y vivir en una sociedad en constante evolución.⁶

2.1.3.1.2 Características más relevantes de Tecnología Educativa

Entre las características que más destaca Morva (2012) de la Tecnología Educativa se resaltan las siguientes:

- Formación individualizada
- Planificación del aprendizaje
- Estructura abierta y modular
- Comodidad
- Interactividad⁷

2.1.3.1.3 El uso de la Tecnología en la enseñanza - aprendizaje

Existen algunas maneras en que un ordenador integrado contribuye a obtener resultados de calidad en una clase. Resulta útil ampliar debates, lluvias de ideas, al respecto de encontrar la forma de lograr resultados a través de los sistemas informáticos en la enseñanza aprendizaje.

El apoyo al aprendizaje

Existen diferentes sistemas informáticos educativos: ejercicios de repetición, tutoriales simulación, aprendizaje cooperativo, enseñanza a distancia, sistemas

⁵AMAR, Víctor: *Las nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. p. 63

⁶GARCÍA, Ana, MUÑOZ, Valcarcel, REPISO: *Investigación y tecnologías de la información y comunicación al servicio de la innovación educativa*, p.10

⁷MORVA, Morua: *Tecnología Educativa*.<http://morua305.blogspot.com/2012/02/tecnologia-educativa.html>.

integrados de aprendizaje y multimedia que establecen diferentes perspectivas como ayudar a que los estudiantes asimilen los conocimientos.

Bernardo (2011) resalta que el internet en particular es un recurso de información; el mismo que tiene una importancia que cada día crece en todos los niveles de educación.⁸

Se considera el internet un instrumento de apoyo para ser implementado en las diferentes facetas de la tecnología educativa a través de los diferentes métodos de enseñanza reafirmando conocimientos y mejorando el sistema educativo de la actualidad.

Los juegos digitales interactivos

Sevillano (2011) establece lo siguiente: los juegos digitales interactivos permiten desarrollar los reflejos y percepción visual, por medio de los mismos se desarrolla la capacidad de interpretación y reacción de una forma parecida a la vida real.⁹

Los juegos digitales en realidad son programas en la cual existe interacción y relación en forma de dialogo entre el ordenador y el usuario.

2.1.3.1.4 Motivación en el Aprendizaje de Computación

Según Navarrete (2009) la motivación es la fuerza que nos mueve a realizar actividades. Estamos motivados cuando tenemos la voluntad de hacer algo y además, somos capaces de perseverar en el esfuerzo que ese algo requiere durante el tiempo necesario para conseguir el objetivo que nos hayamos propuesto.¹⁰

El aprendizaje de computación posee una característica que se distingue en un sinnúmero de medios: como por ejemplo la interactividad. Es decir la computadora recibe información y la procesa, y en muchos de los casos da la solución a los

⁸ POOLE, Bernardo: *Tecnología Educativa*, p.2

⁹ SEVILLANO, María: *Medios, recursos didácticos y tecnología educativa*, p.16

¹⁰ NAVARRETE, Belén: *La motivación en el aula. Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje*.http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/BELEN_NAVARRETE_1.pdf.

problemas del individuo. Por este motivo se considera a la computadora como un elemento extraordinario que estimula a buscar y apreciar nuevas maneras de organizar y enseñar en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según Einstein (s.f.p) “El arte más importante de un maestro es saber despertar en sus educandos, la alegría de crear y conocer”.

Sin dudas este pensamiento permite reflexionar acerca de la importancia que tiene el maestro en incitar el interés para asimilar una asignatura o técnicas como la computación.

La Tecnología Educativa es considerada en la actualidad como una gran oportunidad que tiene el estudiante para superarse y poder alcanzar con mucha facilidad los objetivos trazados. Por medio de un correcto aprendizaje de computación se formará un vínculo esencial en el proceso de la enseñanza aprendizaje.

2.1.4 Fundamentación Filosófica.

Baró (s.f.p), en su obra “señala que técnica es conjunto de mecanismos y máquinas, así como sistemas y medios de control, obtención, depósito y transformación de materias, energía e información creadas para la producción y para satisfacer las necesidades de la sociedad no relacionadas con la esfera productiva”.¹¹

La ciencia es el conocimiento que posee la persona referente a principios, leyes y categorías que rigen su entorno.

Es incalculable el legado histórico en materia de conocimientos. La interacción del ser humano con el ámbito social y natural le ha dotado del saber científico, necesario para su desarrollo intelectual y físico, con el único objetivo que es el de satisfacer su necesidad material y espiritual.

Algunos conocedores de la Filosofía sostienen que la Tecnología Educativa tiene varios puntos de vista.

¹¹VERDECÍA, Enrique: *Algunos fundamentos filosóficos y Psicológicos de la Tecnología Educativa*, http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec23/everdecia/E_Verdecia%20EDUTEC.pdf.

2.1.5 Fundamentación Psicológica.

Verdecía (s.f.p) comenta, el vertiginoso desarrollo de la sociedad y la información logró que se tomara en cuenta con mayor seriedad la inserción de los medios de comunicación en el ambiente educativo. Este desarrollo tuvo que sufrir agresiones por parte de personas que no querían un cambio en primera instancia, pero se comenzó a ver otras sendas más prometedoras para potenciar y otorgar valor al docente y estudiante como entes capaces de pensar y construir el conocimiento. Es así como la Tecnología Educativa ha transitado por diversas posiciones de acuerdo a lo emitido por personas preparadas en el ámbito psicológico.

2.1.6 Fundamentación Pedagógica.

De acuerdo al comentario de Verdecía (s.f.p), acerca de la Tecnología Educativa se fundamenta en los principios del modelo constructivista, ya que se basa en los principios de un aprendizaje activo, donde el estudiante es su propio constructor del conocimiento, dejando de ser un simple receptor, memorizador, mientras que el docente deja de ser un expositor para convertirse en facilitador, tutor y orientador en la construcción del conocimiento del estudiante. De esta forma, se obtiene un aprendizaje integral en lo cognitivo, procedimental y actitudinal.

2.1.7 Fundamentación Legal.

Este proyecto está fundamentado legalmente, por lo tanto se presentan artículos que lo sustentan a continuación:

En el Capítulo VII Régimen del Buen Vivir Capítulo Primero Sección Primera establece lo siguiente:

Art. 347.- De las responsabilidades del estado, literal 8.

“Incorporar las tecnologías de información y comunicación, al proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”¹².

¹² CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR, *Plan Nacional para el Buen Vivir*. Capítulo VII Régimen del Buen Vivir Capítulo Primero Sección Primera, p.167

El artículo indica la importancia de insertar la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje para fomentar el desarrollo integral de la sociedad, y así abrir campo en el ámbito laboral como un eslabón de oportunidad en el cual todo estudiante pueda desenvolverse a través de la utilización de la tecnología de punta como herramienta imprescindible del medio que nos rodea.

La Constitución del Ecuador Sección Tercera Comunicación e información establece:

Art. 16.-“El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación”.¹³

El artículo resalta la globalización de la tecnología educativa como herramienta esencial e indispensable, ya que en la actualidad más que un derecho es una necesidad tener conocimientos de las tecnologías debido a que nos permite comunicarnos con mayor facilidad con nuestros familiares, tratar asuntos de trabajo etc.

La tecnología de información y comunicación nos permite indagar en la forma de insertar y motivar al estudiante en el aprendizaje de las diversas cátedras socializándose los contenidos y así convertirlos en parte de su desarrollo integral y social.

2.2 MARCO CONCEPTUAL

En el siguiente proyecto se utilizaron algunos términos, los cuales serán detallados a continuación:

AMBIENTE DE APRENDIZAJE.-Lugar apropiado y que ofrece un espacio apropiado para adquirir nuevos conocimientos.

APRENDER.-Adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio o de la experiencia, percibirlo y llevarlo a la práctica.

¹³CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR, *Sección Tercera Comunicación e Información establece, literal 2, p.31*

APRENDIZAJE ACTIVO.-Nuevos métodos para enseñar y asimilar nuevos conocimientos.

APRENDIZAJE.-Proceso por el cual adquirimos nuevos conocimientos.

AVANCE TECNOLÓGICO.- Características a través del tiempo que ha logrado la tecnología, consideración la capacidad que posee el ser humano de mejorar día a día en dicha evolución tecnológica.

COMPUTACIÓN.-Es una ciencia que abarca el estudio de bases teóricas y también permite el estudio del procesamiento de la información a través de máquinas electrónicas.

COMUNICACIÓN.-Proceso por medio del cual se transmite información de un lugar a otro.

CONOCIMIENTO.-Cada una de las facultades sensoriales del hombre en la medida en que están activas, inteligencia, y entendimiento.

CONTRADICTORIO.-Afirmación o negación de algo que se estableció anteriormente.

ENFOQUES PEDAGÓGICOS.-Es la representación del arte de enseñar, es la dirección hacia lo que deseas formar.

ESTUDIANTE.- Discípulo, respecto de su maestro, de la materia que está aprendiendo o de la escuela, colegio o universidad donde estudia.

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS.- Son aplicaciones y dispositivos que ofrecen a sus usuarios mejorar el uso de nuevas tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje.

INFORMACIÓN.-Datos sensoriales que están procesados se integran y producen conocimiento.

INTEGRADORA.- Cualidad que se posee para cumplir con las obligaciones y no quedarse en una sola actividad sino moverse a diferentes áreas del conocimiento.

INTERACTIVIDAD.-Es el diálogo o relación de un ordenador con un usuario.

JUEGOS DIGITALES INTERACTIVOS.- Son programas donde se existe interacción en forma de dialogo entre el ordenador y el usuario.

MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.-Generar situaciones adecuadas para crear alumnos que sean independientes y críticos. Cambiando el paradigma que el maestro enseña y el alumno aprende. Formando al maestro como guía eficaz de métodos y ambientes donde se trabaja en equipo. Logrando así que los estudiantes adquieran los conocimientos por sí solos.

MÉTODO LÚDICO.- Es el conjunto de estrategias metodológicas y didácticas; elaboradas para crear ambientes favorables destinados a estudiantes.

MÉTODO.-Es un conjunto de procedimientos ordenados y racionales para alcanzar objetivos.

MOTIVACIÓN.-Forma de incentivar a una persona a realizar un buen desempeño de una labor o tarea.

PARADIGMA.-Modelo que está siendo seguido por otros y que se encuentra formado de leyes y técnicas que son seguidos por un grupo de personas en forma científica.

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE.- Hacer plan o proyecto de una acción educativa, trazando la ejecución del conjunto de fases del proceso de enseñanza – aprendizaje.

POLISÉMICA.- Qué tiene varios significados.

PROYECTOR.- Instrumento que emite una luz sobre una superficie formando una imagen, este dispositivo puede ser conectado a varios aparatos como: televisor, videos, juegos, computadora; su reproducción es observada en un tamaño amplio siendo visto por un numeroso grupo de personas.

RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES.- Son materiales activos direccionadas para que la persona comprenda y reflexione en la relación de la energía del hombre, flujo de materia y medios con los cuales interactuar.

TÉCNICAS.-Habilidad para usar métodos, procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o un arte.

TECNOLOGÍA EDUCATIVA.-Resultado de múltiples concepciones y teorías de la educación para dar solución a problemas, situaciones, etc. en la enseñanza aprendizaje, todo esto apoyado en las TIC'S.

VIDEOS EDUCATIVOS.- Material audiovisual que son de gran utilidad en el campo educativo.

2.3 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.3.1 Hipótesis General

La Tecnología Educativa desarrolla la motivación en el aprendizaje de computación.

2.3.2 Hipótesis Particulares

- El desconocimiento del uso y los beneficios que aporta la Tecnología Educativa afecta notablemente el proceso de enseñanza aprendizaje.
- La falta de utilización de las herramientas tecnológicas y recursos didácticos no despierta el interés de adquirir conocimientos de una forma más práctica en la asignatura de Computación.
- La desactualización de los docentes en Tecnología Educativa genera estudiantes memoristas, limitados en el aprendizaje y con reducida creatividad.

2.3.3 Declaración de variables

Variable Independiente.- Tecnología Educativa

Variable Dependiente.- Motivación en el aprendizaje de computación.

2.3.4 Operacionalización de las Variables.

VARIABLES	DEFINICIONES	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>Variable Independiente Tecnología Educativa.</p>	<p>Tecnología educativa es el resultado de ideas dando soluciones a problemas en la enseñanza aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Integra diversas ciencias, tecnologías y técnicas. -Transforma contexto educacional. -Adquiere defensas radicales. 	<ul style="list-style-type: none"> -Manipulación de TIC'S -Educación técnica. -Inclusión en una sociedad tecnológica.
<p>Variable Dependiente Motivación Aprendizaje de Computación.</p>	<p>-Induce al estudiante a practicar lo aprendido en la asignatura de Computación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Teórico. -Práctico. 	<ul style="list-style-type: none"> -Motivación a estudiantes. -Práctica en laboratorio.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL

El proyecto aplicó diversos tipos de investigaciones los cuales se ubican a continuación:

La investigación es aplicada su finalidad es mejorar un proceso, un producto y solucionar problemas reales analizados de antemano. El proyecto sobre Tecnología Educativa en la motivación del aprendizaje de computación.

Esta investigación es explicativa la cual se encarga de buscar el porqué de la carencia de motivación en el aprendizaje de computación que surge por el desconocimiento en el uso de las herramientas tecnológicas.

La investigación es descriptiva porque se pretendió detallar la forma en que incide la desactualización en tecnología de docentes sobre la escasa motivación en los estudiantes incluyendo los problemas de aprendizaje que se dan como engranaje por tal desfase.

El proyecto de investigación es experimental porque aplicó un carácter tecnológico educativo el cual desarrolló la motivación en cuanto al aprendizaje en la asignatura de Computación como eje de base de la enseñanza actual.

El proceso de investigación es bibliográfico porque se realizó un análisis minucioso de tesis, proyectos, libros y artículos de internet que nos han permitido retroalimentar el contexto de indicadores claves para ser interpretados con un conocimiento científico y convertido en datos ejecutables.

3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA

3.2.1 Características de la población

La población que intervino en la investigación de este proyecto está constituida por estudiantes de género masculino y femenino con un promedio de edades que oscila entre 11 - 16 años del Octavo Año de Educación General Básica del Colegio Fiscal Mixto “Dr. José Falconí Villagómez”.

3.2.2 Delimitación de la población

El proyecto de investigación se desarrolló en el Colegio Fiscal Mixto “Dr. José Falconí Villagómez”, ubicado en la Parroquia Taura, Cantón Naranjal de la Provincia del Guayas.

La población la cual fue objeto de estudio estuvo integrada por 104 estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica. Debido al número de estudiantes se consideró una población finita.

Nº	DETALLE	CANTIDAD
1	Autoridad	1
2	Docente	1
3	Estudiantes	104
	TOTAL	106

3.2.3 Tipo de muestra

El presente proyecto se ejecutó con la colaboración de las siguientes personas: Rectora, Docente de la asignatura de Computación y de los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica, de esta manera se tomó una muestra probabilística.

3.2.4 Tamaño de la muestra

En el proyecto fue menester extraer una muestra, ya que se contó con un total de 104 estudiantes determinados como el 100% de la población objeto de estudio.

FÓRMULA

$$n = \frac{N p q}{\frac{(N-1)E^2}{Z^2} + p q}$$

$$\frac{104 (0,5 * 0,5)}{\frac{(104-1) (0,05)^2}{(1,96)^2} + (0,5*0,5)} = \frac{104 * 0,25}{\frac{(103) 0,0025}{3,84} + 0,25} = \frac{26}{\frac{0,2575}{3,84} + 0,25}$$

$$n = \frac{26}{0,067 + 0,25} = \frac{26}{0,31} = 82,02 = n = 82,02$$

Donde:

- n:** tamaño de la muestra.
- N:** tamaño de la población.
- p:** posibilidad de que ocurra un evento, p=0,5
- q:** posibilidad de no ocurrencia de un evento, q=0,5
- E:** error, se considera el 5%; E=0,05
- Z:** nivel de confianza, que para el 95%, Z=1,96

3.2.5 Proceso de selección.

Se procedió a seleccionar a los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica del Colegio Fiscal “Dr. José Falconí Villagómez”, la misma que fue probabilística y se la determinó de forma sistemática por lo tanto permitió adquirir un alto margen de probabilidad.

3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS.

3.3.1 Método Inductivo

Tras la primera faceta de la observación, análisis y ubicación de los hechos, se ubicó la hipótesis para solucionar el problema planteado.

La carencia de motivación en el aprendizaje de computación de los estudiantes de Octavo Año de Educación General básica, al no aplicar el maestro un método de enseñanza acorde a la Tecnología Educativa por causa de la desactualización en la asignatura de Computación.

3.3.2 Método Científico

Es un conjunto de procedimientos lógicos que se siguen en una investigación.

Se aplicó este tipo de método debido a que se buscó identificar toda causa y efecto que pueda provocar o alterar la carencia en cuanto a la motivación del aprendizaje de computación del alumnado de Octavo Año de Educación General Básica del Colegio Fiscal Mixto “Dr. José Falconí Villagómez”.

3.3.3 Método Experimental.

La presente investigación aplicó método experimental porque fue desarrollado dentro de la institución educativa tomando como autores a los educandos para transformar y crear condiciones adecuadas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en computación.

3.3.4 Técnicas e instrumentos

La técnicas utilizada en la investigación fue la observación y los instrumentos fueron:

Entrevista.- Fue elaborada para recabar información sobre el problema investigado. Se analizó la información y se detectó las posibles causas del problema a través del cual el proyecto busca restaurar falencias encontradas en la Institución.

Encuesta.- Planteó varias interrogantes dirigida a un grupo de 104 estudiantes porque se requería información sobre los efectos del sistema de enseñanza; por lo cual los datos fueron procesados y tabulados como punto de partida para ejecutar talleres y mejorar el tipo de enseñanza receptada en el aula.

3.4 PROPUESTA DE PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

La información adquirida fue estratificada y representada en cuadros estadísticos con sus respectivos gráficos en forma de pastel.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

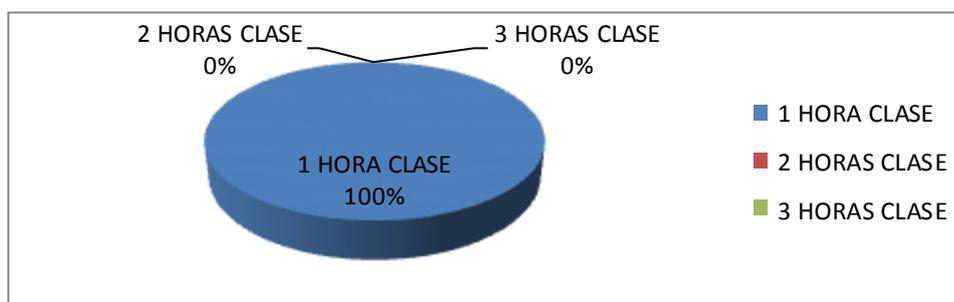
Se ha estudiado la situación actual y se presenta el siguiente resultado de las encuestas realizadas a los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica del Colegio Fiscal Mixto “Dr. José Falconí Villagómez”.

Pregunta1.- ¿Cuántas horas de computación teórica recibe en el aula a la semana?
Cuadro Estadístico 1

VALORACIÓN	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
1 HORA CLASE	104	100 %
2 HORAS CLASE	0	0 %
3 HORAS CLASE	0	0 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Estudiantes del Octavo Año del Colegio Fiscal Dr. José Falconí Villagómez.
Autores: Amada Cabrera-Julieta López.

Gráfico 1



Análisis e Interpretación

De acuerdo a la encuesta, los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica reciben una hora de teoría de la asignatura de Computación a la semana. Dada la gran necesidad que los estudiantes necesitan estar actualizados en la asignatura de Computación se considera muy poco una hora a la semana para cubrir con todos los conocimientos que se requiere impartir.

Pregunta 2.- ¿Cuántas horas de práctica recibe en el laboratorio de computación a la semana?

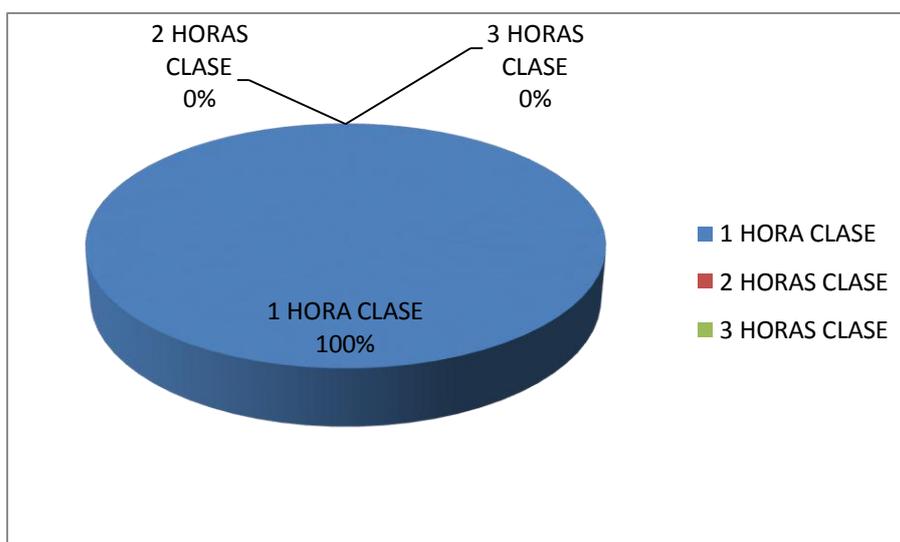
Cuadro Estadístico 2

VALORACIÓN	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
1 HORA CLASE	104	100 %
2 HORAS CLASE	0	0 %
3 HORAS CLASE	0	0 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Estudiantes del Octavo Año de E. Básica del Colegio Fiscal Dr. José Falconí Villagómez.

Autores: Amada Cabrera-Julieta López.

Gráfico 2



Análisis e Interpretación

El análisis de esta pregunta nos da un resultado similar a la primera pregunta debido a que se considera insuficiente una hora de práctica en los laboratorios de computación; ya que a través de la observación directa se aplica con mayor eficiencia los conocimientos tecnológicos.

Pregunta3.- ¿Le gusta la asignatura de Computación?

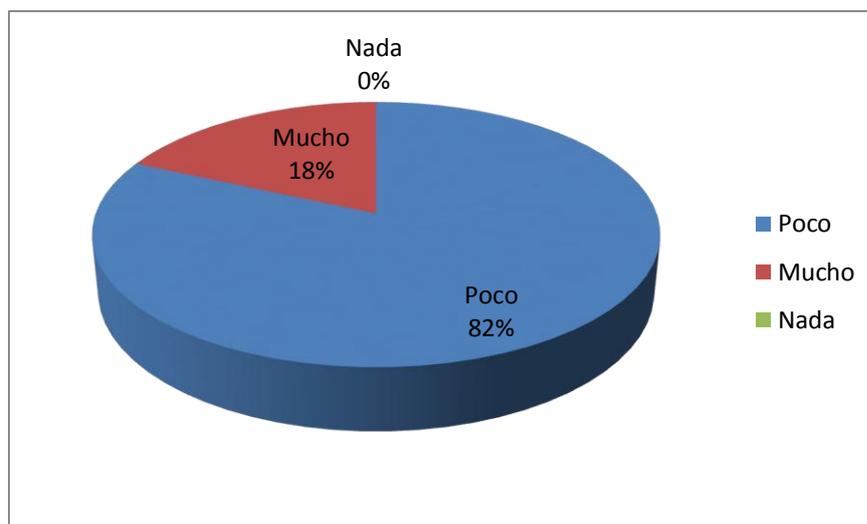
Cuadro Estadístico 3

VALORACIÓN	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
MUCHO	19	18 %
POCO	85	82 %
NADA	0	0 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Estudiantes del Octavo Año de E. Básica del Colegio Fiscal Dr. José Falconí Villagómez.

Autores: Amada Cabrera-Julieta López.

Gráfico 3



Análisis e Interpretación

Observando el gráfico se puede establecer que el 82% de los estudiantes tienen poco interés por la asignatura de Computación y es reducido el número de quienes les agrada. Cabe resaltar que en la actualidad adquirir conocimientos de computación es un requerimiento importante en todos los campos ya sea para comunicarnos, investigar, realizar tareas etc.

Pregunta 4.- ¿Tiene acceso a un computador en?

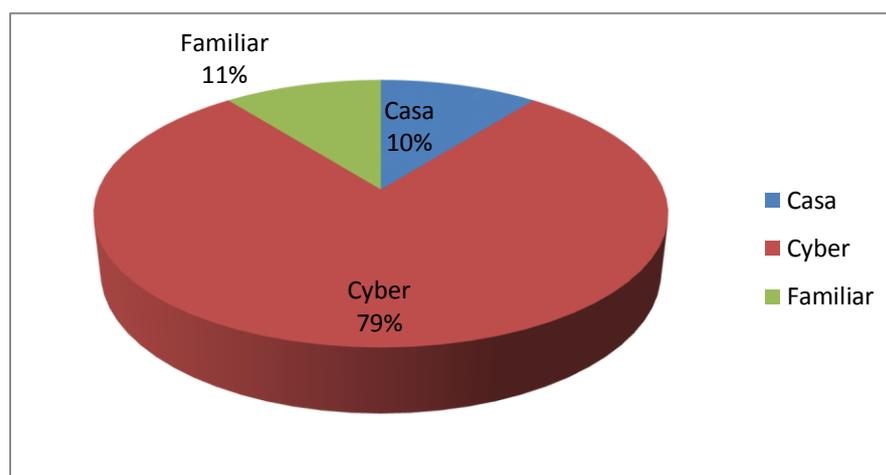
Cuadro Estadístico 4

VALORACIÓN	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
CASA	11	10 %
CYBER	82	79 %
FAMILIAR	11	11 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Estudiantes del Octavo Año de E. Básica del Colegio Fiscal Dr. José Falconí Villagómez

Autores: Amada Cabrera-Julieta López.

Gráfico 4



Análisis e Interpretación

Se tiene presente por medio del análisis de esta pregunta que es alto el porcentaje de estudiantes que no tienen un computador en casa y tienen que buscar un cyber para poder cumplir con sus tareas escolares que requieren ser realizadas en un computador.

Por lo tanto es difícil que los estudiantes puedan reforzar los pocos conocimientos adquiridos ya que la mayoría tiene un problema en común y es el no tener un computador en sus hogares.

Pregunta5.- ¿Para realizar investigaciones de sus tareas utiliza?

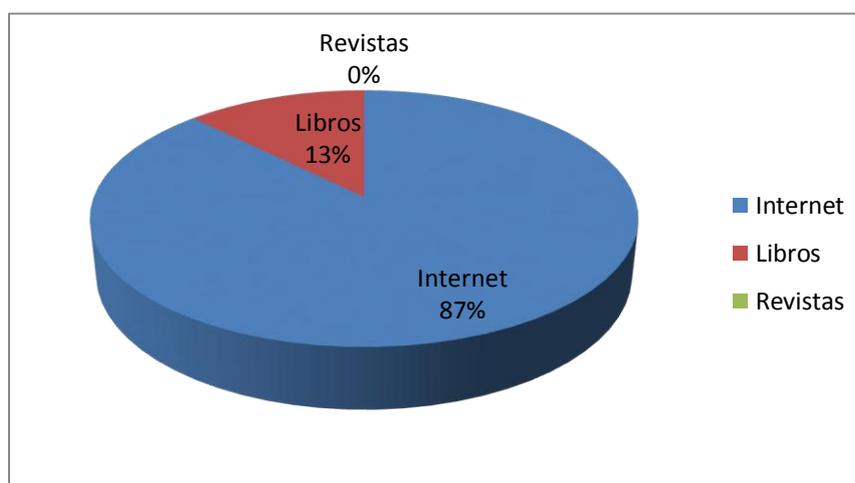
Cuadro Estadístico 5

VALORACIÓN	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
INTERNET	91	87 %
LIBROS	13	13 %
REVISTAS	0	0 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Estudiantes del Octavo Año de E. Básica del Colegio Fiscal Dr. José Falconí Villagómez

Autores: Amada Cabrera-Julieta López.

Gráfico 5



Análisis e Interpretación

Observando los resultados de esta pregunta donde el 87% utiliza el internet como un recurso de investigación; se considera significativa la ejecución del proyecto ya que la mayoría de los estudiantes destaca como importante la utilización del internet; se considera como un medio que está disponible y no imposible de acceder; es hacia donde se dirige el proyecto ya que va a despertar la motivación en el estudiante haciendo reconocer la importancia de aprender la computación de una manera eficaz. Hacer un correcto uso de la tecnología le va a permitir cubrir con muchas de las necesidades que el estudiante va a tener en todo el trayecto de su vida estudiantil.

Pregunta6.- ¿Se siente motivado en la clase computación?

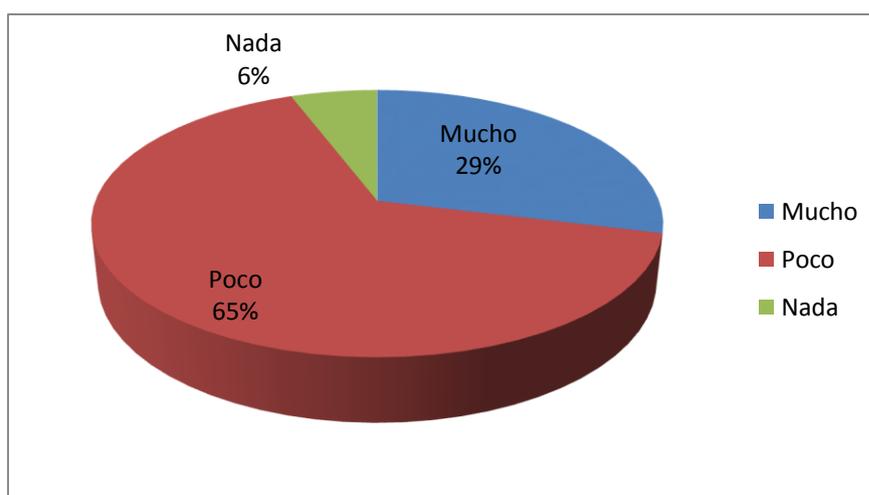
Cuadro Estadístico 6

VALORACIÓN	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
MUCHO	30	29%
POCO	68	65%
NADA	6	6%
TOTAL	104	100 %

Fuente: Estudiantes del Octavo Año del Colegio Fiscal Dr. José Falconí Villagómez

Autores: Amada Cabrera-Julietta López

Gráfico 6



Análisis e Interpretación

Analizando los resultados de esta pregunta podemos apreciar que el 65% de los estudiantes se encuentran poco motivados en el aprendizaje de la asignatura de Computación es por ello la importancia de la aplicación de este proyecto, ya que por medio de talleres vamos hacer uso de la Tecnología Educativa para despertar esa motivación reconociendo la jerarquía de utilizar recursos tecnológicos que se encuentran a nuestro alcance y que por desconocimiento no se usan.

Pregunta 7.- ¿Le gusta recibir la clase utilizando?

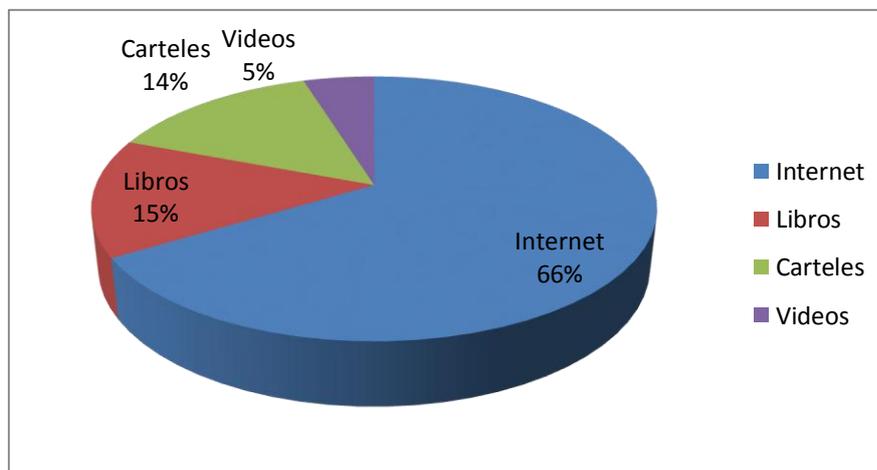
Cuadro Estadístico 7

VALORACIÓN	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
INTERNET	69	66%
LIBROS	15	15%
VIDEOS	5	5%
CARTELES	15	14%
TOTAL	104	100 %

Fuente: Estudiantes del Octavo Año de E. Básica del Colegio Fiscal Dr. José Falconí Villagómez.

Autores: Amada Cabrera-Julietta López

Gráfico 7



Análisis e Interpretación

De acuerdo con los resultados de esta pregunta se puede confirmar que los estudiantes de esta generación se encuentran estrechamente vinculados con la tecnología y que aprovechan el internet en gran medida; Por lo tanto esta propuesta está direccionada a despertar el interés en el uso de la tecnología relacionada con la educación para sacar el máximo provecho de los avances tecnológicos.

4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS

De acuerdo a los resultados se llega a la conclusión de la importancia de la aplicación de este proyecto en el Colegio Fiscal “Dr. José Falconí Villagómez” ya que se utilizó la Tecnología Educativa para motivar al estudiante en el aprendizaje de computación.

4.3 RESULTADOS

A continuación se analizan los resultados de la encuesta ítem por ítem.

¿Cuántas horas de computación teórica recibe en el aula?

El 100% de los estudiantes reciben 1 hora clase de la asignatura de Computación a la semana, se considera muy poco el tiempo para impartir una materia que en la actualidad les permite adquirir conocimiento de un aparato tecnológico como la computadora que es altamente utilizado en todas las áreas de la sociedad.

¿Cuántas horas de práctica recibe en el laboratorio de computación?

Analizado los resultados el 100% de estudiantes recibe una hora de laboratorio a la semana, por obvias razones está comprobado que el contacto directo con un computador desarrolla el proceso del aprendizaje; ya que se puede poner en práctica los conocimientos adquiridos.

¿Le gusta la asignatura de Computación?

Se puede establecer como resultado de esta pregunta que el 82% de estudiantes no les agrada la asignatura de Computación y solo al 18% les atrae la misma. Por lo que se aprovechó la ejecución de este proyecto ya que nos permite utilizar la Tecnología Educativa para despertar la motivación en el proceso del aprendizaje de la computación.

¿Tiene acceso a un computador?

El 79% de estudiantes para tener acceso a una computadora tienen que salir de sus hogares en busca de un cyber. Solo el 10% de estudiantes tiene un computador en casa y el 11% de estudiantes pueden usar un computador ya que un familiar se lo facilita. En la Parroquia Taura la mayoría de las personas no cuentan aún con un computador; haciendo esta situación como posible causa de la desmotivación en el aprendizaje de computación.

¿Para realizar investigaciones de sus tareas utiliza?

El 87% del alumnado que intervino en la ejecución del proyecto utiliza el internet como un medio para investigar y el 13% utilizan libros para realizar investigaciones; es con este objetivo que se realizó el proyecto para que el estudiante desarrolle las habilidades de utilizar la tecnología relacionada con la educación y que se sienta motivado en aprender computación; ya que le va a permitir aprovechar al máximo los recursos tecnológicos que se encuentren a su alcance.

¿Se siente motivado en la clase de computación?

Por muchas circunstancias el 65% de estudiantes se encuentran poco motivados, el 29% mucho y 6% nada. Una de las principales causas es no tener una computadora en casa para poder reforzar las clases. Es por eso la aplicación del proyecto ya que por medio de talleres se utilizó la Tecnología Educativa para que los estudiantes se motiven en el aprendizaje de la computación ya que en la actualidad es algo indispensable.

¿Le gusta recibir la clase utilizando?

El 66% de estudiantes le agrada recibir clases utilizando el Internet; el 15% utilizando libros; el 14% utilizando carteles y el 5% videos.

Es evidente que la mayoría de los estudiantes quisieran utilizar el computador para poder acceder al internet ya que es uno de los medios de comunicación que nos permite acceder con facilidad a toda clase de información.

ENTREVISTA AL RECTOR(A)

Lic. Lucía Hanna Alarcón.

Entrevistadores: Amada Cabrera Matamoros

Julieta López Romero

1.- ¿Los docentes de Octavo Año de Computación aplican Tecnología Educativa para motivar al estudiante en el aprendizaje?

Se trabaja en desarrollo de planes y programa encaminados en la consecuencia de los objetivos de acuerdo como lo indica el Ministerio de Educación y Cultura.

2.- ¿Los maestros de computación de Octavo Año se capacitan constantemente?

Lo realizan de forma eventual.

3.- ¿Según su apreciación considera usted que los estudiantes están motivados en cuanto a la asignatura de Computación?

Sí, porque algunos no tienen un computador en casa y al encontrar en el Plantel el medio para la práctica se motivan.

4.- ¿Considera que la institución que usted administra cuenta con tecnología de punta?

Contamos con medios a nuestro alcance porque siendo un Colegio de zona rural contamos con un laboratorio de computación donde los estudiantes hagan sus prácticas.

5.- ¿Estaría de acuerdo que los estudiantes reciban un taller de Tecnología Educativa en la motivación del aprendizaje de Computación?

Por supuesto, todo recurso que les sirva para aumentar sus conocimientos.

ENTREVISTA AL PROFESOR(A)
Tlga. Yenifer Cervantes Romero.

Entrevistadores: Amada Cabrera Matamoros

Julieta López Romero

1.- ¿Considera que el laboratorio de computación está acorde con sus necesidades?

No. Falta implementar computadoras y material didáctico.

2.- ¿Considera usted que la cantidad de estudiantes para trabajar por máquina es adecuada?

No. Actualmente se trabaja con 3 estudiantes por máquina y esto es antipedagógico.

3.- ¿Qué metodología utiliza para enseñar computación?

La metodología se la aplica de acuerdo a los contenidos ya sean teóricos o prácticos.

4.- ¿Ha asistido a cursos de computación mencione algunos?

No, por circunstancias familiares.

5.- ¿Utiliza el internet como apoyo didáctico en sus horas clase?

Sí google para investigar y el correo electrónico.

6.- ¿Le gustaría trabajar con sus estudiantes en un taller de Tecnología Educativa en la motivación del aprendizaje de computación?

Por supuesto así enriquecer los conocimientos técnicos en cuanto a computación.

4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS.

De la hipótesis general se puede establecer que efectivamente utilizando la Tecnología Educativa se puede motivar a los estudiantes en el aprendizaje de computación.

Los estudiantes del Colegio Fiscal “Dr. José Falconí Villagómez “que intervinieron en la ejecución del proyecto demostraron interés a las charlas, a la utilización de videos, y juegos interactivos; donde se podía descubrir una mayor asimilación de los contenidos expuestos referente a la asignatura de Computación.

Se trató de que los docentes tengan mayor interés de estar constantemente actualizados; ya que les va a permitir tener más seguridad para transmitir conocimientos a sus estudiantes; y de esta forma motivarlos en el aprendizaje de computación.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1 TEMA

Aplicación de Talleres de Tecnología Educativa para la motivación del aprendizaje de computación.

5.2 FUNDAMENTACIÓN

5.2.1 Tecnología Educativa

La Tecnología Educativa a través de la historia ha desarrollado constantes cambios; por lo cual se va direccionando a diferentes enfoques de las ciencias a medida del avance tecnológico.

En el área educativa está plenamente establecido que se ha convertido en un recurso indispensable en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje.

El uso de la Tecnología Educativa constituye un factor comprobado en la asimilación de los conocimientos que se imparten en las diferentes ramas de la educación.

La Tecnología Educativa en la actualidad ha cambiado totalmente la vida de las personas que la utilizan; ya que por medio de ella se puede dar solución a un sinnúmero de problemas y lograr los objetivos trazados.

5.2.3 Motivación del Aprendizaje de Computación

Cabe destacar la importancia de sentirse motivado para realizar alguna actividad o asimilar conocimientos; ya que nace el sentimiento de querer hacer algo que nos interesa.

Por muchas razones el aprendizaje de computación constituye en la actualidad una necesidad; ya que está comprobado que es una técnica relacionada con todas las ciencias.

El aprendizaje de la computación posee una característica particular, el cual es un medio interactivo que recibe información y la procesa convirtiéndose en un auxiliar que estimula a buscar nuevos conocimientos.

5.3 JUSTIFICACIÓN

Actualmente es de vital importancia la utilización de la Tecnología Educativa como parte integral de la enseñanza del siglo XXI; eso implica la utilización de los recursos tecnológicos en el aula, para facilitar el aprendizaje del educando.

A través del internet ubicamos una gran magnitud de información como soporte de las actuales tecnologías, es decir, que su inserción en el ámbito educacional es relevante pero su implementación es incipiente como herramienta de la reducida formación referente al tema y el escaso cambio que se visualiza en los educandos de hoy.

En los centros educativos de hoy el escenario es muy obvio. He allí lo observado en el Colegio Fiscal Mixto “Dr. José Falconí Villagómez” del Cantón Naranjal, Parroquia Taura quien no está ajeno a esta situación. Examinando la problemática y objetivos se indagó en una solución factible del tema tratado, planteamos la aplicación de la Tecnología Educativa en la motivación del aprendizaje de computación. Pensando en los docentes quienes puedan reflexionar en la utilización práctica de dicha tecnología en los diferentes aspectos entre ellos: su conocimiento y aplicación en el aula como herramienta pedagógica que actúe eficazmente y así lograr un aprendizaje relevante.

La propuesta realizada tiene como finalidad utilizar la Tecnología Educativa para desarrollar la motivación en el aprendizaje de la asignatura de Computación, ya que está demostrado que la tecnología ofrece recursos didácticos interactivos que permiten al estudiante asimilar con mayor prontitud los conocimientos impartidos.

5. 4. OBJETIVOS

5.4.1 Objetivo General de la propuesta

Emplear Tecnología Educativa para la motivación del aprendizaje de computación en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica del Colegio Fiscal “Dr. José Falconí Villagómez mediante la aplicación de talleres didácticos.

5.4.2 Objetivos Específicos de la propuesta

- Identificar la Tecnología Educativa como un recurso didáctico para la solución de problemas y el logro de objetivos en la asignatura de Computación.
- Seleccionar recursos didácticos a través de herramientas tecnológicas para la implementación de talleres.
- Aplicar talleres con temática de Tecnología Educativa para la motivación del aprendizaje.

5.5 UBICACIÓN

El presente proyecto de investigación fue realizado en la Provincia del Guayas, Cantón Naranjal, Parroquia Taura en el Colegio Fiscal “Dr. José Falconí Villagómez se constó con 104 estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica durante el año lectivo 2012-2013.



Figura 1 Mapa de la ubicación del Colegio “Dr. José Falconí Villagómez”.

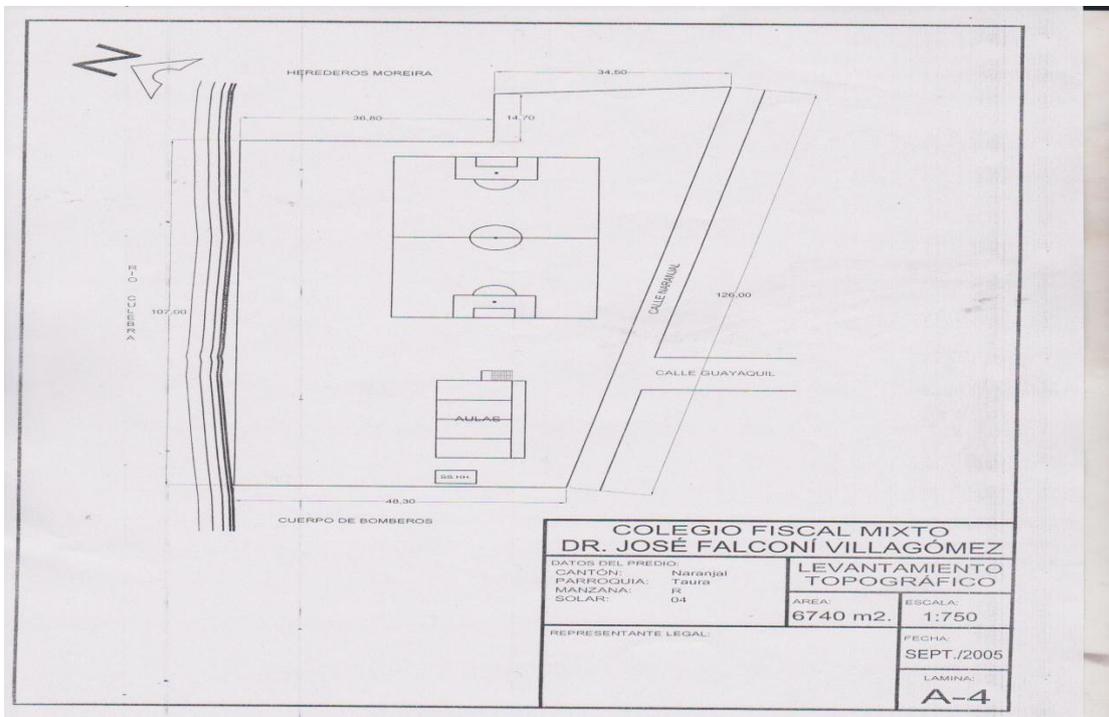


Figura 2 Croquis de la ubicación del Colegio “Dr. José Falconí Villagómez”

5.6 FACTIBILIDAD

Se considera que la propuesta planteada es factible porque:

- Responde a la necesidad de motivar a los estudiantes en la asignatura de Computación haciendo uso de la Tecnología Educativa.
- Por medio de la planificación, organización, ejecución y evaluación de la propuesta se puso en prácticas los conocimientos adquiridos.
- La ejecución de la propuesta despertó el interés en los estudiantes de mantenerse actualizados en el uso de las herramientas tecnológicas que están a nuestro alcance.
- El presupuesto económico invertido en la ejecución de la propuesta se encontraron al alcance de los involucrados.

5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

- Aplicar los talleres con un total de 6 horas clase. Se utilizó el laboratorio de computación y se contó con la presencia del profesor de computación y los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica.
- Se utilizó las herramientas tecnológicas disponibles en el laboratorio de computación como el proyector, las computadoras y el internet.
- Se manifestó los beneficios que se pueden conseguir; utilizando correctamente la Tecnología Educativa.
- Se comprobó la asimilación de conocimientos con mayor facilidad cuando se utilizan recursos digitales educativos como videos, juegos interactivos, etc.

5.7.1 Actividades

- Entrevista con la rectora del Colegio Fiscal “Dr. José Falconí Villagómez”.
- Solicitar autorización a la rectora de colegio y pedir autorización para el uso del laboratorio de computación y la utilización de otros recursos como el proyector, parlantes etc.
- Presentación de la propuesta.

- Entrevista con la profesora de computación.
- Realización de las encuesta a los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica.
- Realización de las planificaciones por hora clase.
- Aplicación de los talleres de Tecnología Educativa para la motivación en el aprendizaje de computación.
- Evaluación de la propuesta.

PLAN DE LECCIÓN

DATOS INFORMATIVOS

Área: Informática.

Unidad: # 1 La computadora.

Tema: El cuco de las computadoras

Objetivo: Dominar pavor al manipular el Computador a través de videos Tecnológicos Educativo para trabajar de forma agradable.

Método: Observación Directa. **Proceso:** Observación, Descripción y Comparación

Tiempo: 1 hora clase.

Docentes: Julieta López, Amada Cabrera.

Curso: 8vo Año Educación Básica.

Asignatura: Computación.

Estudiantes: 8vo"A" 52; 8vo"B" 52.

COMPETENCIAS	ESTANDARES	ESTRATEGÍAS METODOLOGICAS	RECURSOS	DESEMPEÑO
Enlistar las partes de la computadora a través de gráficos animados.	Detallará la utilidad de las partes del computador de forma Analítica.	<p>Actividad Inicial Ejercicios de respiración.</p> <p>Esquema Conceptual de partida ¿Qué es un computador?</p> <p>Construcción del conocimiento -Observa video sobre el cuco de la Computadoras. -Sintetiza información del video.</p> <p>Transferencia del conocimiento -Socializa contenido del video “el Cuco de las computadoras”. -Relaciona el computador con el Celular.</p>	<p>Internet Marcador Pizarra Laptop Proyector Pendrive video</p>	Emite criterio propio sobre video socializado de forma crítica.

PLAN DE LECCIÓN

DATOS INFORMATIVOS

Área: Informática.

Unidad: # 1 La computadora.

Tema: Partes del computador.

Objetivo: Identificar partes del computador mediante imágenes animadas para determinar su función.

Método: Analítico Global. **Proceso:** Observación, Graficar y análisis.

Tiempo: 1 hora.

Docentes: Julieta López. Amada Cabrera.

Curso: 8vo Año Educación Básica.

Asignatura: Computación.

Estudiantes: 8vo "A" 52; 8vo "B" 52.

COMPETENCIAS	ESTANDARES	ESTRATEGÍAS METODOLOGICAS	RECURSOS	DESEMPEÑO
Resaltar conceptos de los dispositivos de forma analítica.	Observará imágenes animadas para mayor precisión en su identificación.	<p>Actividad Inicial Lluvia de ideas.</p> <p>Esquema Conceptual de partida ¿Qué es el mouse?</p> <p>Construcción del conocimiento -Analiza definición brevemente. -Ubica partes de la Computadora.</p> <p>Transferencia del conocimiento -Relaciona definiciones con imágenes animadas del Computador. -Manipula botones del mouse.</p>	<p>Internet Marcador Pizarra Laptop Proyector Pendrive</p>	Enlista partes del computador observando figuras animadas.

PLAN DE LECCIÓN

DATOS INFORMATIVOS

Área: Informática.

Unidad: # 1 La computadora.

Tema: Manejo del ratón o mouse.

Objetivo: Manipular mouse mediante ejercicios de aplicación para mejor control del mismo.

Método: Observación Directa. **Proceso:** Observación, Descripción y Comparación

Tiempo: 1 hora.

Docentes: Julieta López, Amada Cabrera.

Curso: 8vo Año Educación Básica.

Asignatura: Computación.

Estudiantes: 8vo"A" 52; 8vo"B" 52

COMPETENCIAS	ESTANDARES	ESTRATEGÍAS METODOLOGICAS	RECURSOS	DESEMPEÑO
Escuchar instrucción de Recurso didáctico inter-Activo sobre el mouse Detenidamente.	Moverá mouse sin levantar de la mesa de forma sencilla.	<p>Actividad Inicial Ejercicios de tronco.</p> <p>Esquema Conceptual de partida ¿Qué es el computador?</p> <p>Construcción del conocimiento -Visualiza juegos didáctico sobre Manejo del mouse. -Mueve mouse.</p> <p>Transferencia del conocimiento - Coloca flecha sobre animales y luego desaparecen. -Ubica flecha en columpio y veraz su movimiento.</p>	<p>Internet Marcador Pizarra Laptop Proyector Pendrive</p>	<p>Ejercita manejo del mouse de forma práctica.</p> <p>Da clic sobre peces y animales y ellos desaparecen</p>

PLAN DE LECCIÓN

DATOS INFORMATIVOS

Área: Informática.

Unidad: # 1 La computadora.

Tema: El teclado.

Objetivo: Manejar teclado mediante ejercicios prácticos para conocer función de teclas.

Método: Solución de problemas. **Proceso:** Enunciado del problema, formulación de solución, resolución,

Tiempo: 1 hora.

Docentes: Julieta López. Amada Cabrera.

Curso: 8vo Año Educación Básica.

Asignatura: Computación.

Estudiantes: 8vo"A" 52; 8vo"B" 52.

COMPETENCIAS	ESTANDARES	ESTRATEGÍAS METODOLOGICAS	RECURSOS	DESEMPEÑO
Analizar que es el teclado de forma sintética.	Utilizará teclas en contexto de acuerdo a su función analíticamente.	<p>Actividad Inicial Ejercicios corporales.</p> <p>Esquema Conceptual de partida ¿Mencione 2 partes del computador?</p> <p>Construcción del conocimiento -Define que es el teclado brevemente en diapositivas . -Muestra un teclado.</p> <p>Transferencia del conocimiento -Socializa teclado con estudiantes. -Detalla funciones del teclado.</p>	<p>Internet Marcador Pizarra Laptop Proyector Pendrive</p>	<p>Digita información a través del teclado de forma directa.</p>

PLAN DE LECCIÓN

DATOS INFORMATIVOS

Área: Informática.

Unidad: # 1 La computadora.

Tema: El monitor.

Objetivo: Relacionar monitor a través de otras herramientas (TV, Celular) para fácil identificación.

Método: Heurístico **Proceso:** Exploración, comparación y generalización

Tiempo: 1 hora.

Docentes: Julieta López. Amada Cabrera.

Curso: 8vo Año Educación Básica.

Asignatura: Computación.

Estudiantes: 8vo"A" 52; 8vo"B" 52.

COMPETENCIAS	ESTANDARES	ESTRATEGÍAS METODOLOGICAS	RECURSOS	DESEMPEÑO
Conceptuar que es el monitor de forma sencilla.	Sondea como se produce una imagen en la pantalla analíticamente.	<p>Actividad Inicial Verso.</p> <p>Esquema Conceptual de partida ¿Qué es el teclado?</p> <p>Construcción del conocimiento -Sintetiza contexto sobre monitor. -Define que es un pixel..</p> <p>Transferencia del conocimiento -Explica cómo se produce las imágenes en la pantalla.”. -Detalla tipos de monitores.</p>	<p>Internet Marcador Pizarra Laptop Proyector Pendrive</p>	Compara monitor con celular y TV para resaltar características analíticamente..

PLAN DE LECCIÓN

DATOS INFORMATIVOS

Área: Informática.

Unidad: # 1 La computadora.

Tema: Funcionamiento de la computadora.

Objetivo: Determinar funcionamiento del computador mediante proceso de los dispositivos para su administración.

Método: Observación Directa. **Proceso:** Observación, Descripción y Comparación

Tiempo: 1 hora.

Docentes: Julieta López. Amada Cabrera.

Curso: 8vo Año Educación Básica.

Asignatura: Computación.

Estudiantes: 8vo "A" 52; 8vo "B" 52.

COMPETENCIAS	ESTANDARES	ESTRATEGÍAS METODOLOGICAS	RECURSOS	DESEMPEÑO
Ingresar datos por dispositivo de entrada de forma sencilla.	Ubicará dispositivos que procesan información de forma fluida.	<p>Actividad Inicial Frase: He arado en el mar.</p> <p>Esquema Conceptual de partida ¿Qué es el monitor?</p> <p>Construcción del conocimiento -Analiza contexto sobre funcionamiento del computador. -Bosqueja funcionamiento del computador.</p> <p>Transferencia del conocimiento - Explica funcionamiento del computador. - Ejemplifica funcionamiento del computador.</p>	<p>Internet Marcador Pizarra Laptop Proyector Pendrive</p>	<p>Reconocer puertos para conectar dispositivos del computador.</p> <p>Detalla administración de flujo de información prácticamente.</p>

5.7.2 Recursos, Análisis Financiero

Se utilizó el siguiente material:

- Proyector
- Computadoras
- Laptop
- Parlantes
- Internet

Los recursos financieros fueron gestionados por los investigadores y se detallan a continuación:

EGRESOS	
Internet	60.00
Viáticos	70.00
Impresiones	100.00
Materiales didácticos	40.00
Copias	20.00
Lunch	40.00
Encuestadoras	10.00
Digitador	20.00
Ejecución de la propuesta	50.00
TOTAL	\$ 410.00

5.7.3 Impacto

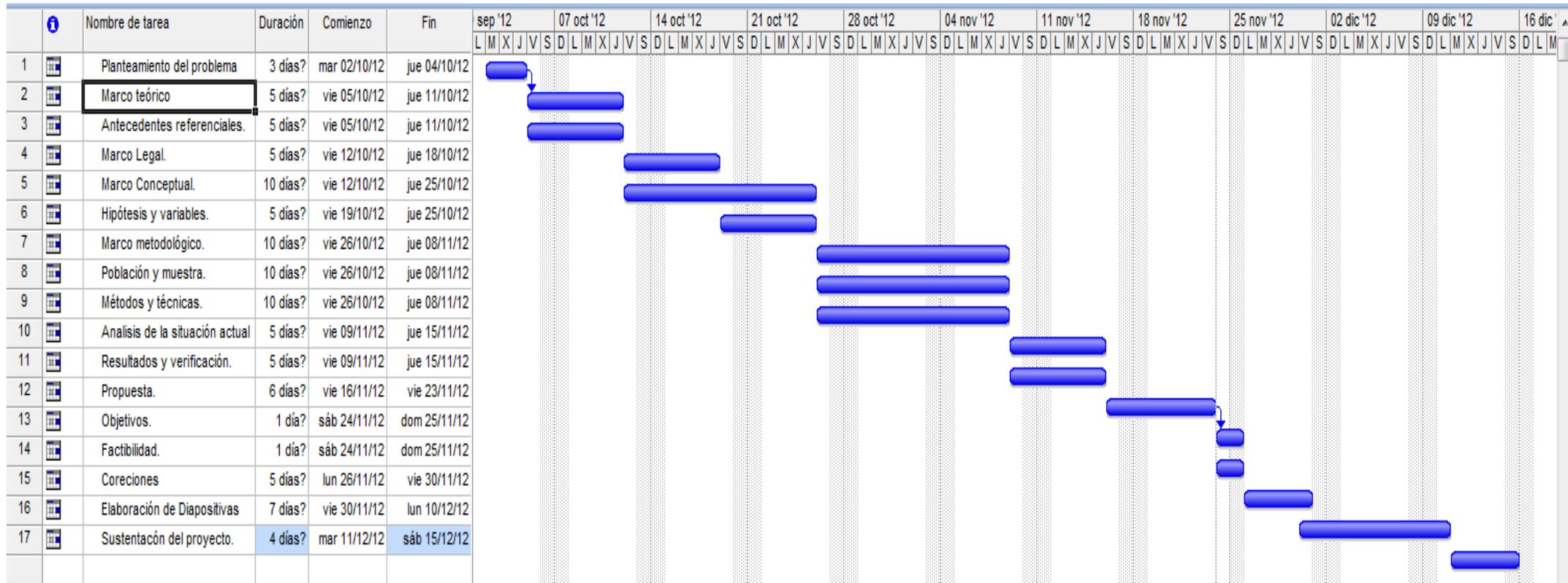
El proyecto ejecutado permitió que los estudiantes sean motivados haciendo uso de la Tecnología Educativa a través de herramientas tecnológicas mejorando el aprendizaje en la asignatura de Computación.

Los talleres aplicados fueron de suma importancia ya que a través de ellos se despertó el interés de investigar y adquirir nuevos conocimientos por medio de la Tecnología.

La docente observó el cambio de actitud de los estudiantes utilizando recursos tecnológicos.

El estudiante concientizó de la importancia en la vinculación que tiene la educación con las nuevas tecnologías.

5.7.4 Cronograma.



5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta

La apreciación de esta propuesta se establece a través de visitas simultáneas a la institución educativa en la cual nos permitieron elaborar el presente proyecto en horas hábiles y monitorear las clases de computación para verificar el desarrollo de las mismas; a su vez solicitar un informe al docente de la asignatura de Computación, también conversar con los estudiantes acerca de los talleres didácticos interactivos que se aplicaron con la finalidad de motivarlos en el aprendizaje de computación.

CONCLUSIONES

- 1.- La Tecnología Educativa demuestra que se despertó la motivación del educando en el aprendizaje de computación del Colegio “Dr. José Falconí Villagómez” de la Parroquia Taura, Cantón Naranjal.
- 2.- Existe escasas en la utilización de la Tecnología Educativa como alternativa para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- 3.- El Colegio “Dr. José Falconí Villagómez” del Cantón Naranjal Parroquia Taura está en posibilidad de ofrecer una educación de calidad y calidez por medio del uso de la Tecnología Educativa a sus colegas como entes productivos de la sociedad.
- 4.- La institución en la que se aplicó el proyecto se observó la necesidad de que el docente emplee la Tecnología Educativa como un recurso didáctico interactivo.

RECOMENDACIONES

- 1.- Está comprobado que la aplicación de la Tecnología Educativa desarrolla la motivación del estudiante por lo tanto debe ser utilizada de manera frecuente en el aprendizaje de computación.
- 2.- La Tecnología Educativa debe implementarse como una opción para relacionar al estudiante con los novedosos avances tecnológicos.
- 3.- Es aconsejable el empleo de herramientas tecnológicas en el aula para fomentar un avance en el proceso de enseñanza en la asignatura de Computación.
- 4.- Se recomienda que el docente aproveche los recursos digitales educativos que tiene a su alcance para motivar al estudiante como una nueva forma de asimilar conocimientos.

BIBLIOGRAFÍA

Textos:

AMAR, Víctor: *Las nuevas tecnologías aplicadas a la educación*, Servicio de publicaciones de la Universidad de Cádiz, España, 2006.

CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR, Plan Nacional para el Buen Vivir. Capítulo VII Régimen del Buen Vivir Capítulo Primero Sección Primera, Página 167.

CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR, Sección Tercera Comunicación e Información establece, literal 2, Página 31.

GARCÍA, Ana y MUÑOZ VALCARCEL, Repiso: *Investigación y tecnologías de la información y comunicación al servicio de la innovación educativa*, Universidad de Salamanca, España, 2008.

POOLE, Bernardo: *Docente del siglo XXI tecnología educativa*, McGraw-Hill, España.

SEVILLANO, María: *Medios, recursos didácticos y tecnología educativa*, PEARSON, España, 2011.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO: Reglamento para la presentación del diseño, ejecución, evaluación y sustentación del proyecto de investigación, previo a la obtención del título del tercer nivel, para las distintas carreras de la Universidad Estatal de Milagro, Milagro, 2010.

Fuentes electrónicas en línea:

CAPITULO 1: EDUCACIÓN VIRTUAL, ¿NUEVO PARADIGMA?
<http://www.usm.edu.ec/tesis/aprendecuator/webmemoria/capitulo1.htm>, extraído el 2 de Noviembre del 2012.

GOMEZ, Alexander: *La motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje*,
<http://www.monografias.com/trabajos33/motivacion-por-computacion/motivacion-por-computacion.shtml>, extraído el 2 de noviembre del 2012.

MARTINEZ, Enrique y otros: *La motivación en el aprendizaje*,
www.uhu.es/cini.educacion/didactica/0083motivacion.htm, extraído el 3 de noviembre del 2012.

MORVA, Morua: *Tecnología Educativa*.
<http://morua305.blogspot.com/2012/02/tecnologiaeducativa.html>, extraído el 3 de Noviembre del 2012.

NAVARRETE, Belén: *La motivación en el aula. Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje*.
http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/BELEN_NAVARRETE_1.pdf, extraído el 3 de Noviembre del 2012.

PERE MARQUÉS, Graells: *La tecnología Educativa: conceptualización, líneas de investigación*,
<http://peremarques.pangea.org/tec.htm>, extraído el 2 de Noviembre del 2012.

VERDECÍA, Enrique: *Algunos fundamentos filosóficos y Psicológicos de la Tecnología Educativa*,
http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec23/everdecia/E_Verdecia%20EDUTEC.pdf, extraído el 24 de Octubre del 2012.

ANEXOS



ANEXO 1

ENCUESTA A ESTUDIANTES

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA
PROYECTO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA Y PROGRAMACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO

Tecnología Educativa en la motivación del aprendizaje de computación.

Objetivo: Recabar información que servirá de base para el proyecto anteriormente descrito.

ENCUESTA.

Dirigida a estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica del Colegio Fiscal “Dr. José Falconí Villagómez”.

1.- ¿Cuántas horas de computación teórica recibe en el aula a la semana?

1h ____ 2h ____ 3h ____

2.- ¿Cuántas horas de práctica recibe en el laboratorio de computación a la semana?

1h ____ 2h ____ 3h ____

3.- ¿Le gusta la asignatura de Computación?

Mucho ____ Poco ____ Nada ____

4.- ¿Tiene acceso a un computador en:?

Casa ____ Cyber ____ Familiar ____

5.- ¿Para realizar investigaciones de sus tareas utiliza?

Internet ____ Libros ____ Revistas ____

6.- ¿Se siente motivado en la clase computación?

Mucho ____ Poco ____ Nada ____

7.- ¿Le gusta recibir la clase utilizando:

Internet ____ Libros ____ Videos ____
Carteles ____

**ANEXO 2
FORMATO DE LAS ENTREVISTAS**

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA
PROYECTO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA Y PROGRAMACIÓN
TÍTULO DEL PROYECTO**

Tecnología Educativa en la motivación del aprendizaje de computación.

Objetivo de la entrevista.-Recolectar información a través de un diálogo para adquirir datos reales que nos permitan el desarrollo o ejecución del proyecto mencionado.

ENTREVISTA

1.- ¿Considera que el laboratorio de computación ésta acorde con sus necesidades?

.....

2.- ¿Considera usted que la cantidad de estudiantes para trabajar por máquina es adecuada?

.....
.....

3.- ¿Qué metodología utiliza para enseñar Computación?

.....
.....

4.- ¿Ha asistido a cursos de Computación mencione algunos?

.....
.....

5.- ¿Utiliza internet como apoyo didáctico en sus horas clase?

.....
.....

6.- ¿Le gustaría trabajar con sus estudiantes en un taller de Tecnología Educativa en la motivación del aprendizaje de computación?

.....

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA
PROYECTO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA Y PROGRAMACIÓN
TÍTULO DEL PROYECTO

Tecnología Educativa en la motivación del aprendizaje de computación.

Objetivo de la entrevista.-Recolectar información a través de un diálogo para adquirir datos reales que nos permitan el desarrollo o ejecución del proyecto mencionado.

ENTREVISTA

1.- Los docentes de Octavo Año de computación aplican Tecnología Educativa para motivar al estudiante en el aprendizaje?

.....
.....

2.- ¿Los maestros de computación de Octavo Año se capacitan constantemente?

.....
.....

3.- ¿Según su apreciación considera usted que los estudiantes están motivados en cuanto a la asignatura de Computación?

.....
.....

4.- ¿Considera que la institución que usted administra cuenta con Tecnología de punta?

.....
.....

5.- ¿Estaría de acuerdo que los estudiantes reciban un taller de Tecnología Educativa en la motivación del aprendizaje de computación?

.....
.....

ANEXO 3

AUTORIZACIÓN PARA EJECUTAR LA PROPUESTA


REPÚBLICA DEL ECUADOR
COLEGIO FISCAL
“DR. JOSÉ FALCONÍ VILLAGÓMEZ”
Av. Naranjal y Guayaquil Telef. 2525201-091434569 e-mail: dr_josefalconi@yahoo.com
Taura – Ecuador

Oficio N° CJFV-084-12

Taura, 8 de Noviembre de 2012

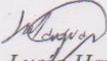
Señoritas
López Romero Julieta
Cabrera Matamoros Amada
Egresadas de la Carrera de Licenciatura en Informática y Programación
Presente.-

De mis consideraciones:

Por medio de la presente me dirijo a ustedes en contestación al oficio de fecha 20 de Octubre del 2012, en el cual solicitan autorización para ejecutar el Proyecto **TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE DE COMPUTACIÓN**, este rectorado autoriza que realicen dicho proyecto en la Institución.

Particular que comunico a ustedes para los fines pertinentes.

Atentamente,


Lcda. Lucía Hanna Alarcón
RECTORA



ANEXO 4

CERTIFICADO DE EJECUCIÓN DE PROPUESTA



REPÚBLICA DEL ECUADOR

COLEGIO FISCAL

“DR. JOSÉ FALCONÍ VILLAGÓMEZ”

Av. Naranjal y Guayaquil Teléf. 2525201-091434569 e-mail: dr_josefalconi@yahoo.com

Taura – Ecuador

Taura, 27 de Noviembre del 2012

Oficio N° CJFV-088-12

Msc

Félix Chenche Muñoz

DIRECTOR DE LA UNIDAD DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
Y A DISTANCIA DE LA UNEMI

Presente.-

De mis consideraciones:

Por medio de la presente me permito saludarla, comunicándole que el Proyecto **TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE DE COMPUTACIÓN** se ejecutó en el Plantel de mi Rectoría con los estudiantes del 8vo. Año Básico, el cual fue dirigido por las egresadas Tecnólogas Julieta Rufina López Romero y Amada Virginia Cabrera Matamoros y culminando con éxito.

Particular que comunico a usted para los fines consiguientes.

Atentamente,

Lcda. Lucía Hanna Alarcón
RECTORA



ANEXO 5
FOTOGRAFÍAS



**Entrevistas con rectora y docente de computación del
Colegio Fiscal “Dr. José Falconí Villagómez”**



Encuestas a estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica.

JORNADA DE TALLERES





ENTREGA DEL DOCUMENTO DE LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA