



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**

**UNIDAD DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA**

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

**TÍTULO DEL PROYECTO**

**INCIDENCIA DE LAS APLICACIONES GOOGLE EN EL PROCESO DE  
APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

**AUTORAS:**

**Karina Martínez Salazar**

**Jenny Proaño Martínez**

**MILAGRO, SEPTIEMBRE 2013**

**ECUADOR**

## **ACEPTACIÓN DE LA TUTORA**

Por medio de la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por las Egresadas. Karina Alexandra Martínez Salazar y Jenny Alexandra Proaño Martínez, para optar al título de Licenciado en Ciencias de la Educación mención Informática y Programación y que acepte dar las tutorías correspondientes a las estudiantes, durante el desarrollo de la investigación, hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, a los 21 días del mes de septiembre del 2013

---

Msc. Mildred Pacheco Mendoza.

Firma de la tutora

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Las autoras 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 su 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 21 días del mes de septiembre del 2013

Karina Martínez Salazar

C.I: 1310302367

Jenny Proaño Martínez

C.I: 0921708954

## CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de Licenciada 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**

Dedico mi tesis a Jehová, ya que gracias a la fortaleza espiritual que siempre me dio hoy he podido cumplir el objetivo propuesto hace seis años atrás. A mis queridos padres, que siempre a la distancia están pendientes de mí ellos son mi gran apoyo en cada momento de mi vida. Para ti papito, Genaro Martínez, que siempre me llamabas para decirme hija como estas sigue estudiando no te rindas. Para ti mamita Hilda Salazar que me has guiado con tus consejos siempre.

A mi querido esposo que me ha ayudado en mi carrera profesional durante todos estos años, a mis adorados hijos Katherine, Bryan, Marcelo y Alejandra que son el motivo de mi superación pero en especial a mi hija Katherine que me ha ayudado cuidando a sus hermanos mientras yo salía a realizar los trabajos de investigación que enviaban los docentes, a mis primos y tías que siempre celebraban que tuviera el tiempo de seguir estudiando a pesar de tener que cuidar a mis cuatro hijos lo cual ha fortalecido mis ganas de superación.

Karina Martínez Salazar

## DEDICATORIA

A mi Dios, por haberme permitido lograr mi objetivo y por los triunfos que he obtenido, a mi esposo, Eduardo Pluas, quien me brindó su amor, su apoyo, su cariño constante en todo momento de su vida y que hasta ahora lo sigue haciendo con mucha comprensión para que pudiera terminar mi grado, a mi hijo Jostin Pluas quien me prestó el tiempo necesario que le pertenecía a él para terminar mis estudios.

A mis padres, porque creyeron en mí, y siempre me dieron el apoyo incondicional para que siga adelante en mi carrera profesional, hoy puedo ver alcanzada mi meta y mi objetivo propuesto en mí, vida y estoy muy agradecida en especial con mi madre que siempre dedico su tiempo cuidado a mi hijo gracias de todo corazón. Te quiero mucho.

Gracias a mis hermanos, tíos, primos, abuelos y amigos por haber fomentado en mí el deseo de superación y del triunfo que he adquirido en mi vida profesional.

A los docentes que me han acompañado durante mi vida estudiantil, brindándome siempre su orientación con profesionalismo en la adquisición de conocimientos.

Igualmente a mi Tutora Mildred Pacheco quien me ha orientado en todo momento en la realización de este proyecto y llegar a la culminación del mismo en el cual me siento muy agradecida.

Jenny Proaño Martínez

## **AGRADECIMIENTO**

Después de la bendición de Dios he terminado mi tesis de grado hoy es un día muy especial para mí y mi familia por lo cual agradezco a la Universidad Estatal de Milagro por haberme acogido en sus aulas, a mis docentes que con el esfuerzo de todos los días han logrado transmitirme sus conocimientos para formarme como una gran profesional y además esta tesis se la dedico a mi querido esposo Javier Galarza que con su apoyo incondicional me ha ayudado siempre en toda mi formación estudiantil.

Agradezco a mis padres, seres maravillosos que siempre fueron responsables y hermanos, quienes siempre han estado apoyándome a Jehová quien siempre me guía por el buen camino y me bendice en cada instante de mi vida.

Agradezco a mi tutora Msc. Mildred Pacheco Mendoza, por cumplir a cabalidad con su deber de guía, quien estuvo siempre pendiente de que todo saliera bien en los meses que compartió conmigo me hizo comprender cada falla que tuviera en el proyecto de grado.

Gracias a los compañeros por ese grupo tan bonito y unido que formamos en todos estos años de estudio juntos, ya que siempre estuvimos apoyándonos en todas las tareas y trabajos que realizamos, a todos ellos muchas gracias.

Karina Martínez Salazar

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar a Dios por haberme guiado por el camino de la felicidad hasta ahora y por estar conmigo siempre por cada paso que doy y por brindarme una vida llena de aprendizaje y experiencia.

A mis padres que con su demostración de padres ejemplar me han enseñado a ser una persona respetuosa, cariñosa con las demás personas y me han brindado el apoyo incondicional a lo largo de mi carrera estudiantil.

A mi esposo Eduardo Pluas por su apoyo que me a bridado para seguir adelante y cumplir otra etapa en mi vida de la cual me siento muy orgullosa de mi esposo.

A mi hijo Jostin Pluas, que es el motivo y la razón que me ha llevado a seguir superándome cada día que pasa para alcanzar mi objetivo que me propuse.

Les agradezco a mis hermanos que siempre estuvieron apoyándome en mi estudio, tíos, sobrinos y abuelitos.

Me gustaría agradecer a mis Maestro durante toda mi carrera profesional quienes me han enseñado a realizarme profesionalmente.

Agradezco a mi Tutora Mildred Pacheco por brindarme el tiempo necesario, para elaboración de esta tesis.

A mis compañeros de clases quienes me acompañaron durante mi carrera estudiantil.

Jenny Proaño Martínez



## CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Lic.

Washington Jaime Orozco Hernández MSC.

**Rector de la Universidad Estatal de Milagro**

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedemos a hacer entrega de la Cesión de Derechos de Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de nuestro Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue **INCIDENCIA DE LAS APLICACIONES GOOGLE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA**. Y que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia.

Milagro, Septiembre 21 del 2013

Karina Martínez Salazar

C.I: 1310302367

Jenny Proaño Martínez

C.I: 0921708954

## Índice

### Contenido

<b>Autores:</b> .....	i
<b>ACEPTACIÓN DE LA TUTORA</b> .....	ii
<b>DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	iii
<b>CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA</b> .....	iv
<b>DEDICATORIA</b> .....	v
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	viii
<b>CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR</b> .....	ix
<b>RESUMEN</b> .....	xv
<b>ABSTRACT</b> .....	xvi
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	17
<b>CAPÍTULO I</b> .....	18
EL PROBLEMA .....	18
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	18
1.1.1 Problematización .....	18
1.1.2 Delimitación del problema .....	19
1.1.3 Formulación del problema .....	20
1.1.4 Sistematización del problema.....	22
1.1.5 Determinación del tema.....	22
1.2 OBJETIVOS .....	22
1.2.1 Objetivo General .....	22
1.2.2 Objetivos Específicos .....	22
1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	23
<b>CAPÍTULO II</b> .....	25
<b>MARCO REFERENCIAL</b> .....	25
2.1 MARCO TEÓRICO.....	25
2.1.2 Antecedentes referenciales .....	35
2.1.3 Fundamentación.....	38
2.2 MARCO LEGAL .....	60
2.3 MARCO CONCEPTUAL.....	61
2.4 HIPOTESIS Y VARIABLES .....	62

2.4.1 Hipótesis General .....	62
2.4.2 Hipótesis Particulares .....	62
2.4.3 Declaración de Variables.....	62
2.4.4 Operacionalización de las Variables .....	63
CAPITULO III .....	64
MARCO METODOLÓGICO .....	64
3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL	64
3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA.....	65
3.2.1 Características de la población. ....	65
3.2.2 Delimitación de la población.....	65
3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS .....	67
3.3.1 Métodos teóricos .....	67
3.3.2 Métodos Empíricos:.....	67
3.3.3 Técnicas e instrumentos.....	68
3.4 PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN .....	68
CAPITULO IV.....	69
4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACION ACTUAL .....	69
4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIAS Y PERSPECTIVAS	78
4.3 RESULTADOS .....	79
4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS.....	80
General: .....	81
Particulares: .....	81
CAPÍTULO V .....	82
La Propuesta .....	82
5.1 TEMA: .....	82
5.2 FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA .....	82
5.2.1 Aplicaciones Google.....	82
5.3 Justificación.....	83
5.4 Objetivos de la Propuesta .....	84
5.4.1 Objetivo General: .....	84
5.4.2 Objetivos específicos.....	84
5.5 UBICACIÓN .....	84
5.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD .....	86

5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA .....	87
5.7.1.2 DESARROLLO DE LAS DE CAPACITACIONES.....	88
¿Qué es Google Earth? .....	102
5.7.2 Recursos, Análisis financiero .....	112
5.7.3 Impacto.....	113
5.7.4 Cronograma .....	114
5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta .....	115
CONCLUSIONES.....	116
RECOMENDACIONES.....	117
Bibliografía .....	118
Anexos.....	121

## ÍNDICE DE CUADRO

<b>Cuadro 1</b> Tamaño de la Muestra.....	64
<b>Cuadro 2.</b> Acceso de los estudiantes a las computadoras del laboratorio de computación durante en el periodo 2012-2013.....	70
<b>Cuadro 3</b> Aplicaciones utilizadas por los alumnos al momento de realizar sus tareas en el hogar durante el año 2012-2013.....	71
<b>Cuadro 4</b> Utilización de aplicaciones Google para realizar las tareas en clase durante el año 2012-2013.....	72
<b>Gráfico 5</b> En qué aplicaciones de Google sueles trabajar en la escuela durante el año 2012-2013.....	73
<b>Cuadro 6</b> Aplicación más utilizada por los alumnos durante el año 2012-2013.....	74
<b>Cuadro 7</b> Aprendizaje adquirido en la asignatura de computación lo emplean los estudiantes en su vida diaria para diferentes actividades durante el año 2012-2013.....	75
<b>Cuadro 8</b> El uso de las aplicaciones Google podría ser utilizado para realizar las tareas educativas y mejorar el aprendizaje de los estudiantes durante el año 2012-2013.....	76
<b>Cuadro 9</b> Nivel de manejo que tienen los estudiantes sobre los programas informáticos durante el año 2012-2013.....	77

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> ....	<b>70</b>
<b>Figura 2</b> .....	<b>71</b>
<b>Figura 3</b> .....	<b>72</b>
<b>Figura 4</b> .....	<b>73</b>
<b>Figura 5</b> .....	<b>74</b>
<b>Figura 6</b> .....	<b>75</b>
<b>Figura 7</b> .....	<b>76</b>
<b>Figura 8</b> .....	<b>77</b>
<b>Figura 9</b> .....	<b>85</b>
<b>Figura 10</b> .....	<b>126</b>
<b>Figura 11</b> .....	<b>126</b>
<b>Figura 12</b> .....	<b>126</b>
<b>Figura 13</b> .....	<b>126</b>
<b>Figura 14</b> .....	<b>126</b>
<b>Figura 15</b> .....	<b>127</b>
<b>Figura 16</b> .....	<b>127</b>
<b>Figura 17</b> .....	<b>127</b>
<b>Figura 18</b> .....	<b>127</b>
<b>Figura 19</b> .....	<b>127</b>
<b>Figura 20</b> .....	<b>127</b>

## **Resumen**

El presente proyecto, se concentra en el estudio de la incidencia de las aplicaciones google en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de educación básica, en la Escuela Fiscal Mixta N° 36 Humberto Centanaro Gando del Cantón Milagro, para que las horas de clases que tengan en el laboratorio puedan favorecer al desarrollo de las habilidades y destrezas en los alumnos. Se obtuvieron los fundamentos teóricos relativos a las dos variables, los cuales fueron tratados y detallados cuidadosamente, Definiendo así la necesidad de utilizar las aplicaciones google que proporcionan una ilustración informática en los alumnos, fortaleciendo en todas las áreas del bloque currículos, se acudió a la investigación aplicada, descriptiva explicativa de campo y experimental, para probar los elementos que inciden en el avance del proceso de aprendizaje. Con la aplicación se obtuvo grandiosos beneficios al dar los talleres de capacitación sobre las aplicaciones, Google Gmail Google Earth, Google Docs también el recurso de Internet, que se ha transformado en una necesidad en la educación. Con la investigación se logró demostrar que con la utilización de las aplicaciones Google, se concibe un aprendizaje eficaz con el entusiasmo de aprender de parte de todos los estudiantes.

## **ABSTRACT**

The present project focuses on the study of the incidence of the Google apps in the process of learning in students of basic education in the School Joint Tax N° 36 of the Humberto Centanaro Gando Canton Milagro, for which the hours of classes that have in the laboratory may favor the development of the skills and abilities in students. We extracted the theoretical fundamentals relating to the two variables, which were treated and carefully detailed, thus defining the need to use the Google Apps that provide an illustration in the computing students, strengthening in all areas of the curriculum unit, went to the applied research, descriptive and explanatory experimental field, to test the components that affect the progress of the learning process. With the grandiose application benefits are obtained by giving the training workshops on applications, Google Gmail Google Earth, Google Docs also the Internet resource, which has been transformed into a need in education. With the research achievement demonstrate that with the use of the Google Apps, it's conceived an effective learning with the enthusiasm of learning on the part of all students.

## INTRODUCCIÓN

El uso de las aplicaciones Google en el sistema educativo es principal responsabilidad de los sistemas educativos y de los docentes respecto a los usos y prácticas que se producen en torno a ellas esto es una realidad sobre todo para las escuelas del sector rural que se están quedando atrás por no contar con los recursos suficientes, como el equipamiento informático para de los salones de clases que permita hacer interactivos, el aprendizaje de las materias en general mediante el uso del internet.

En el centro de estos cambios se ubica el fenómeno de la tendencia digital que caracteriza esta época, y cuya dinámica aún está en plena expansión en los Centros educativos; es el caso de la Escuela Fiscal Humberto Centanaro Gando motivo por lo cual la presente investigación, tiene como finalidad dar talleres de capacitación a los estudiantes en la utilidad de las aplicaciones Google para desarrollar cada clase, ya que las Instituciones educativas demandan de actualización en la forma de enseñar a los estudiantes.

**Capítulo I** presenta la problemática descubierta, las variables, el tema, los objetivos generales y específicos la pertinente justificación de esta investigación.

**El Capítulo II** se desarrolla el Marco teórico, los antecedentes históricos de las variables relacionadas con la investigación, la fundamentación teórica, pedagógica, filosófica y psicológica, en el Marco conceptual se presentan los términos aplicados en la investigación, la formulación de las hipótesis, la declaración de las variables.

**El Capítulo III** se presenta el marco metodológico que es el que respalda a la investigación también los tipos de investigación, la población con la que se va a trabajar y muestra, los métodos, técnicas e instrumentos de investigación.



**El Capítulo IV** demuestra el análisis e interpretación, del proceso de los cuadros y gráficos estadísticos de los datos de la información la verificación de la hipótesis general y específicas planteadas.

**El Capítulo V** en este capítulo se presenta el tema de la propuesta, con la fundamentación, justificación, objetivos generales y específicos, la ubicación sectorial de la institución, descripción de los recursos el impacto de la propuesta lineamientos, recomendaciones y conclusiones. Anexos y la respectiva bibliografía.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1.1 Problematización**

Las aplicaciones online en los actuales momentos son medios de comunicación muy importantes para mantener contacto con amigos y familiares que se encuentran en otros países, son las herramientas más utilizadas por las personas alrededor del mundo para crear desde un grupo de amigos para compartir amistad y entretenimiento a través de las redes sociales, realizar comercio electrónico por internet hasta recibir una clase por medio del aula virtual.

Estas aplicaciones están siendo utilizadas en numerosas y variadas áreas algunas de ellas son: el almacenamiento y consulta de datos, inspección de cargas, investigaciones de todo tipo, desarrollo de juegos, bosquejos automatizados, todas en forma exitosa pero, en el campo educativo no se utilizan estos medios informáticos para mejorar la eficacia de la enseñanza.

En el mundo actual la educación no puede estar desligada de la informática, ya que una de las premisas es erradicar el analfabetismo tecnológico en gran parte de la población, siendo los docentes uno de los grupos más afectados por esta situación, ya que el deficiente conocimiento de aplicaciones online dirigidas a búsquedas y consultas en internet por parte de los estudiantes para el desarrollo de sus actividades escolares, es uno de los problemas que más afecta a los adolescentes, pues ellos manejan la idea que internet es solo un medio de entretenimiento donde se escucha y descarga música, se juega y hacen amigos,

pero no asocian a esta herramienta con fines educativos y gran parte de esta problemática obedece a la falta de orientación del propio docente, porque él no ofrece las alternativas necesarias de cómo deben utilizar las aplicaciones en internet para contribuir de manera beneficiosa a su formación .

La poca formación tecnológica de algunos docentes se ha evidenciado especialmente en el sector rural porque recién estas instituciones están siendo dotados por parte del Ministerio de Educación con equipos e infraestructura informáticos y estas personas se han visto imposibilitadas de realizar prácticas en los equipos computacionales en la institución, no solo por la falta de un lugar apropiado sino por la jornada laboral que los docentes deben cumplir, ya que pasan ocupados en actividades tales como: redactar informe, planificar clases, recuperar a los estudiantes, entrevistarse con los padres de familia y cumplir con las comisiones asignada por las autoridades.

Este deficiente conocimiento ha incidido para que los niños/as no conozcan cómo utilizar las diferentes aplicaciones online para mejorar su nivel de conocimiento en las distintas asignaturas básicas del currículo: en la red existen una gama de herramientas que los estudiantes pueden utilizar para las búsquedas y consultas en internet con la finalidad de realizar sus actividades escolares.

Una de las aplicaciones disponibles en la red son las herramientas Google las cuales tienen muchas funciones y son fáciles de operar ya que solamente se necesitan una cuenta de usuario y contraseña. Entre ellas están Google Docs, Google Gmail.

Esta falta de aprovechamiento de las aplicaciones de internet ha generado un grave problema en la Escuela Fiscal Mixta N°36 Humberto Centanaro Gando de la ciudadela La Pradera del cantón Milagro; institución regida por el ministerio de educación desde hace 15 años, quien ha sido dotada de computadoras y de servicio de internet , pero solo se utilizan los equipos computacionales para las clases de esta asignatura , el recurso del internet es totalmente desaprovechado

en actividades educativas, solo se lo utiliza para labores administrativas por el desconocimiento de los docentes en el tema del internet .

Por ello surge la necesidad de orientar la utilidad de la web en labores educativas en las distintas áreas, usando las aplicaciones disponibles en la red ya que inclusive el mismo docente de computación como aplicarlas educativamente.

Las aplicaciones Google pueden hacer más eficiente los recursos disponibles en la institución pudiendo convertir a la sala de computación en una biblioteca virtual en las horas donde no reciben clases en ella encontraran información actualizada a diferencia de los libros almacenados en una biblioteca los cuales tienen varios años y cuyo contenido actualmente es obsoleto, esta falta de aprovechamiento de las aplicaciones en internet ha engendrado la desactualización docente y la falta de investigación en fuentes confiables en el Cantón Milagro debido al deficiente conocimiento de uso herramientas tecnológicas que poseen los docentes para apoyar el proceso de aprendizaje de los estudiantes

Si bien es cierto el Ministerio de Educación está dotando de infraestructura tecnológica a los centros educativos, una de las situaciones que no ha contemplado es que a la par debe existir la capacitación a los docentes para trabajar con estas herramientas, son muy pocos los cursos que el organismo y rector de la política educativa ha implementado sobre este tema si se revisa los cursos del Siprofe solo ha existido uno desde hace tres años , pero en contraste con los estándares de calidad docente ellos exigen a los docentes que debe tener formación en herramientas informáticas.

Este fenómeno se porque se tienen la idea equivocada de que el docente de computación es el único responsable de enseñar y preparar a los estudiantes para la interacción con la informática y las aplicaciones que se utilizar en el computador y no comprenden que toda gestión educativa debe estar íntimamente ligada con la tecnológica, el docente debe redactar documentos , informes , ingresar , llevar el registro de los alumnos o del personal docente inclusive la

evaluación del Ministerio de Educación están en línea y cuando es el momento de realizarlas evaluaciones recién se está buscando quien los enseñe, por ello es urgente integrar, ilustrar y renovar los conocimientos tecnológicos a los docentes para de esta manera cumplir favorablemente con los estándares de calidad docente.

Si permanece esta situación problemática de no utilizar herramientas tecnológicas educativas por la falta del conocimiento de los docentes se seguirá perdiendo la oportunidad de implementar nuevas metodologías de trabajo y una variedad de recursos disponibles, la apatía, la desmotivación y poca interactividad será el ambiente reinante en el aula reflejándose los resultados en el deficiente desempeño académico del estudiante.

En cambio si se aplican aplicaciones Google se obtendrá que las actividades escolares sean creativas, apartando a la metodología tradicional para convertirla en constructivista, activas, participativas, desarrollando la agilidad mental, además de impulsar en manera multisensorial los cinco sentidos: La vista, el oído, el tacto, en los discentes, desarrollando en docentes y estudiantes las habilidades para el acceso y la utilización de los medios informáticos y audiovisuales que conciben un aprendizaje significativo acorde a la época actual.

### **1.1.2 Delimitación del problema**

**Sector:** Educativo

**Área:** Educación y Cultura

**Línea:** Uso de Tics en la educación

**Campo de acción:**” Escuela Fiscal N°36 Humberto Centanaro Gando”

**Año de Educación Básica General:** Séptimo

**Ubicación Geoespacial:** Ciudad Milagro, Dirección La Pradera, Ubicación Temporal: 2012-2013

### **1.1.3 Formulación del problema**

¿Cómo inciden las aplicaciones Google en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de educación básica en el desarrollo de las actividades escolares de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal Mixta N°36 Humberto Centanaro Gando del cantón Milagro provincia del Guayas durante el año lectivo 2012-2013?

### **1.1.4 Sistematización del problema**

¿Cuáles son las causas de la deficiente utilización de la infraestructura informática dotada por el ministerio de educación para apoyar el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N°36 Humberto Centanaro Gando?

¿Qué provoca el poco interés en la profundización de los contenidos escolares tratados en el aula de clase?

¿Por qué se produce el poco desarrollo de las habilidades y destrezas impulsadas por el currículo ecuatoriano en los diferentes años de educación básica?

### **1.1.5 Determinación del tema**

Incidencia de las aplicaciones Google en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica.

## **1.2 OBJETIVOS**

### **1.2.1 Objetivo General**

Explicar los beneficios de las herramientas online mediante la utilización de las aplicaciones Google orientadas a la búsqueda y consulta de información para apoyar las actividades escolares de los estudiantes.

### **1.2.2 Objetivos Específicos**

- Identificar las causas que provocan la deficiente utilización de la infraestructura informática por parte de los estudiantes.

- Determinar los motivos que impiden la profundización de los contenidos escolares tratados en el aula de clase.
- Determinar las aplicaciones web adecuadas que motiven el desarrollo de las habilidades de consulta y búsquedas en internet además de la utilización de sus productos complementarios con una orientación educativa

### **1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

Este proyecto se justifica a partir de la perspectiva en el que se considera docente como generador de cambios en la formación de los estudiantes para lo cual su continua actualización cumple un rol importante en este tiempo en el que el país debe acatar los dictámenes que establece el avance tecnológico y el Ministerio de Educación del Ecuador.

Este proyecto es viable ya que se cuenta con los medios digitales que serán provistos en la utilización de herramientas didácticas. Es importante reconocer el beneficio que aporta esta investigación al sector educativo del país, en la Escuela Fiscal Humberto Centanaro Gando, ubicada en la ciudadela La Pradera del cantón Milagro; porque se va a identificar y aplicar las herramientas de búsqueda de información necesarias incidiendo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Con la aplicación de este proyecto se deja de lado el atraso tecnológico en los docentes, capacitándolos para que induzcan a nuestros niños, niñas y adolescentes a aplicar las herramientas de búsqueda y consultas en Google.

El Proyecto es valioso, porque manifiesta el proceso correcto que se debe llevar en una clase, que causa mejoría en los estudiantes, al permitir la comprensión y ampliar el conocimiento mediante la aplicación de herramientas tecnológicas educativas en las actividades del proceso de enseñanza aprendizaje.

Razón por la cual se considera los avances tecnológicos instrumentos de gran ayuda en el aprendizaje en las aulas de clases como programas interactivos que a

través de las bondades del internet se puede llevar a cabo una asignatura de manera más divertida.

Estas herramientas ayudaran a los estudiantes a conocer la información del mundo de manera virtual desde el punto de vista didáctico, donde el docente cuente con el material necesario que facilite la enseñanza a los educandos, esto favorecerá a que los escolares se interesen por aprender de forma continua y descubrir día a día cosas nuevas, que respondan a los objetivos de la educación.



## **CAPÍTULO II MARCO REFERENCIAL**

### **2.1 MARCO TEÓRICO**

#### **Historia de los cambios del proceso de aprendizaje.**

Desde los tiempos antiguos, cada sociedad ha desarrollado y aprobado diferentes ideas sobre la naturaleza del proceso de aprendizaje en la mayoría de las situaciones de la vida, el aprendizaje no constituye un gran problema las personas aprendían a partir de la experiencia, sin preocuparse de la naturaleza del proceso de aprendizaje los padres enseñaban a sus hijos y los artesanos a los aprendices los niños y los aprendices adquirían conocimientos, y los que enseñaban sentían poca necesidad de comprender la teoría del aprendizaje la enseñanza se efectuaba indicando y mostrando cómo se creaban las cosas, cumpliendo a los aprendices cuando lo hacían bien y llamándoles la atención o castigándolos cuando sus trabajos eran poco satisfactorios.

Cuando se crearon las escuelas como lugares adecuados para facilitar el aprendizaje, la enseñanza dejó de ser una actividad simple, por cuanto los contenidos que se enseña en ellas, son diferentes de aquellos que se aprenden en la vida cotidiana; tales como la lectura, la escritura, la aritmética, los idiomas extranjeros, la geometría, la historia o cualquier otra asignatura Desde que se formalizo la educación en las escuelas los docentes se han dado cuenta de que el aprendizaje escolar resulta en ocasiones poco efectivo ya que parecen no tener interés en el aprendizaje, otros se rebelan y representan problemas serios para los docentes , estas dificultades han hecho que a los niños les desagrade la escuela y se resistan al aprendizaje motivo por el cual se han

visto en la necesidad de recurrir a los nuevos métodos de aprendizaje ya que<sup>1</sup> tener a los alumnos sentados toda la clase es algo de la antigüedad, entre las nuevas estrategias de aprendizaje está el promover la participación de los estudiantes y permitirles la libertad de expresar sus ideas sin importar la edad que tenga, a través de esta nueva experiencia como es manifestar lo que ellos piensan sin temor al docente.

La libertad de opinión motiva a querer aprender más porque la práctica les genera mayor interés, esto no quiere decir que se abandonara la sala de clases, sino que esta actividad se utilizara estratégicamente y con actividades concretas para captar la atención de los estudiantes.

El docente debe conocer las teorías más importantes que han desarrollado los psicólogos profesionales a fin de tener bases firmes de psicología que les permitan tomar decisiones y tener más probabilidades de producir resultados eficientes en el aula.

La aparición de nuevos ambientes de aprendizaje solo tiene sentido en el conjunto de cambios que afectan a todos los elementos del proceso educativo objetivos, contenidos, profesores, alumnos, los cambios en educación, a cualquier escala para que sean duraderos y puedan asentarse en los nuevos cambios que entienda y comparta la misma visión de cómo la innovación hará que mejore la educación para: Profesores, administradores, padres y la comunidad educativa entera deben estar involucrados en la concepción y planificación del cambio desde el primer momento.

---

<sup>1</sup> **Dr. SALINAS, Jesús:** *Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información*, <http://www.uib.es/depart/gte/ambientes.html>. Extraído el 3 de marzo de 2013 hora: 7am

Estos nuevos escenarios pueden referirse, tanto al impacto que la introducción de las TIC tiene en la enseñanza convencional, como a la configuración de nuevos escenarios para el aprendizaje, entre el aula convencional y las posibilidades de acceso a materiales de aprendizaje desde cualquier punto a través de telecomunicaciones existe todo un abanico de posibilidades de acceso a recursos de aprendizaje y de establecer vínculos educativos que deben ser considerados, sobre todo en una proyección de futuro.

En cuanto a lo que consideramos enseñanza convencional, es decir, aquellos ambientes instructivos caracterizados por su organización dentro de un centro educativo que acoge un profesor y una treintena de alumnos y que sigue los modelos de distribución espacial y temporal tradicionales, no parece que la llegada de las nuevas tecnologías vaya a incidir con la actual tecnología. Incidir, en el sentido de convertir el sistema. Las TIC se irán introduciendo como un recurso más, como una herramienta, como un importante banco de recursos, sin provocar cambios importantes en la forma de enseñar constituyendo, eso sí, un preciado recurso para profesores y alumnos en este ámbito urge la explotación de las posibilidades de las redes y aplicaciones Google que añaden una perspectiva más global y potencian la comunicación, dando una dimensión más abierta a la introducción de las TIC<sup>2</sup>.

### **El Proceso de aprendizaje**

La Educación ha tenido lugar en la mayoría de las comunidades desde las épocas más tempranas cada generación ha tratado de transmitir sus valores culturales y sociales, las tradiciones, la moral, la religión, los conocimientos y las habilidades

En las sociedades poco alfabetizadas, la educación se logró por vía oral los padres se enseñaban en casa a sus hijos conversando y contándoles historias de

---

<sup>2</sup> *Aprendizaje cotidiano y escolar*, <http://educacion.relacionarse.com/index.php/146458>, extraído el 14 de abril de 2013.hora:14:00

sus antepasados y mediante la observación los niños aprendían observando todo lo que sus padres hacían y lo imitaban como el trabajo, en la ganadería, la agricultura, la preparación y conservación de los alimentos, la construcción, trabajo de metales, construcción de barcos, la toma de las armas y los resguardos, las destrezas militares y muchas otras ocupaciones más.

Al pasar el tiempo llegó el desarrollo de la escritura, fue por fin posible la redacción de relatos, poesía, conocimientos, creencias y costumbres que se van a grabar y transmitir con mayor precisión que los datos aprendidos de oído y de esta forma permanecer accesible a las futuras generaciones, en muchas sociedades, la propagación de la alfabetización se realizó de forma lenta; la rutina oral y el analfabetismo siguieron siendo sobresalientes durante gran parte de la población durante siglos e incluso milenios.

La educación formal en materia de alfabetización sólo estaba disponible para una pequeña parte de la urbe, ya sea en instituciones religiosas o para los ricos que lograban ese lujo de pagar sus tutores.

Las escuelas, los colegios y las universidades no han sido los únicos métodos empleados para la educación formal muchas son las profesiones que tienen a necesidad de una formación especializada, y en Europa, desde la Edad Media hasta los últimos tiempos, las habilidades de un comercio en general, no se enseñan en un aula, sino más bien, dependiendo del estadio de desarrollo operatorio en que se encuentre La concreción curricular que se haga ha de tener en cuenta estas posibilidades, no tan sólo en referencia a la selección de los objetivos y de los contenidos, sino, también en la manera de planificar las actividades de aprendizaje, de forma que se ajusten a las peculiaridades de funcionamiento de la organización mental del alumno además de su estadio de desarrollo habrá que tener en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje el conjunto de conocimientos previos que ha construido el alumno en sus experiencias educativas anteriores -escolares o no- o de aprendizajes

espontáneos el alumno que inicia un nuevo aprendizaje escolar lo hace a partir de los conceptos, concepciones, representaciones y conocimientos que ha construido en su experiencia previa, y los utilizará como instrumentos de lectura e interpretación que condicionan el resultado del aprendizaje este principio ha de tenerse especialmente en cuenta en el establecimiento de secuencias de aprendizaje y también tiene implicaciones para la metodología de enseñanza y para la evaluación cuanto más numerosas y complejas sean las relaciones establecidas entre el nuevo contenido de aprendizaje y los elementos de la estructura cognitiva, cuanto más profunda sea su asimilación, en una palabra, cuanto más grande sea su grado de significatividad del aprendizaje realizado, más grande será además su funcionalidad, ya que podrá relacionarse con un abanico más amplio de nuevas situaciones.

El aprendizaje necesita una intensa actividad por parte del alumno que ha de establecer relaciones entre el nuevo contenido y los elementos ya disponibles en su estructura cognitiva esta actividad, es de naturaleza fundamentalmente interna y no ha de identificarse con la simple manipulación o exploración de objetos o situaciones; este último tipo de actividades es un medio que puede usar en la educación escolar para estimular la acción cognitiva interna directamente involucrada en el aprendizaje significativo del niño.

Para Vygotsky el aprendizaje es un proceso que siempre incluye interacción social el proceso de enseñanza-aprendizaje es tomado como un proceso de interrelación propio, que incluye al estudiante, el docente y la relación que se establece en esta concepción hay dos aspectos importantes:

1. La presencia de otro social puede descubrir en distintas formas de estructura sociocultural.
2. Cuando el aprendizaje es premeditado, la intervención pedagógica es el componente privilegiado (la escuela).

Vigotsky plantea tres ideas básicas sobre el aprendizaje:

- a) El desarrollo psicológico debe ser visto prospectivamente, más lejos de lo actual, lo que va a suceder en el camino noción relacionada a transformación, y generadora del concepto de Zona de desarrollo Próximo.
- b) Los procesos de aprendizaje ponen en marcha los procesos de desarrollo las metas y los procesos del perfeccionamiento individual son definidos culturalmente el transcurso de desarrollo ocurre en situaciones de aprendizaje que lo provocan.
- c) Es importante la intervención de los otros como mediadores el individuo no puede recorrer el camino del desarrollo sin la participación de otros miembros de la cultura. (VIGOTSKY, 2002)

En esta cita Vygotsky indica que el aprendizaje depende la relación que haya entre alumno - docente ya que el docente ayudara al niño a poner en marcha los procesos de aprendizajes porque el individuo no puede recorrer el camino sin la colaboración de otras personas, el proceso de aprendizaje tiene el nivel interactivo inmediato que es donde el niño interactúa en el momento que está en clase, el nivel estructural que está compuesto por las estructuras sociales que influirán en el niño en este caso será la familia y el plantel y también el nivel pedagógico o social general, que está formado por la sociedad en general, como el lenguaje y la tecnología.

El proceso de aprendizaje sin duda requiere de verdadero carácter de esfuerzo y de constancia para lograr el avance de los estudiantes, los docentes no tienen comparación a otras profesiones porque son educadores y formadores de los niños por lo tanto deben estar listos y preparados para dar una buena respuesta a los nuevos cambios y desafíos que tienen las nuevas tendencias tecnológicas de

la época ya que actualmente es importancia el uso de las aplicaciones Google ya que es el motor que les ayuda a ejecutar cualquier investigación tarea o trabajo.

María Montessori sostiene en esta teoría que para un correcto aprendizaje el niño necesita estímulos y libertad para aprender, el maestro tiene que dejar que el alumno exprese sus gustos, sus preferencias y algo más significativo aún, hay que dejar que cometa errores y que vuelva a intentarlo. Montessori insistía en que el rol de los profesores imperioso había que cambiarlo y dejar que el alumno tuviera un papel participativo y dinámico en el proceso de aprendizaje.

Por primera vez, una técnica pedagógica incluía en su fórmula la idea de que el aprendizaje debía provocar felicidad y alentar la propia creatividad y capacidad natural de los niños, María Montessori puso en práctica algunas ideas las cuales están aquí resumidas:

- ✿ Los conocimientos no deben ser introducidos entre de la cabeza de los niños por el contrario, mediante la información existente los conocimientos deben ser percibidos por ellos como consecuencia de sus razonamientos.
- ✿ Lo más importante es motivar a los niños a aprender con gusto y permitirles satisfacer la indagación y experimentar el placer de descubrir ideas propias en lugar de tomar los conocimientos de los demás<sup>3</sup>.
- ✿ Consentir que el niño encuentre los medios de los problemas a menos que sea muy necesario, no aportar desde afuera nuevos conocimientos. Permitir que sean ellos los que edifiquen en base a sus hábitos concretos.

---

<sup>3</sup>MONTESSORI, María: *Teorías del aprendizaje y algo más*, <http://www.teoriasdelaprendizajeyalgomas.extraido> el 29 de abril de 2013.hora:10am.

- ✿ Con respecto a la competencia, la doctora Montessori creía que este comportamiento debía ser interpuesto solo después de que los niño tuviera confianza en el uso de los conocimientos básicos.
- ✿ Ella consideraba que no se podían crear genios pero sí, darle a cada individuo la oportunidad de compensar sus potencialidades para que sea un ser humanitario independiente, seguro y equilibrado.
- ✿ Cada niño marca su propio paso o prontitud para aprender y esos tiempos hay que respetarlos.

Para La doctora Montessori la maestra desempeña un papel sin obstáculos en la actividad del salón el alumno es un participante activo en el proceso enseñanza aprendizaje; todo lo contrario del método tradicional donde: la maestra desempeña un papel dominante y activo en la actividad del salón el alumno es un participante pasivo en el proceso enseñanza aprendizaje.

### **Aplicaciones de Google**

Los inicios de la aplicaciones Google parten desde 1995 Larry y Sergey comienzan a laborar en el "Digital Library Project" de la Universidad de Stanford creando un algarismo para la búsqueda de datos. Esta tecnología que Larry le dio el nombre de "Page Rank" la cual se convirtió más tarde en el "corazón" que haría funcionar a Google en 1996. Luego se empezó a desarrollar un buscador llamado "BackRub" el cual estaba escrito en Java y Python este sistema corría sobre varias máquinas, la base de datos estaba alojada en un ordenador Sun Ultra II con 28GB de disco duro.

En 1997 BackRub se convierte en "Google", el nombre proviene de un juego de palabras con el término "googol", acuñado por Milton Sirota, sobrino del matemático norteamericano Edward Kasner, para referirse al número representado por un uno seguido de cien ceros el uso refleja la misión de la compañía de la inmensa cantidad de información disponible en la web y ese



mismo año dos estudiantes de doctorado de Stanford Sergey Brin (23 años entonces) y Larry Page (24) registran el dominio "google.com" en septiembre de 1998, como una empresa cuyo principal producto es el motor de búsqueda del mismo nombre.<sup>4</sup>

En ese mismo tiempo Larry y Sergey continuaron trabajando para perfeccionar la tecnología de búsqueda a pesar de la fiebre "puntocom", no lograban encontrar inversionistas que financiar a Google, teniendo que conseguir dinero de sus familiares y amigos hasta que en el verano de ese año Andy Bechtolsheim (cofundador de Sun Microsystems y vicepresidente de Cisco Systems) les firma un cheque por 100,000 dólares a nombre de "Google Inc." sin embargo "Google Inc." no existe, y para cobrar el cheque requirieron buscar un local y fundar una agrupación con ese nombre el 7 de diciembre de 1998, Google Inc., ya disponía de oficinas propias en Menlo Park, California Google.com tenía visitas por día de 10,000 en 1999 lograron 25 millones de dólares de dos importantes inversionistas Sequoia Capital y Kleiner Perkins Caufield & Byers.

Meses después las oficinas en Menlo Park, ya eran pequeñas para ellos, así que se trasladaron a Googleplex, la actual sede central de Google en Mountain View, California, con más empleados y respondiendo a alrededor de 500,000 visitas al día Google es hoy el mejor buscador de la red y el más utilizado por millones de usuarios el 10 de Octubre del 2006 Google adquiere el portal de descargas de vídeo "online" YouTube por 1,650 millones de dólares Google, se ha convertido en un emblemático caso de complicidad en la actualidad como parte de su estrategia comercial de búsqueda de nuevos mercados ha pactado con el gobierno de China los contenidos de sus páginas y los resultados del buscador orientados al usuario chino.

Google gana el Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades en 2008; Premio que le hizo entrega el Príncipe de Asturias Felipe de Borbón el 24 de

---

<sup>4</sup> TICBEAT, *Cuando nació Google allá por 1998* (<http://www.ticbeat.com/tecnologias/cuando-nacio-google-1998/>), extraído el 29 de abril de 2013

Octubre del 2008, al cofundador Larry Page y vicepresidente Nikesh Arora, en el Teatro Campoamor de Oviedo, España.

Google está considerado el mejor buscador de la historia de Internet y permite a millones de usuarios de todo el mundo acceder a conocimientos e información de forma rápida y organizada, Google fue fundado el 27 de septiembre de 1998 por Larry Page y Sergey Brin, dos estudiantes de doctorado de Stanford y para festejarlo ha sustituido su logo por un pastel dibujado por el afamado pintor americano Wayne Thiebaud, el logo de hoy aclara cuál es la fecha exacta del aniversario de Google que, en ocasiones, se ha celebrado el 7 de septiembre si bien el dominio "Google.com" fue registrado el 15 de septiembre de 1997, según recoge "Portaltic" de "Mashable".

Google adquiere Motorola Mobility Holding por un valor aproximado de 12 mil 500 mdd. Además anunció el 15 de agosto del 2011, la compra, por 12 mil 500 millones de dólares, de Motorola Mobility Holding, el fabricante de los teléfonos móviles de Motorola, lo que le permitirá hacerse con patentes que necesita para impulsar su sistema operativo Android, la compañía Google desarrolló su primera búsqueda en línea, por su nueva forma de indexar páginas web, a que facilita enormemente la búsqueda de información en internet Google sigue innovando y se convirtió en uno de los más productivos en cuanto a las aplicaciones Web, con indicación del muy popular Google Maps, Google Docs, Gmail y en aumento.

El futuro de las aplicaciones Web será brindar un servicio que permitirá automatizar, optimizar y mejorar los procesos educativos, administrativos y empresariales a través del desarrollo de software los cuales se realizaran a través del acceso a internet ya que son especialistas en el desarrollo de software web, los cuales desarrollan las aplicaciones a medida, que se vayan presentando las necesidades de nuestros clientes se les dará soluciones informáticas.

Las aplicaciones web son el resultado del progreso de la tecnología de los últimos años, ya que la velocidad de descarga ha ido mejorando así como herramientas de desarrollo incluyendo la plataforma Net puesto que usamos metodologías

ágiles, que nos permiten ofrecer a nuestros clientes, una rápida implementación la solución con software de inigualable calidad.

Como crear formularios web, para el registro de información, consistente, validada y segura, manejar procesos con múltiples estados, actores y condiciones, ofrecer acceso a usuarios con diferentes necesidades al mismo sistema, integrar notas a través de bases de datos, con paneles de acceso para cada usuario, manteniendo roles y permisos.<sup>5</sup>

Además también se puede desarrollar sistemas de alta disponibilidad y crear portales que reciben miles de visitas diarias de la gran cantidad de usuarios.

Hay sistemas de alta disponibilidad varios de ellos son:

- ✚ Sistemas web de administración para recursos humanos
- ✚ Portales de noticias especializados
- ✚ Sistemas web para el registro, calificación y seguimiento de proyectos
- ✚ Portales de Comercio electrónico con manejo de catálogo, logística y pago en línea.

Las aplicaciones Web se están convirtiendo en una funcionalidad más completa y fáciles de usar podemos tomar por ejemplo de Google traductor, Google Docs., Office Web Apps, QuickScan, BitDefender, Last.fm, y en línea UFile QuickTax, en la actualidad Google se utiliza y se lo describe como un motor de búsqueda ya que permite al usuario realizar diferentes actividades de varios tipos ya sean comerciales, investigativas y educativas de una manera rápida y precisa.

### **2.1.2 Antecedentes referenciales**

Revisando de manera cuidadosamente en la Biblioteca de la Universidad Estatal de Milagro (UNEMI) especialización en informática y programación se encontraron cuatro trabajos de investigación que abordan temas relacionados con la incidencia de las aplicaciones Google en el proceso aprendizaje de los estudiantes de educación básica.

---

<sup>5</sup>*Historia de Google* ([http://www.cad.com.mx/historia\\_de\\_google.htm](http://www.cad.com.mx/historia_de_google.htm), 2005), extraído el 28 de abril de 2013.hora 6:40am

A continuación se presente referenciales relativos al tema planteado.

**Nombre del Proyecto:** El aprendizaje y la utilización de internet para el mejoramiento de la calidad de la educación en el nivel básico.

**Autores:** Sánchez Ramírez Lenin Ávila, Burbano Mariana Zurita, Silva Eduardo

**Tutor:** Msc. Pedro Silva Anzules

Milagro: Abril 2003 CDD004.678

El aprendizaje y la utilización de internet para el mejoramiento de la calidad de la educación en el nivel básico, este proyecto fue de mucha utilidad ya que mediante esta novedosa idea se mejoró la calidad de educación que existía en la institución beneficiada porque los alumnos y docentes comprendieron el ayuda que pueden obtener a través del uso de internet.

**Nombre del Proyecto:** Metodología para el uso de internet para la consulta e investigación de los alumnos del tercer año de educación básica del colegio fiscal 17 de septiembre.

**Autores:** Lara Arriaga Ivanna Paola, Sara Viviana Reinoso Moncayo

Milagro: Agosto 2004 CDD.004

El proyecto fue relevante al utilizar nuevas metodologías para que los alumnos del tercer año de educación básica realicen sus consultas e investigaciones fue muy acertado por parte de los egresados que lo realizaron ya que recibieron congratulaciones por parte de los docentes y alumnos del plantel que fueron favorecidos con dicho proyecto ya que ayudo a resolver muchas inquietudes, antes de la implementación del proyecto no cumplían todos con las tareas de investigación ahora, todos cumplen con sus investigaciones por que ya tienen mayor conocimiento para realizar sus tareas.

**Nombre del Proyecto:** El uso de material didáctico tecnológico y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes del Colegio Nacional “Félix Granja”, de la parroquia Simiátug.

Cantón Guaranda-Ecuador en el periodo 2007-2008.

El proyecto pretendió analizar la incidencia del uso de material didáctico tecnológico en el rendimiento académico, de los estudiantes del Colegio Nacional “Félix Granja” de la parroquia Simiátug, cantón Guaranda provincia Bolívar en el año lectivo 2007 2008.

La investigación tuvo interés porque su trascendencia dentro y fuera de la institución fue de gran magnitud, sirvió como fuente de consulta para posteriores Estudios, la jerarquía de este trabajo se expresó en la satisfacción de los investigadores y del público que podrá acceder a este trabajo.

Además hubo utilidad práctica porque plantearon una alternativa de solución al problema investigado, como utilidad teórica, porque recurrirán a bibliografía especializada y actualizada sobre el tema a investigar.

Existió factibilidad de realizar la investigación porque se dispusieron con la bibliografía suficiente, recursos tecnológicos y económicos necesarios, conocimientos y experiencia sobre el tema a investigar, acceso a la información a través de los instrumentos de recolección de datos, la investigación contribuyo con la visión y misión institucional, que persigue el fortalecimiento y modernización del establecimiento.

**Nombre del Proyecto:** Los recursos tecnológicos y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en las escuelas rurales de la unidad territorial educativa 05 zona 01 de la Parroquia Pelileo del Cantón san Pedro de Pelileo Provincia de Tungurahua durante el periodo escolar 2009- 2010

**Autor:** Jorge Enrique Garcés Jinés

Ambato – Ecuador-2011

En este proyecto se determinó la incidencia del uso de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje en las escuelas rurales de la UTE 5 Zona 01 de la Parroquia Pelileo del Cantón San Pedro de Pelileo promovió la utilización correcta de la tecnología al efectuar esta de forma pedagógica para ayudar la experiencia educativa del docente en la eficiente utilización de los recursos tecnológicos.

Los proyectos analizados anteriormente generaron cambios el proceso educativo ya que apoyaron el trabajo pedagógico de los docentes mediante la utilización de alguna herramienta informática, el proyecto mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje ya que el empleo de las aplicaciones Google permitirá que la institución educativa no se quede aislada del avance tecnológico sino que se incorporara a la misma en esta nueva corriente mundial.

### **2.1.3 Fundamentación**

#### **El Proceso de aprendizaje en la educación**

Para Gagné el aprendizaje es el cambio de una capacidad o disposición humana que persiste durante cierto tiempo y no puede ser explicado a través de los procesos de maduración este tipo de cambio sucede en la conducta diferenciándose porque el resultado se logra a través del aprendizaje, las actitudes, el interés, el valor en el cambio de conductas.

Hay gran diversidad de aplicaciones que son de gran beneficio en el proceso de aprendizaje, las mismas que facilitan a los docentes su labor cotidiana de clases en las aulas y también con éstas herramientas se logra realizar este proceso fuera del centro educativo a través de las investigaciones realizadas en internet mediante las aplicaciones de Google como, redes sociales, Gmail, plataformas educativas, Blogs, E-Books, aulas virtuales.

Estas aplicaciones amplían y aumentan habilidades cognitivas ya que son aquellas que se ponen en marcha para analizar y comprender la información recibida, cómo se procesa y como se estructura en la memoria desde el punto de vista cognitivo, se concibe el aprendizaje como un conjunto de procesos que tienen como objeto el procesamiento de la información y de razonamiento para el estudiantes creando en ellos el valor de la investigación científica la cual consiste en la constante búsqueda de la verdad con la ayuda de métodos objetivos y apropiados para realizar de forma eficaz la investigación y cada vez la búsqueda será más avanzada ya que hay que buscar mucho para lograr una buena investigación ya que esta requiere de espíritu y buena aptitud para descubrir lo que aún no conocemos, este espíritu de indagación, que incita a conocer la verdad es una preferencia característica del hombre como ser racional, que lo impulsa a perfeccionar y ampliar incesantemente sus conocimientos.

Y de esta manera serán niños colaboradores y participativos en clases sin duda a equivocarse empleando algunas de las herramientas tecnológicas en cada clase se logrará perfeccionar el proceso de aprendizaje.

Burrhus Frederic Skinner, explica la conducta creativa a partir del condicionamiento operante establece una comparación con la evolución de las especies las especies encuentran nuevas respuestas para poder sobrevivir el hombre encuentra nuevas conductas para lograr un reforzamiento el reforzamiento de la conducta explica todas las conductas la contribución más importante de la teoría conductista de la creatividad está en el RAT (Remote Association Test). este test elaborado por Mednick permite pronosticar la creatividad a partir de los criterios de originalidad y la presentación estadísticamente escasas de las asociaciones el test mide la necesidad de elementos asociativos, la jerarquía asociativa, el número de asociaciones, los factores cognitivos y la selección de las combinaciones

creativas el enfoque conductista pierde la esencia misma de la creatividad, al centrar el estudio de la misma en la conducta o respuesta creativa el sujeto no es tenido en cuenta, resulta un ser pasivo, determinado por los estímulos. (Skinner, 2005)

El proceso de aprendizaje es una experiencia individual para cada persona el aprendizaje se realiza siempre que se cambia el comportamiento de un individuo; cuando piensa o actúa en forma diferente, cuando ha adquirido nuevos conocimientos o nuevas habilidades, etc. La finalidad principal de los materiales audiovisuales, los recursos didácticos en general y los medios de comunicación es facilitar el comportamiento en orden a la consecución de los objetivos; por esto es necesario servirse de la psicología del enseñanza para que sus principios guíen la planificación de dichos recursos y puedan luego dar resultados efectivos .

Aprendizaje es el cambio en la disposición del sujeto con carácter de relativa permanencia y que no es atribuible al simple proceso de desarrollo como proceso: es una variable que interviene en el aprendizaje, no siempre es observable y tiene que ver con las estrategias metodológicas y con la globalización de los resultados hay diversas corrientes psicológicas que definen el aprendizaje de formas radicalmente diferentes.

El proceso de enseñanza - aprendizaje desarrolla y posibilita en el sujeto la apropiación activa y creadora de la cultura, desarrolla el auto perfeccionamiento constante de su autonomía y autodeterminación en íntima relación con los procesos de socialización aprende el significado de interactuar y comunicarse con otros apoyarse en ellos para construir y perfeccionar los propios conocimientos la influencia del profesor y otros colegas la que hace la diligencia del alumno sea o no auto estructurante es un elemento importante para el proceso de construcción y reconstrucción de conocimientos.

César Coll expresa como se lleva a cabo este proceso a partir de la interrelación de tres elementos esenciales:



- ✚ El alumno que está llevando a cabo el aprendizaje.
- ✚ El objeto u objetos de instrucciones que constituyen el contenido del aprendizaje.
- ✚ El educador que enseña con el fin de favorecer el aprendizaje de los alumnos.

Esto acepta que la unidad básica del análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje no sea la actividad individual del aprendiz, sino la actividad articulada y conjunta del alumno – alumno y del profesor en torno a las tareas escolares para favorecer un ambiente colaborativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje el profesor debe dirigirse esencialmente a reflexionar sobre nuevas formas de metodologías activas que propicien el diálogo y reflexión entre los participantes del proceso, partiendo del conocimiento de las características personales de cada uno de sus alumnos, lo cual apunta a ser capaz de conocer los ritmos de aprendizaje de un grupo de trabajo para trazar la estrategia educativa a emplear (Cesar, 1991)

En esta cita César Coll nos hace saber que, para un correcto aprendizaje debe de existir un lugar idóneo y que este ambiente sea favorable para el alumno además tiene que haber muy buena relación entre el alumno que es el que está llevando el aprendizaje y los medios que se utilizan para llegar la enseñanza y el docente que es el delegado de enseñar con la finalidad de favorecer al aprendizaje de los estudiantes.

“David Ausubel menciona que el conocimiento que el estudiante posea en su estructura cognitiva asociadas con el tema a tratar es el factor más importante para que el aprendizaje sea óptimo.

Otro factor importante son los preconceptos (conocimiento espontaneo de algo) ya que estos pueden determinar el éxito o fracaso en el aprendizaje, los preconceptos están arraigadas en la estructura cognitiva” (David, 2003)

La teoría de Ausubel revela que el individuo aprende mediante “Aprendizaje Significativo”, que es la incorporación de la nueva información a la estructura

cognitiva del niño esto formara una asimilación entre el conocimiento que el individuo tiene y la nueva información, facilitando el aprendizaje, el conocimiento no se encuentra así por así en la estructura mental, para esto se lleva al individuo a un proceso ya que en la mente del hombre hay muchas ideas y conceptos, ligadas entre sí y cuando llega una nueva información, ésta puede ser equiparada en la medida que se ajuste bien a la organización conceptual preexistente, la cual sin embargo, resultará modificada como resultado del proceso de asimilación.

### **Informática y Educación.**

Los seres humanos se encuentran ante una era de información y conocimiento, la informática educativa es un campo que surge de la interdisciplina que se da entre la <sup>6</sup>informática y la educación para brindar solución a los problemas y a las inquietudes de los estudiantes de esta época, los educadores del nuevo milenio son Informáticos Educativos, es decir interpretan la realidad educativa en términos de materia, información y energía para hacerle frente a los retos y resolver los problemas que nos plantea el mundo actual.

En este momento, la participación de la informática en la educación se ha extendido por todo el mundo pero principalmente al nivel de uso de sus herramientas tecnológicas más representativas, en lo que hemos denominado "tecnologías de la información" pero debemos considerar lo siguiente

¿Cómo aplicar la informática a la enseñanza, para apoyar el proceso educativo y resolver los problemas en este ámbito?

Si la computación en el mayor de los casos, ha sido incorporada masiva y anárquicamente en el campo educativo confundido con la informática, ¿qué podemos hacer al respecto?

---

<sup>6</sup> (<http://www.uib.es/depart/gte/ambientes.html>, 2005) Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información

Las circunstancias tecnológicas, culturales y sociales en las que se desenvuelve la actual sociedad exigen al sistema educativo, una de las instituciones sociales por excelencia, que realicen cambios, enmarcados en el conjunto de transformaciones sociales propiciadas por la innovación tecnológica y, sobre todo por el desarrollo de las tecnologías de la información y de la comunicación por los cambios en las relaciones sociales y por una nueva concepción de las relaciones las relaciones tecnología-educación cada época ha tenido sus propios métodos de enseñanza e instituciones educativas.<sup>6</sup>

Adaptando los procesos educativos a las circunstancias que en la actualidad, esta adaptación supone cambios en los modelos educativos, cambios en los docentes para su formación y cambios en los escenarios donde ocurre el aprendizaje en las escuelas, colegios.

En este proceso de cambios, donde más se refleja el desarrollo de los procesos de aprendizaje es indudable que la aparición de los medios de masas (radio, tv, etc...) han afectado a la forma en que los ciudadanos aprendemos ya que la televisión hace presentaciones de comerciales que no deberían ser vistos por menores de edad, sin embargo el desarrollo de estos medios no ha afectado profundamente a la institución educativa, sin embargo, en el aula de clase, los<sup>7</sup> procesos de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan en las instituciones educativas tradicionales parecen presentar cierta rigidez ante la educación futura y requieren adaptarse a los nuevos elementos de la tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

La evolución misma de las tecnologías de la información, en el contexto definido por una sociedad de servicios, plantea nuevos desafíos a la educación, ya que en el futuro la obtención y organización de la información se convertirá en la actividad

---

<sup>7</sup>**LA TECNOLOGIA EDUCATIVA EN ESPAÑA.** Actas de las jornadas universitarios de tecnología educativa, Sevilla 25 y 26 de noviembre de 1993. Las nuevas tecnologías aplicadas a la educación como materia en los planes de estudio ([http://www.informatica-denisfabiantn.blogspot.com/2012\\_04\\_01\\_archive.html](http://www.informatica-denisfabiantn.blogspot.com/2012_04_01_archive.html), 2012)

vital dominante para la población educativa pero, al mismo tiempo que las TIC contribuyen al vertiginoso cambio que exige nuevas destrezas y cambios en los objetivos, pueden contribuir a su logro y dominio en ello reside uno de los papeles cruciales que las TIC pueden desarrollar en el sector educativo nuevas necesidades educativas que la evolución de la misma generan, Hoy en día, la educación formal consta de instrucciones definidas, la enseñanza y la formación profesional de los propios docentes, la aplicación de la pedagogía, metodologías y el desarrollo de los planes de estudio apoyados en la tecnología informática ya que pueden analizar objetivos, contenidos, metodología y evaluación; se hace notar un mayor número de asignaturas relacionadas con el manejo del ordenador y medios audiovisuales, gran parte de la organización en estas asignaturas de nuevas tecnologías consiste en la práctica y usos de distintos medios de comunicación y aprendizaje.

La administración se ha preocupado de integrar asignaturas de nuevas tecnologías aplicadas a la educación en los nuevos planes de estudio las nuevas tecnologías pretenden integrar al niño en una sociedad tecnológica y cambiante continuamente desde una perspectiva acorde con la sociedad, de ahí la importancia de un discernimiento profundo del educador de las nuevas tecnologías empleadas a la educación para pasar a enseñarlo de manera funcional y utilitaria.

### **Uso de las Aplicaciones Google**

Se considera que las aplicaciones Google como un motor de búsqueda que nos ayuda a ejecutar programas que nos facilita los trabajos, ejemplo Gmail nos brinda el beneficio del correo de esta manera no tenemos que trasladarnos de un lugar a otro para entregar una tarea, trabajo, notas etc. Si viajamos gastamos dinero y necesitamos tiempo del cual en orígenes no disponemos permitiendo intercambiar información y conocimiento dentro y fuera de las Instituciones.

En la era actual se ha acelerado la evolución en tecnologías, como la mejora de los buscadores especializados de Google el cual pone al alcance del usuario una amplia gama de aplicaciones con más velocidad, diseño, el interfaz más sencillo para navegar en internet, y poder realizar nuestras labores y trabajos empresariales que se pueden implementar, ya que nuestra experiencia y calidad humana están enfocadas para integrar los siguientes servicios: Intranets, Administración de procesos (Workflow).Administración de Relaciones con clientes (CRM), Helpdesk, Forecast de ventas, Hasta la implementación de negocios operando 100% en línea.

En las dos últimas décadas finales del siglo XX y principios del siglo XXI se ha experimentado a gran velocidad las posibilidades de la digitalización y distribución de información y el conocimiento a través de las distintas redes de telecomunicación especialmente a través de internet y más próximos al momento actual a través de la telefonía móvil y el satélite los medios de comunicación y en particular la prensa no han sido ajenos a estos cambios, los medios tradicionales, la prensa, televisión y radio no se han quedado atrás ya que han ido ofreciendo versiones y contenidos digitales tanto off line como online que han terminado concibiéndose como el mismo medio de información pero en versión digital como un servicio de información complementario al medio tradicional, en la actualidad la mayoría de las grandes empresas de información y los principales grupos mediáticos han trabajado de alguna forma en la línea de la convergencia tecnológica empresarial y profesional. (Gonzalez, 2010)<sup>8</sup>

En las dos últimas décadas se ha podido evidenciar el avance de la informática, en la educación, el comercio incluso en los medios de comunicación como la prensa, radio y televisión no son ajenos a estos cambios, la prensa hace las publicaciones online inclusive hay personas que ya no compran el periódico porque lo leen en internet ya que a través de este medio se tiene la oportunidad de ver noticias de fechas anteriores, la radio también se puede escuchar en internet, la televisión también tiene sus canales online los dueños de las diferentes empresas públicas y privadas ven en internet a un servicio de información complementario para el desarrollo de sus negocios en versión digital.

---

<sup>8</sup> GONZALEZ, MARIA ANGELES CABRERA,2010

Desde el principio Google se ha diferenciado del resto de motores de búsqueda, en buena medida gracias a su tecnología y a la extraordinaria relevancia de los resultados de sus búsquedas, así como a la constante innovación con utilidades como el API de Google, que proporciona a los programadores una forma de acceder a los resultados mediante preguntas automatizadas. En definitiva, Google ha cambiado la forma en que las personas, así como los ordenadores, abordan Internet, dado el gran tamaño del índice de Google, en ocasiones un tipo de búsqueda determinada obtiene demasiados resultados como para que sea eficaz también habrá veces en las que se necesite realizar una búsqueda que la interfaz actual no soporte. (Calishain, 2005)<sup>9</sup>

Las aplicaciones de google son una de las muchas herramientas gratuitas que están en la nube de Internet y que podemos usar totalmente gratis en nuestro beneficio por ejemplo tenemos Google video Permite localizar videos relacionados con diversos temas además los usuarios registrados pueden publicar sus videos en este servicio y compartirlos con otras personas; también tiene el correo Gmail que nos permite enviar y recibir tareas ahorrando de esta manera tiempo y dinero, entre otras ya que existe una gran variedad de aplicaciones de búsquedas online gratuitas en Internet

### **Tipos de Aplicaciones Google**

**Google Docs.-** Sin duda es una de las herramientas más novedosas del paquete Google y no necesita disco local de almacén para los documentos que genera.

**Google Site.-** Es otra de las herramientas de Google es una mezcla de blog y de wiki que accede a cualquier usuario descubrir su propia web sin necesidad de conocimientos de programación.

---

<sup>9</sup>**CALISHAIN, Tara; Dornfest, Rael. Editorial: Anaya Multimedia. 544 paginas. 38,10E-** Desde el principio de Google se ha diferenciado del resto de motores. Extraído de [www.librerianha.com/cas/Google los mejores trucos-2+edicion\\_isbn8441518521.html](http://www.librerianha.com/cas/Google%20los%20mejores%20trucos-2+edicion_isbn8441518521.html):recuperado marzo 23 de 2013.

**Google Calendar.**- Es un calendario en línea para añadir programas e invitaciones y también se pueden crear otras publicaciones para poder establecer inicialmente las diferentes actividades.

**Mapas de Google.**- Es un estudio que provee la creación de mapas considerados, es decir mapas que se crean a partir de mapas prometidos por el sistema a través de búsquedas.

**Google Fast Flip.**- Es una revista de visualización de las divisiones populares de algunos de los sitios web en Internet, permitiendo que sea más fácil de navegar.

**Google Libros.**- Brinda un mero índice de libros y publicidades que se hallan bajo dominio público que se pueden leer pero no se pueden descargar.

**Google Image Swirl.**- Los resultados de su búsqueda se manifestarán en una cuadrícula similar a aquella con la que probablemente esté familiarizado.

**Rueda de búsqueda Google.**- Muestra el término de búsqueda originaria, como el centro de una red de seis a ocho ramas de los términos de búsqueda relacionados, en diferentes conocimientos.

**Google Académico.**- Este buscador sofisticado de Google pone al alcance del usuario una amplia gama de trabajos de investigación de diversas áreas.

**Google Reader.**- Permite hacer un seguimiento de los sitios web preferidos y ver todas las actualizaciones desde un punto de forma fácil y práctica.

**Google Earth.**- Es un programa informático parecido a un régimen de información geográfica (SIG), constituido por la empresa Keyhole Inc., que permite visualizar diseños del planeta, ajustando imágenes de satélite.

**Google video.**- Permite localizar videos relacionados con diversos temas además los usuarios registrados pueden publicar sus videos en este servicio y compartirlos con otras personas.

**Google maps.**- ofrece una asistencia de tecnología cartográfica potente y factible de usar.

**Google Bloc de notas.**- Es muy ventajoso cuando se realizan exploraciones ya que se puede recolectar información en línea y acceder a ella desde cualquier sitio con conexión.

**Gmail.**- Servicio gratuito de correo electrónico en línea que cuenta con excelentes funcionalidades y permite estar conectado a google cuando ingresamos a nuestra cuenta de Gmail.

**Google Docs.**- Google Docs es un sencillo pero potente procesador de texto y hoja de cálculo, todo en línea, que nos admite crear nuevos documentos, editar los que ya teníamos o compartirlos en la red con otros usuarios.

Nuestros documentos se recopilan en línea, permitiéndonos acceder a ellos desde cualquier ordenador con conexión a internet, y compartirlos con quienes nosotros queramos, permitiendo incluso su edición.

Google Docs tolera gran cantidad de formatos. Con el digitador de texto podremos editar nuestros documentos de Word, PDF, Open Office, documentos de texto y guardarlos con el mismo formato u otros distintos.

**Google Earth .-** Es un programa informático parecido a un sistema de información geográfica (SIG), creado por la empresa Keyhole Inc., que permite visualizar imágenes del planeta, combinando imágenes de satélite, mapas y el motor de búsqueda de Google que permite ver imágenes a escala de un lugar específico del planeta, Google Earth posee un sofisticado investigador por coordenadas, nombres de ciudades, pueblos, calles, fábricas importantes, comercios, etc. también permite contener capas sobre la imagen satelital o mapa con múltiple información desde datos censuales, hasta fotografías y webcams del lugar.

**Gmail.**- Servicio gratuito de correo electrónico en línea que cuenta con excelentes funcionalidades y permite estar conectado a Google cuando ingresamos a nuestra



cuenta de Gmail además es una herramienta de correo con una capacidad muy holgada para gestionar nuestra correspondencia desde cualquier lugar También, el riesgo de spam y virus se reduce sensiblemente con los filtros del propio Google

Con este procesador de correo online puedes mantenerte notificado y manejar tu mensajería desde cualquier terminal. imagina un Iphone o PDA. Podemos obtener todos nuestros contactos desde el antiguo programa de correo que fuéramos utilizando el peligro de pérdida de libreta de direcciones, spam, troyanos, virus, etc. es muy reducido para su uso no hay dificultad alguna. Todo está a la vista lo único que precisaremos es abrir una cuenta en Gmail ahí daremos como alternativa la dirección de nuestra anterior cuenta de correo. Generamos un nombre de usuario y creamos nuestra contraseña y listo a trabajar con el correo Gmail.

**Rueda de búsqueda Google** es una herramienta de refinamiento de búsquedas que ayuda visualmente a los estudiantes a perfeccionar y modificar sus búsquedas en la web, la rueda de búsqueda Google muestra el término de búsqueda inicial, como el centro de una red de seis a ocho ramas de los términos de investigación relacionados, si hacemos clic en cualquiera de los términos afectados veremos los resultados de esos términos.

### **Fundamentación filosófica**

Desde la perspectiva interaccionista y constructivista piagetiana devuelve al sujeto su protagonismo como regulador de sus relaciones con el entorno, construyendo en el curso de su desarrollo una explicación del mundo a la vez que de las propias funciones intelectuales que la posibilitan, lo que hasta ahora se ha venido denominando inteligencia, aparece bajo la óptica piagetiana como una función más general, propia de los organismos vivos, que en el ser humano cobra unas formas particulares como el desarrollo intelectual que es el resultado de un equilibrio dinámico entre los elementos que el individuo incorpora del medio (asimilación) para que el desarrollo sea posible es necesario que se desencadene

este diálogo entre el sujeto y entorno, de tal forma que aprendizaje y desarrollo sean elementos en constante interacción.

Aprender en sentido amplio implica un proceso de construcción en el transcurso del cual la incorporación de nuevos conocimientos implica un cambio en los sistemas epistémicos del sujeto, es de esta forma que aprendizaje y crecimiento personal representan para el ser humano un logro conjunto que además han permitido, profundizar en los mecanismos del desarrollo, estudiar las formas de intervención del medio que estimulan y regulan el comportamiento humano<sup>10</sup>.

Para Piaget parte de que la instrucción se produce "de dentro hacia afuera". la educación tiene como finalidad ayudar en el crecimiento intelectual, afectivo y social del niño, pero teniendo en cuenta que ese crecimiento es el resultado de varios procesos evolutivos naturales la labor educativa, por tanto ha de estructurarse de manera que favorezcan los procesos constructivos personales, mediante los cuales opera el crecimiento, las actividades, prioritarias del niño esto implica aprender en solo bien al encontrado, una de las propiedades básicas del modelo didáctico piagetiano es, justamente el modo en que resaltan las interacciones sociales horizontales.

Las implicaciones del pensamiento piagetiano en el aprendizaje inciden en la concepción constructivista del aprendizaje los principios generales del pensamiento piagetiano sobre el aprendizaje son:

- ✚ Los objetivos didácticos deben, además de estar centrados en el niño, partir de las actividades del alumno.
- ✚ Los contenidos, no se inventan como fines, sino como materiales al servicio del desarrollo evolutivo natural.
- ✚ El principio fundamental de la metodología piagetiana es la ventaja del método de descubrimiento.
- ✚ El aprendizaje es un transcurso constructivo interno.

---

<sup>10</sup> **PIAGET**, Jean: *El funcionamiento de la inteligencia: Asimilación y Acomodación*. Extraído de <http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=379>. marzo 25 de 2013.

- ✚ La enseñanza depende del nivel de desarrollo del sujeto.
- ✚ El aprendizaje es un transcurso de reorganización cognitiva.
- ✚ En el desarrollo de la enseñanza son importantes los conflictos cognitivos o contradicciones cognitivas.
- ✚ La interacción social ayuda el aprendizaje.
- ✚ La experiencia física presume una toma de cognición de la realidad que facilita la solución de problemas e impulsa el aprendizaje.

En esta cita Piaget indica que la enseñanza se da de dentro hacia afuera lo cual tiene como fin ayudar al incremento intelectual, afectivo y social del niño, pero teniendo en cuenta que ese crecimiento es el resultado de varios métodos utilizados en la enseñanza del niño ya que inciden también los principios generales del pensamiento piagetiano sobre el aprendizaje.

### **El desarrollo cognitivo y su relación con el aprendizaje**

Para Piaget el desarrollo cognitivo del niño o la niña, es el “desarrollo espontáneo” del pensamiento, depende de factores internos individuales (sistema organizativo del pensamiento y personalidad), del desarrollo orgánico y del contexto situacional; la suma de estos factores nos induce a pensar que a partir de una misma realidad pueden existir pensamientos completamente distintos el modelo organizativo del pensamiento es la consecuencia de la selección de aquellos aspectos que son más importantes, interesantes para cada persona ante una situación u objeto, de acuerdo a su entorno, también es establecido por el ambiente, hasta el punto de no poderse desplegar de forma plena el proceso de enseñanza.

Piaget insiste en que es necesario estudiar como las regulaciones cognitivas se coordinan en estructuras operativas en el individuo, a fin de dar cuenta concretamente de los efectos de generalización cuya importancia es crucial desde el punto de vista educativo.

Por muchos años se ha discutido sobre el tema de la pertinencia de la educación frente a los desafíos que presenta el nuevo siglo los niños, los jóvenes y los adultos, se enfrentan a una oferta educativa, tanto académica como técnica, que no les ofrece con propiedad los instrumentos para desarrollar al máximo sus talentos individuales, como la capacidad para enfrentar con criticidad y creatividad la velocidad del cambio tecnológico, característica dominante en la nueva era. Para la educación que se requiere para el futuro, (León Trahtemberg, 1995) nos muestra los siguientes cinco semblantes a conocer:

a) La tecnología no puede sustituir la filosofía, y no se puede educar sin una filosofía de vida y una concepción del mundo. Si no existe una colocación valorativa, la instrucción será ciega se sugiere apuntar en una cultura humanística y democrática como marco ideológico y valorativo hacia el cual educar.

b) La barrera entre la institución y la sociedad real debe romperse, procesando los conocimientos de modo que la persona pueda entender su realidad y tratar de perfeccionarla para preparar su bienestar y el de la colectividad.

c) Los estudios humanísticos deben aumentar en proporción directa a la ampliación de las tendencias tecnológicas. Sólo así se podrá suministrar a los alumnos con una cultura y conocimientos que les permita dominar la tecnología y de la ciencia.

d) La educación debe dirigirse hacia la educación humanística, que establece el perfeccionamiento de la realidad para así lograr una vida más agradable, buena y justa.

e). Será vital enseñar para eliminar los modos destructivos que existen hoy y que podrían afectar negativamente el futuro: y valorativo hacia el cual educar.<sup>11</sup>

### **Fundamentación pedagógica**

---

<sup>11</sup> MARÍA EUGENIA PANIAGUA. *Formación y actualización de los docentes*, Septiembre del (2004).

En los últimos diez años, muchos investigadores han explorado el papel que puede desempeñar la tecnología en el aprendizaje constructivista ya que este es la búsqueda de las alternativas novedosas para la organización, selección y distribución del conocimiento escolar, asociadas al diseño de estrategias de aprendizaje e instrucción cognitivas., demostrando así que los ordenadores proporcionan un apropiado medio creativo para que los estudiantes se expresen y demuestren que han adquirido nuevos conocimientos, los docentes como mediador en su práctica pedagógica se orientan por área de desarrollo infantil y área de conocimiento las cuales se concreta la labor educativa en proceso evaluación, planificación y organización en el ambiente de aprendizaje para que el niño – niña vivan experiencias significativas que le permiten avanzar en su desarrollo y aprendizaje los docentes además deben asumir su compromiso con los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Algunas investigaciones han demostrado que los docentes constructivistas, a diferencia de los docentes tradicionales, fomentan entre sus alumnos el uso del ordenador para realizar actividades escolares en contraste, los docentes tradicionales promueven, como sistema de aprendizaje, situarse frente a la clase a impartir la lección, limitando a los alumnos de tener la oportunidad de pensar libremente y usar su creatividad, al mismo tiempo que tampoco promueven el uso de la tecnología en clase ya que de este modo facilita la comunicación, permitiendo que el estudiante manifieste sus inquietudes y experiencias a una audiencia más amplia y también se expone a las opiniones de un grupo diverso de personas en el tierra real allá del muro del aula escolar, escuela y la comunidad local –todas las condiciones óptimas para un aprendizaje constructivista<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> STEFANY, Hernandez Requena. (2008). *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías, aplicado en el proceso de aprendizaje. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, pagina 35.

En esta cita Estefany Hernández explica que es posible promover un aprendizaje significativo con la colaboración de las personas como son los alumnos y docentes quienes entre sí ayudarán a ampliar su creatividad al adquirir nuevos conocimientos, mediante la contribución de cada uno de esta manera obtendrán un resultado satisfactorio tanto para el docente como el alumno.

### **El modelo constructivista**

El constructivismo tiene sus raíces en la filosofía, psicología, sociología y educación, tiene tres autores y tres inclinaciones David Ausubel con su conjetura de la instrucción inductor, Jean Piaget con su epistemología biológica y Lev Vigotsky con su hipótesis socio cultural del aprendizaje.

Es la teoría del aprendizaje que destaca la importancia de la acción es decir del proceder activo en el proceso de aprendizaje Inspirada en la psicología constructivista, se basa en que para que se produzca aprendizaje, el conocimiento debe ser construido o reconstruido por el propio sujeto que aprende a través de la acción, esto significa que el aprendizaje no es aquello que simplemente se pueda transmitir, aunque el aprendizaje pueda facilitarse, cada persona (estudiante) reconstruye su propia experiencia interior, por lo que la instrucción no puede medirse, por ser único en cada uno de los sujetos destinatarios del aprendizaje. El aprendizaje de los estudiantes debe ser activo, deben participar en actividades en lugar de permanecer de manera pasiva observando lo que se les explica, el constructivismo difiere con otros puntos de vista, en los que la instrucción se forja a través del paso de búsqueda entre alumno y maestro, en este caso edificar no es lo importante, sino recibir.

Los alumnos construyen conocimientos por sí mismos cada uno individualmente construye significados a medida que va aprendiendo, son tres los representantes de esta teoría del aprendizaje centrada sobre todo en la persona en sus experiencias previas que le llevan nuevas construcciones mentales, cada uno de

ellos expresa la construcción de la comprensión dependiendo de si el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento.<sup>13</sup>

Para Piaget, Cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento si el desarrollo intelectual es un proceso de cambios de estructuras desde las más simples a las más complejas, las estructuras de conocimientos son construcciones que se van modificando mediante proceso de asimilación y acomodación de esquemas

Considera Vigotsky, cuando esto lo realiza en interacción con otros se enfatiza y se valora entonces la importancia de la interacción social en el aprendizaje el estudiante aprende más eficazmente cuando lo hace en forma cooperativa, Vigotsky propone que la interacción entre estudiantes y adultos se produce a través del lenguaje, ya que lleva a reorganiza las ideas lo que facilita el desarrollo y hace que sea necesario propiciar interacciones en el aula, cada vez más ricas, insinuantes y saludables tanto para el estudiante como para el maestro.

Para Ausubel, cuando es significativo para el sujeto lograr el aprendizaje significativo además de valorar las estructuras cognitivas del alumno, se debe hacer uso de un adecuado material y considerar la motivación como un factor primordial para que el alumno se interese por aprender<sup>14</sup>.

En las teorías constructivistas las aplicaciones TIC y sus herramientas potencian el compromiso activo del alumno, la participación, la interacción, la retroalimentación y conexión con el contexto real, de tal manera que son respaldas para que el alumno pueda vigilar y ser consciente de su propio proceso de aprendizaje. Ese proceso de enseñanza podrá realizarse sobre todo a través los estrados virtuales de aprendizaje, a través de los cursos online.

---

<sup>13</sup> **CANO,** José: *El modelo constructivista.* Extraído de <http://teduca3.wikispaces.com/4.+CONSTRUCTIVISMO>: abril 2 de 2013

<sup>14</sup> **Psicología de aprendizaje,** Vigotsky y su definición sobre la zona de desarrollo próximo publicado, miércoles, 11 de mayo de 2011.Extraído el 6 de abril de 2013 de. <http://constructivismo.webnode.es/autores-importantes/lev-Vigotsky>

Un ejemplo significativo de este tipo de entorno de aprendizaje constructivista sería Moodle, poniendo a disposición de los estudiantes herramientas como: foros, cuestionarios, tablón de anuncios, blogs, wikis, consultas, tareas, chats, talleres, listas de distribución de email, glosarios, tareas, encuestas, etc. Otros tipos de entornos de aprendizaje constructivista aplicando las TIC, pueden ser las redes sociales, de alumnos, alumnos y profesores o profesores entre sí, donde se pueden compartir actividades y métodos para una mejor docencia, mejorando así la comunicación entre los colectivos implicados

### **La Zona de Adelanto Próximo (ZDP)**

El concepto de Zona de Adelanto Próximo (ZDP) es central en el marco de los aportes de esta teoría al análisis de las prácticas educativas y al diseño de estrategias de enseñanza se pueden considerar dos niveles en la capacidad de un alumno, por un lado el límite de lo que puede hacer, denominado nivel de desarrollo real por otro lado, el límite de lo que puede hacer con ayuda de otras personas, el nivel de desarrollo potencial este análisis es válido para definir con precisión las posibilidades de un alumno y especialmente porque permite fijar en que área o zona debe desarrollar una acción de enseñanza y qué papel tiene en el desarrollo de las capacidades humanas.

“Vigotsky argumenta que es posible que dos niños con el mismo nivel evolutivo real, ante situaciones equívocas que impliquen tareas que lo superen, puedan realizar las mismas con la guía de un maestro, pero que los resultados varían en cada caso. Ambos niños poseen distintos niveles de edad mental surge entonces el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) como la distancia en el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”



En esta cita Vigotsky objeta que todos los niños no tienen el mismo nivel evolutivo, cuando a los niños se les presenta un problema cada sujeto tiene conductas y actitudes distintas para solucionar es entonces donde actúa la zona de desarrollo proximo estableciendo la capacidad de resolver libremente un problema.

La teoría Vygotskyana específica que hay dos zonas de desarrollo que se deben estudiar: La zona de desarrollo próximo: es la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema.y EL Nivel de desarrollo potencial: es determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz.

Según Montessori «La mente de los niños posee una cabida maravillosa y única: la capacidad de adquirir conocimientos absorbiendo con su vida síquica. Lo aprenden todo instintivamente, pasando poco a poco del instintivo a la conciencia, avanzando por un sendero en que todo es alegría. Se les compara con una esponja, con la diferencia que la esponja tiene una capacidad de absorción limitada, la mente del niño es infinita el saber entra en su cabeza por el simple hecho de vivir, se comprende así que el primer período del desarrollo humano es el más importante es la etapa de la vida en la cual hay más necesidad de una ayuda, una ayuda que se hace no porque se le considere un ser insignificante y débil, sino porque está dotado de grandes energías creativas, de naturaleza tan frágil que exigen, para no ser disminuidas y heridas, una defensa amorosa e inteligente.

Para la prestigiosa Dra. Montessori todo educador debe “seguir al niño”, reconociendo las necesidades evolutivas y características de cada edad, y fundando un ambiente propicio, tanto físico como anímico, para dar respuesta a esas necesidades. El desarrollo del niño surge de la necesidad de adaptarse a su

entorno: el niño necesita darle sentido al universo que lo rodea y se construye a sí mismo en relación a ese mundo<sup>15</sup>

La Dra. Montessori sostiene que los niños tienen la capacidad de adquirir conocimientos nuevos pasando poco a poco del inconsciente a la conciencia, avanzando por un sendero en que todo es alegría la doctora les compara con una esponja, porque pueden absorber rápidamente todo lo que les enseñan ya que la mente del niño es infinita, así mismo afirma que todo docente debe alcanzar al estudiante, para conocer las necesidades graduales que se presentan en cada edad.

## **Fundamentación psicológica**

### **Influencia de los medios electrónicos en los adolescentes.**

Influyen mucho ya que al ver o buscar información esta contiene casos de interés que te hacen querer ser como esas o esos modelos de revistas o anuncios y empiezas con dietas, pero también tiene sus beneficios, sirve mucho ya que en los medios electrónicos se encuentra información de suma importancia e interés además a los jóvenes y adolescentes se les hace entretenido ya que en ellos descubren imágenes o videos de forma graciosa o excitante para ellos o ellas.

Los medios electrónicos tienen gran influencia sobre los adolescentes, por ello deben estar bien informados para su propio beneficio, de lo contrario serán afectados por los mismos, ya que existe un bombardeo de información innecesaria, los jóvenes y las jóvenes utilizan frecuentemente los medios como una forma para hacerse llegar cierta información, o simplemente como una forma de entretenimiento, los medios tienen una gran influencia en la sociedad, principalmente en los jóvenes adolescentes, por ello deben estar bien informados para su propio beneficio, de lo contrario serán afectados por los mismos; ya que existe un bombardeo de información sobre el consumismo, el libertinaje de las

---

<sup>15</sup> **MONTESORI, María**, El método Montessori <http://www.zocalo.com.mx/seccion/opinion/articulo/el-metodo-montessori> 1366179402 .Extraído el 17 de 3 de 2013.

relaciones sexuales, la falta de valores y ética, las drogas, pandillerismo y violencia, entre muchos otros aspectos negativos.

Hay que estar bien informados para no caer, en lo anterior, por ejemplo, si sabemos que existe una amplia difusión de publicidad que nos está obligando a comprar cierto producto, si nos encontramos debidamente informados no nos dejaremos engañar por toda aquella publicidad que nos hacen llegar los medios como la televisión, las revistas, la radio, los periódicos, los teléfonos, entre otros.<sup>16</sup>

Aunque en nuestro diario convivamos con muchas personas y con algunos sistemas automatizados como realizar transacciones bancarias o estar en frecuentemente contacto con juegos electrónicos, etc. En ocasiones nos intimida ya que aún padecemos de tecno fobia al pensar en acercarse y manipular la computadora ingresar a internet y no saber lo que vamos a descubrir; esto se da al paradigma que se hace de las aplicaciones de Google en diferentes medios de información como las web, las noticias en ciertas ocasiones le dan un cierto grado de complejidad y dicen que es difícil de manejar las herramientas tecnológicas que la gente como lo va hacer si no se han preparado.

Pero también hay personas preparadas quienes brindan toda su cordialidad para explicarles que deben dejar atrás el miedo de estar frente a las actualizaciones de la era digital que el computador y las aplicaciones que hallarán a través de internet les va ayudar a cumplir varias diligencias necesarias en el desarrollo y beneficio de la institución educativa.

Se refiere a dejar atrás el miedo de estar frente al computador, no pensar en que se va a dañar solo con tocarlo, al contrario sentirse relajado y confiado en que el computador va ayudar a realizar varias actividades necesarias en el desarrollo diario de nuestras vidas y reconocer el beneficio que tiene el uso del mismo.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> . ARGEMI, : Influencia de los medios de comunicación sobre el niño y el adolescente, España 1977

<sup>17</sup> GIROUX, HENRY A.: Los profesores como intelectuales. Hacia una pedagogía crítica del aprendizaje, Barcelona, Paidós (1990)

Según González, I; (2003) “En nuestra sociedad conviven tipos de pensamientos o cosmovisiones muy diferentes las formas de vida de los grupos Indígenas poco tienen en común con la población urbana” por tal motivo el grupo investigador respeta las diferencias individuales de la sociedad, y trata de solucionar un problema que se ha presentado en el ámbito educativo.”

Según los creadores de encarta (2007). La pedagogía la teoría de la enseñanza que se impuso a partir del siglo XIX, como la ciencia de la educación o didáctica experimental y que actualmente estudia las condiciones de recepción de los conocimientos, los contenidos y su evaluación, el papel del educador y del alumno en el proceso educativo y, de forma más global, los objetivos de este aprendizaje, indisociables de una normativa social y cultural se puede concluir que para tener un cambio en la conducta de la persona se debe realizar un proceso de enseñanza-aprendizaje con la mayor calidad para lograr una transformación social.

A partir del aspecto social este proyecto tiene como objetivo colaborar con la Educación ya que las aplicaciones Google deben cambiar en una herramienta eficientemente para lograr cumplir las metas y objetivos de los docentes y estudiantes.

## **2.2 MARCO LEGAL**

Ecuador, tiene aspectos legales que rigen y reglamentan la función educativa en la cual se fundamenta el presente proyecto porque se reconoce la importancia de las normas que establecen el accionar de los educandos, por lo cual se inicia en el siguiente contexto:

Título II, capítulo segundo, sección quinta, de la Constitución de la República del Ecuador del 2008. Art. 26: La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la investigación estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para un buen vivir.

Art. 28: La educación responde al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egresos sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalencia<sup>18</sup>

En la Ley de Educación del Ecuador: Artículo 26 y 28. Título VII, capítulo uno, sección primera.

Art. 347. Será responsabilidad del estado: 11. Garantizar la participación activa de los estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.

Porque se debe tener en cuenta la educación como eje principal que rige a una sociedad para la superación de la misma y ser un país de gran potencial intelectual, esta misión depende de la excelente calidad de maestros con la que cuenta el país, maestros con mentes lucidas y abiertas a corrientes tecnológicas que sepan conducir a sus estudiantes por el sendero de la excelencia.<sup>19</sup>

## **2.3 MARCO CONCEPTUAL**

**Globalización:** Tendencia de los mercados y de los proveedores a extenderse, alcanzando una dimensión mundial que sobrepasa las fronteras nacionales.

**Paradigma:** Conjunto de formas flexivas o acumulado de elementos léxicos que pueden aparecer y ser intercambiables entre sí en un determinado contexto.

**Tecnofobia:** Recelo a los anticipes tecnológicos.

**Multisensorial:** son terapias que provocan un animar sensorialmente, favoreciendo la comprensión de los otros, del mundo y de sí mismos.

**Internet:** Es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantiza que las redes físicas heterogéneas que la disponen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial.

---

<sup>18</sup> Constitución de la República del Ecuador, Pág. 124

<sup>19</sup> Ley de Educación del Ecuador, Pág. 158

## **2.4 HIPOTESIS Y VARIABLES**

### **2.4.1 Hipótesis General**

El uso adecuado de las aplicaciones Google por parte del docente incidirá positivamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela N° 36 Humberto Centanaro Gando en el periodo 2012-2013

### **2.4.2 Hipótesis Particulares**

- Una adecuada infraestructura informática complementa el proceso de aprendizaje de estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela N° 36 Humberto Centanaro Gando en el periodo 2012-2013.
- El interés de los estudiantes está influenciado por la forma en que se tratan los contenidos curriculares en el aula por parte de los docentes de Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela N° 36 Humberto Centanaro Gando en el periodo 2012-2013.
- El desarrollo de las habilidades y destrezas en los estudiantes dependen de los contenidos curriculares que se implementen en el año de educación básica de Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela N° 36 Humberto Centanaro Gando en el periodo 2012-2013.

### **2.4.3 Declaración de Variables**

**Variable Independiente:** Aplicaciones Google

**Variable Dependiente:** Proceso de aprendizaje

#### 2.4.4 Operacionalización de las Variables

VARIABLES	CONCEPTOS DEFINICIONES	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
<b>INDEPENDIENTE</b>  Aplicaciones Google	Herramientas gratuitas de búsquedas, comunicación y aplicaciones ofimáticas que están disponibles en la Internet y que pueden orientarse al ambiente educativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Numero de aplicaciones Google usadas/Numero de aplicaciones que tiene Google</li> <li>• Nivel de dominio de las aplicaciones Google</li> </ul>	Encuesta	Test
<b>DEPENDIENTE</b>  Proceso de aprendizaje	Son procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores)	<p>*Nivel de interés de los estudiantes por la asignatura.</p> <p>*Número de recursos digitales online usados en clase/número de recurso online de tipo educativo</p>	Encuesta	Test

## CAPITULO III

### MARCO METODOLÓGICO

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

Según su finalidad la investigación es: **Investigación aplicada** porque se fundamenta en teorías que respaldan las acciones a seguir para optimizar el proceso de aprendizaje y corregir dificultades tales como la deficiencias en el uso de las herramientas Google, permitiendo proponer ambientes adecuados e interesantes en las aulas de clases.

Es **Investigación descriptiva** porque se realiza una narración o descripción de la manera en que se presenta el fenómeno en el contexto que se está estudiando mostrando las manifestaciones del mismo de forma detallada y de esta forma plantear la solución mediante la aplicación de métodos e instrumentos para mejorar el rendimiento académico de los docentes.

También es **Investigación Explicativa** porque explica las causas y los efectos de la situación problema para así obtener una solución pertinente que elimine o corrija el problema.

La investigación es **de Campo** porque la recolección de los datos se la realiza en el lugar donde se encuentra el objeto de estudio, que para la investigación es en la Escuela Humberto Centanaro Gando.

Es **Investigación no experimental** porque en el estudio se manejan voluntariamente variables independientes con la finalidad de examinar la influencia que esta ejerce en la variable.

En la investigación las aplicaciones Google constituye la variable independiente, la misma que va a ejercer alguna incidencia sobre el proceso de aprendizaje la cual es la variable dependiente, ya que se necesita determinar cuál es el grado de influencia que la aplicaciones Google ejercen sobre el proceso de aprendizaje y se necesita medir los cambio o mejoras sufridos por el mismo.



Es **Transversal** porque los datos que son recogidos en un momento determinado del proceso de aprendizaje demostrando en la situación en que se encuentran los estudiantes del plantel sobre el manejo las herramientas de búsqueda y aplicaciones de Google

El proceso de investigación se desenvuelve en base a una metodología de **carácter cualitativo** porque permite describir los aspectos o características del fenómeno estudiado en los alumnos del séptimo año de educación básica general, mediante las aplicaciones Google que inciden en el proceso de aprendizaje.

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

## **3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA**

### **3.2.1 Características de la población.**

La población de estudio en el presente proyecto está conformada por los estudiantes del séptimo año de educación básica general de la Escuela Fiscal Mixta “Humberto Centanaro Gando” los mismo que proceden del sector rural de Milagro cuyo estado socioeconómico es de nivel medio y cuyas edades fluctúan entre los diez y trece años de edad.

### **3.2.2 Delimitación de la población.**

El tamaño de la población con la cual se va a trabajar es de tipo finita porque está delimitado a 22 estudiantes que pertenecen al séptimo año de educación básica la mismo que está conformada por 11 niñas y 11 niños.

## Tipo de muestra

Para la elaboración del proyecto se ha escogido la muestra no probabilística porque el investigador selecciono a los individuos de acuerdo a las características especiales que se describieron en el punto 3.2.1

## Tamaño de la muestra

El tamaño de la muestra corresponde a 22 alumnos conformados por niños y niñas, del séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Humberto Centanaro Gando” de la ciudad de Milagro, en el periodo lectivo 2012 – 2013 es decir se trabajara con el 100% de la población debido a que existe un solo curso de séptimo año en el plantel

**Cuadro 2** Tamaño de la Muestra.

ESTUDIANTES	POBLACION	NIÑAS	NIÑOS	% MUESTRA	TOTAL
<b>SEPTIMO</b>	22	11	11	100%	22

## Proceso de selección

Se seleccionó a los estudiantes mediante los “Sujetos tipos” ya que se tomó en consideración a los estudiantes que van a salir de la escuela al colegio, en cuyo nivel se emplea el aprendizaje mediante tareas de investigación; motivo por el cual los alumnos deben de estar preparados para afrontar a la era digital y conocer la importancia y el beneficio que brindan las aplicaciones Google.

### **3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS**

#### **3.3.1 Métodos teóricos**

##### **3.3.1.2 Método inductivo- deductivo.**

Este método va de particular a lo general, se lo utiliza al momento de detectar las causas que motivan el poco conocimiento sobre el manejo de las aplicaciones informáticas disponibles en la red de internet en el Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela N° 36 Humberto Centanaro Gando para el periodo 2012-2013, para luego descubrir los efectos que produce tal problemática y plantear soluciones a la misma con la finalidad de mejorar el aprendizaje de los niños y que ellos incorporen a su vida escolar la correcta utilización de estas aplicaciones.

##### **Método Analítico.**

Consiste en la división de un todo, en sus elementos para observar y examinar cuidadosamente un hecho en particular, con la implementación de este método se obtiene un análisis minucioso de cada una de las aplicaciones Google que se determinan para mejorar el proceso de aprendizaje y así lograr un significativo beneficio de los estudiantes del séptimo año de Educación Básica.

##### **3.3.2 Métodos Empíricos:**

Su aplicación en el proyecto es efectuar un empleo metodológico y práctico que ayude a mejorar la metodología del aprendizaje en los alumnos de séptimo año de educación básica.

Mediante la **observación** se detecta y asimila la información de un hecho, o el registro de los datos utilizando los sentidos como instrumentos principales. En la Escuela “Humberto Centanaro Gando” se observó el poco uso que tienen las

aplicaciones Google por parte de los docentes con fines educativos percibiéndose el poco interés que se le da a las herramientas informáticas para crear un ambiente de interactividad entre el alumno y el docente

### **3.3.3 Técnicas e instrumentos**

**Encuesta:** Conjunto de preguntas dirigidas a una muestra representativa, para averiguar estados de opinión o diversas cuestiones de hecho.

En el proyecto de investigación se realizara mediante la aplicación de una encuesta con diversas alternativas, específicas, que están diseñadas y dirigidas a los estudiantes del séptimo año de Educación Básica, la encuesta tiene un formato con preguntas en forma clara, sencilla y precisa, de esta forma puedan surgir sus opiniones, las mismas que serán tabuladas.

## **3.4 PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN**

En este capítulo utilizamos estadística descriptiva; la cual nos ayudó a determinar, cuales son las situaciones que inducen para que los docentes no utilicen las TICs en el aula y en su vida profesional. Nos permitirá describir y resumir las observaciones que se hagan sobre el estudio de dicha investigación, utilizaremos para organizar los datos las tablas de frecuencia y los gráficos estadísticos en el programa Excel los mismo que serán analizados para determinar los resultados de la investigación.

## **CAPITULO IV**

### **4.1 ANALISIS DE LA SITUACION ACTUAL**

Después de realizar la encuesta a los alumnos de la Escuela Humberto Centanaro Gando, se logró detectar que los docentes no hacen uso de las aplicaciones Google, ya que los estudiantes poseen limitados conocimientos sobre las aplicaciones informáticas disponible en la red los mismos que permitan mejorar sus destrezas y habilidades en el proceso de aprendizaje.

El centro educativo cuenta con el servicio de internet necesario para el desarrollo de las actividades escolares, pero los docentes no están debidamente capacitados para el uso correcto de la tecnología, lo cual imposibilita el manejo eficiente de los mismos en beneficio de los estudiantes del plantel, por este motivo los docentes desconocen la ayuda que les pueden brindar las aplicaciones Google en la tareas escolares que ellos envían a los estudiantes.

Además la investigación ha permitido conocer los problemas que tienen los alumnos del séptimo año de educación básica para adquirir nuevos conocimientos en cuanto a las aplicaciones Google aprovechándolas de tal manera que los ayude a elaborar mejor sus trabajos de clase y tareas de consulta.

El resultado de las encuestas empleadas a los estudiantes séptimo año de educación básica fue:

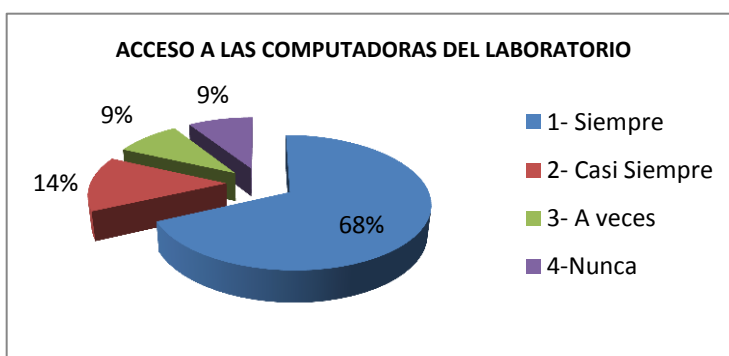
## 1.- ¿Tienes acceso a las computadoras del laboratorio de computación?

**Cuadro 1.** Acceso de los estudiantes a las computadoras del laboratorio de computación durante en el periodo 2012-2013.

Alternativa	Frecuencia	%
1- Siempre	15	68%
2-Casi Siempre	3	14%
3- A veces	2	9%
4-Nunca	2	9%
<b>Total:</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes del 7mo. Año de la Escuela Humberto Centanaro Gando

**Figura 1.**



Fuente: Estudiantes del 7mo. Año de la Escuela Humberto Centanaro Gando

### **Análisis e Interpretación:**

El 68% de la población estudiantil admite que tiene acceso a las computadoras del laboratorio, esto implica que más de la mitad de la población practica con alguna herramienta informática, lo que hace percibir que los estudiantes están interesados en el uso del computador, además existe un 32% de los estudiantes que demuestran algo de interés por el aprendizaje de los programas informáticos induciendo a pensar que quizás ellos asistan al laboratorio por algún interés especial tal como recreación o entretenimiento.

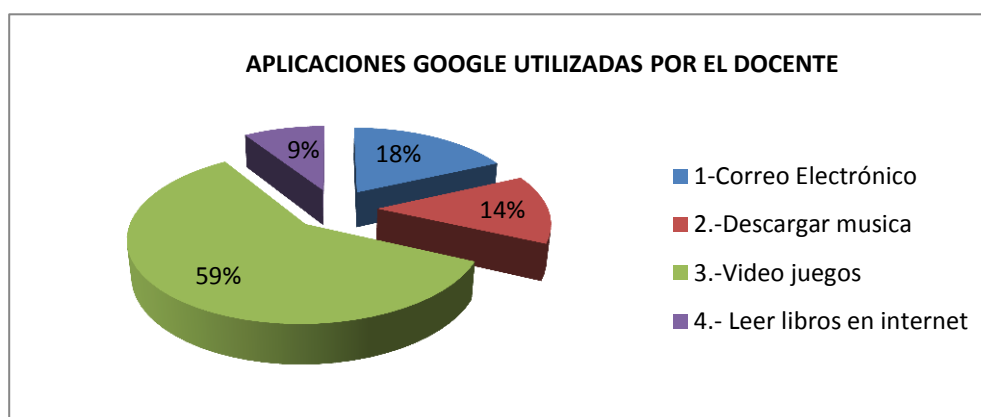
## 2.-¿Con que aplicaciones trabajas en tu hogar?

**Cuadro 2** Aplicaciones utilizadas por los alumnos al momento de realizar sus tareas en el hogar durante el año 2012-2013.

Alternativa	Frecuencia	%
1.-Correo Electrónico	4	18%
2.-Descargar música	3	14%
3.-Videojuegos	13	59%
4.- Leer libros en internet	2	9%
<b>Total:</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del 7mo. Año de la Escuela Humberto Centanaro Gando

**Figura 2**



**Fuente:** Estudiantes del 7mo. Año de la Escuela Humberto Centanaro Gando

De acuerdo a los resultados obtenidos acerca de las aplicaciones que utiliza en el hogar, el 59 % de los estudiantes emplea su tiempo en los videojuegos, es decir, las herramientas informáticas solo sirven para divertirse como se afirma en el cuadro No 1, además existe el 18% de los alumnos que utiliza el correo electrónico como medio de comunicación entre los docentes y alumnos para enviar y recibir tareas, mejorando el desempeño en el área de informática de cada niño, también se detectó que el 23% de los alumnos lo utiliza para el descargar música, además el grafico demuestra que solo 9% de los niños encuestados les gusta leer libros en internet, quedando evidenciado la preferencia por los videos juegos como la aplicación más utilizada por los alumnos en la web.

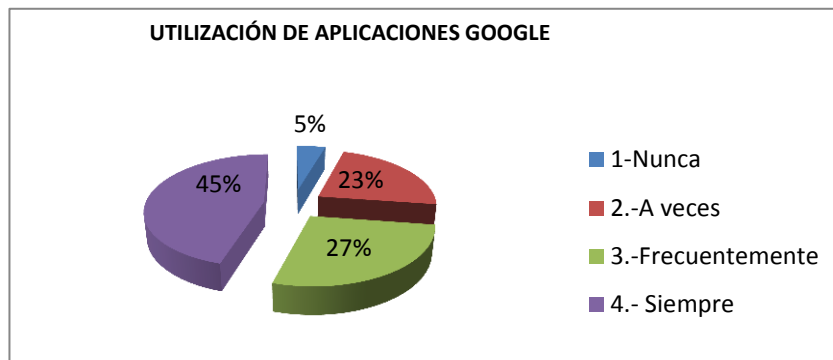
### 3.- ¿Utilizas las aplicaciones Google para trabajar en clase?

**Cuadro 3** Utilización de aplicaciones Google para realizar las tareas en clase durante el año 2012-2013.

Alternativa	Frecuencia	%
1-Nunca	1	5%
2.-A veces	5	23%
3.-Frecuentemente	6	27%
4.- Siempre	10	45%
<b>Total:</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del 7mo. Año de la Escuela Humberto Centanaro Gando

**Figura 3**



**Fuente:** Estudiantes del 7mo. Año de la Escuela Humberto Centanaro Gando

#### **Análisis e interpretación:**

En la investigación se intenta identificar si las aplicaciones Google se encuentran inmersas en la metodología del docente donde 86% de los estudiantes admite la utilización de alguna herramienta Google para trabajar en las asignaturas, que solo un 9% la usa con mucha frecuencias y que existe un porcentaje mínimo que no hace uso de ellas en su trabajo educativo, interpretándose que existe un interés marcado por el uso de la tecnología en las actividades escolares de los estudiantes corroborando la información de la tabla No.1



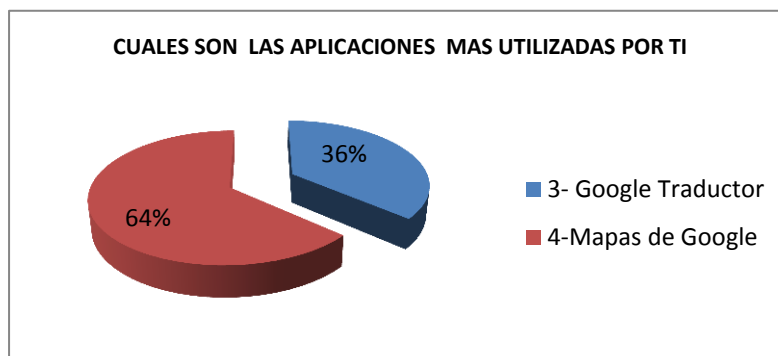
#### 4.- ¿En qué aplicaciones de Google sueles trabajar en la escuela?

**Cuadro 4** En qué aplicaciones de Google sueles trabajar en la escuela durante el año 2013-2014.

Alternativa	Frecuencia	%
3- Google Traductor	8	36%
4-Mapas de Google	14	64%
<b>Total:</b>	22	100%

**Fuente:** Estudiantes del 7mo. Año de la Escuela Humberto Centanaro Gando

**Figura 4**



**Fuente:** Estudiantes del 7mo. Año de la Escuela Humberto Centanaro Gando

#### **Análisis e interpretación:**

En la investigación se les pregunto a los estudiantes acerca de las aplicaciones Google con las que suelen trabajar en la escuela y se puede concluir que acuerdo a sus respuestas el 64% de los niños encuestados les gusta mucho trabajar con mapas de Google, puesto que les gusta conocer y observar los mapas de los distintos países, mientras que el 36% indican que cuando envían las tareas en la asignatura de inglés se apoyan en el traductor de Google para realizarlas esto manifiesta el interés de los estudiantes por formarse académicamente y utilizar eficazmente la tecnología.

## 5.- ¿Cuál es la aplicación Google que más te gusta utilizar?

**Cuadro 5** Aplicación más utilizada por los alumnos durante el año 2012-2013.

Alternativa	Frecuencia	%
3.-Google Gmail	17	77%
4.- Mapas de Google	5	23%
<b>Total:</b>	22	100%

**Fuente:** Estudiantes del 7mo. Año de la Escuela Humberto Centanaro Gando

**Figura 5**



**Fuente:** Estudiantes del 7mo. Año de la Escuela Humberto Centanaro Gando

### **Análisis e interpretación:**

Se puede ver claramente de acuerdo a las respuestas de los niños encuestados que el 77% de los estudiantes siempre utiliza el correo electrónico de Gmail con el antecedente que los docentes han solicitado a los estudiantes crear su correo electrónico para enviar y recibir tareas, mientras que el 23% de los estudiantes utilizan los mapas de Google como una de las aplicaciones preferidas a la hora de realizar un trabajo o comunicarse con un amigo.

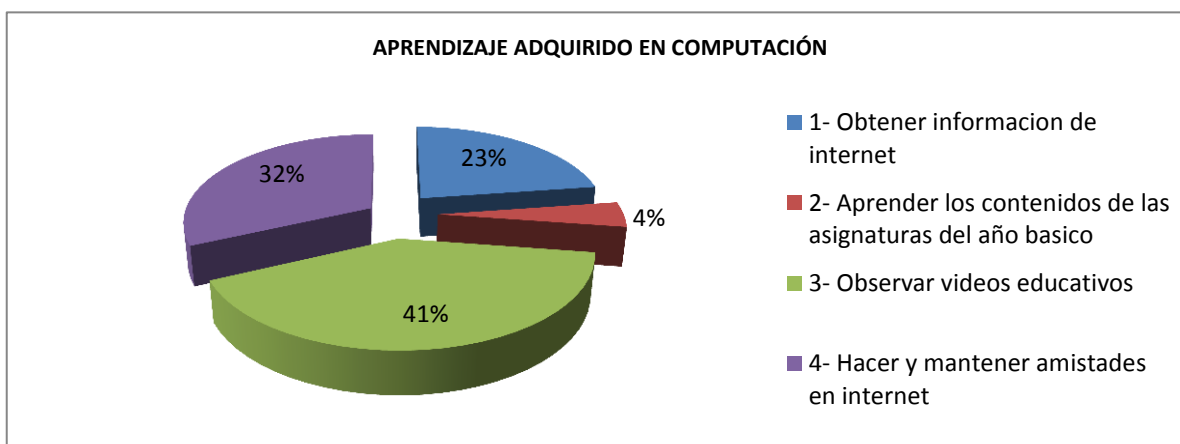
## 6-¿El aprendizaje adquirido en la asignatura de computación lo empleas en tu vida diaria para?:

**Cuadro 6** Aprendizaje adquirido en la asignatura de computación lo emplean los estudiantes en su vida diaria para diferentes actividades durante el año 2012-2013.

Alternativa	Frecuencia	%
1- Obtener información de internet	5	23%
2- Aprender los contenidos de las asignaturas del año básico	1	5%
3- Observar videos educativos	9	41%
4- Hacer y mantener amistades en internet	7	32%
<b>Total:</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del 7mo. Año de la Escuela Humberto Centanaro Gando

**Figura 6**



### **Análisis e interpretación:**

En el gráfico se muestra que el 41% de los estudiantes manifiestan que para el aprendizaje utilizan los videos educativos debido a que los docentes incentivan su uso en la resolución de tareas, además indican que el docente hace preguntas respecto al video en la clase siguiente, también existe un 32% de los estudiantes que hace uso del internet con la finalidad de mantener amistades de esta manera están en constante comunicación con sus seres queridos mediante distintas aplicaciones como Facebook, twitter y el 27% usa internet para informarse.

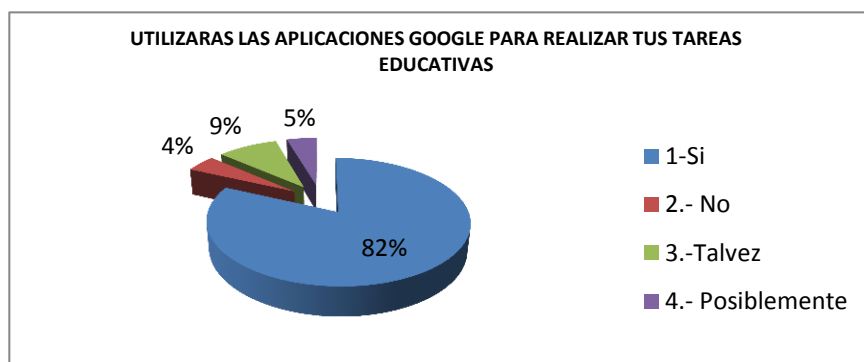
**7. ¿Crees que conociendo el uso de las aplicaciones Google podrías utilizarla para realizar tus tareas educativas y mejorar el aprendizaje?**

**Cuadro 7** El uso de las aplicaciones Google podría ser utilizado para realizar las tareas educativas y mejorar el aprendizaje de los estudiantes durante el año 2012-2013.

Alternativa	Frecuencia	%
1-Si	18	82%
2.- No	1	5%
3.-Talvez	2	9%
4.- Posiblemente	1	5%
<b>Total:</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del 7mo. Año de la Escuela Humberto Centanaro Gando

**Figura 7**



**Fuente:** Estudiantes del 7mo. Año de la Escuela Humberto Centanaro Gando

**Análisis e interpretación:**

En esta pregunta el 82% que es la mayoría de la población encuestada están de acuerdo en que mejorarán su aprendizaje si utilizan las aplicaciones Google para realizar las tareas de investigación educativa y que mejoraría su rendimiento en clase si utilizaran más estas herramientas, mientras el 18% que es la una parte menor de los alumnos opina que posiblemente les ayude pero no están seguros justamente por el poco conocimiento que tienen sobre el tema antes mencionado y dicen que de ninguna manera le ayudaría a mejorar el rendimiento escolar con el uso de estas aplicaciones.

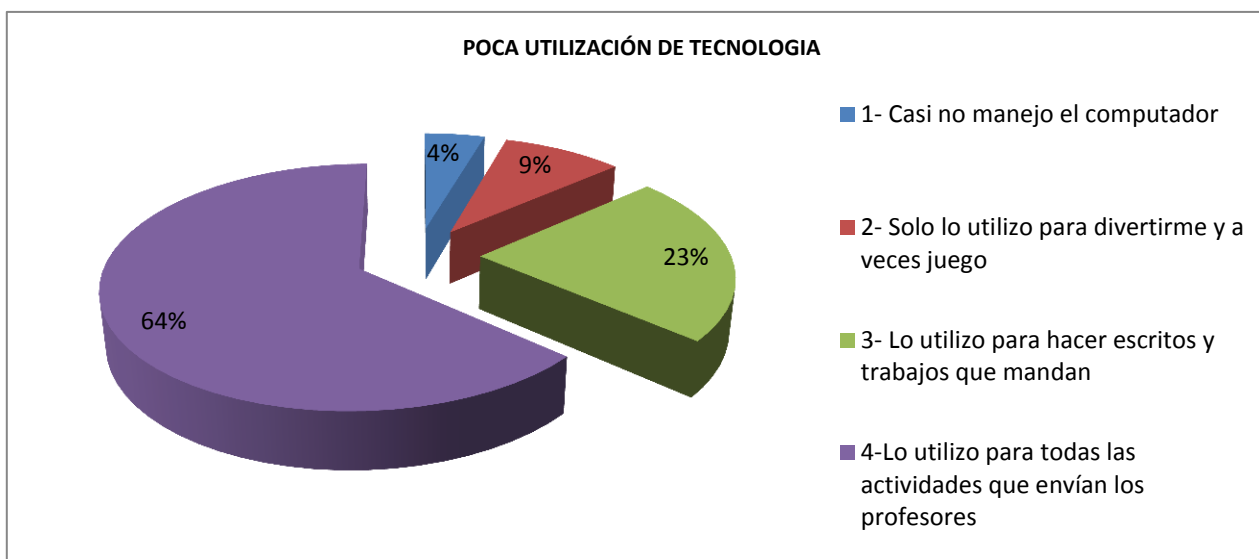
## 8.- ¿Tu nivel de manejo de los programas informáticos es?

**Cuadro 8** Nivel de manejo que tienen los estudiantes sobre los programas informáticos durante el año 2013-2014.

Alternativa	Frecuencia	%
1- Casi no manejo el computador	1	5%
2- Solo lo utilizo para divertirme y a veces juego	2	9%
3- Lo utilizo para hacer escritos y trabajos que mandan	5	23%
4-Lo utilizo para todas las actividades que envían los profesores	14	64%
<b>Total:</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes del 7mo. Año de la Escuela Humberto Centanaro Gando

**Figura 8**



### **Análisis e interpretación:**

El 64% de la población encuestada indica que hace uso de alguna aplicación al momento de realizar sus investigaciones y tareas educativas esto quiere decir que más de la mitad de los alumnos conoce las herramienta informática lo que hace descubrir que los si estudiantes están interesados en el uso del computador, además existe un 36% de los estudiantes que expresan un poco de interés por el aprendizaje los programas informáticos detectándose que talvez ellos vayan al laboratorio de computación porque tienen otros intereses como diversión y recreación ya sea a chatear con algún amigo o a ver video juegos .

## **4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIAS Y PERSPECTIVAS**

Elaborado el estudio estadístico se puede considerar que no todos los estudiantes utilizan en sus clases de laboratorio las aplicaciones Google, debido a que no saben el uso que se les puede dar a dichas aplicaciones y además porque los docentes no cuentan con el conocimiento necesario para impartir la clase con recursos disponibles en internet.

La directora de la institución es la docente responsable del séptimo año de educación básica quien manifiesta su interés en la aplicación y ejecución del proyecto sobre las aplicaciones Google, ya que indica su predisposición por aprender y utilizar estas herramientas en clase desarrollando las capacidades de los alumnos a través del uso de la informática en el salón de clase, además porque se fomenta la investigación entre los estudiantes que tiene a su cargo.

En esta investigación es importante mencionar el aporte que hicieron los filósofos en beneficio del aprendizaje por ello citamos a Vygotsky quien dice que el aprendizaje es un proceso que siempre incluye interacción social el proceso de enseñanza-aprendizaje es asumido como un proceso de interrelación personal, que incluye al alumno, el docente y la relación que se establece en esta concepción ya que es importante la intervención de los otros como mediadores el individuo no puede recorrer el camino del desarrollo sin la participación de otros miembros de la cultura.

En los alumnos del séptimo año de educación básica general que existe la presencia de una buena relación entre docente y alumno como lo manifiesta Vygotsky ya que el aprendizaje es preparado por el docente, mediante un plan de clase porque el alumno no puede recorrer el camino de la formación escolar sin la participación de un docente, la intervención pedagógica es el mecanismo predilecto de la escuela.

- También hay la teoría de la doctora María Montessori quien sostiene que para un correcto aprendizaje el niño necesita estímulos y libertad para aprender, el maestro tiene que dejar que el alumno exprese sus gustos,

sus preferencias y algo más importante aún, hay que dejar que se equivoque y que vuelva a intentarlo. Montessori insistía en que el rol del maestro dominante había que cambiarlo y permitir que el alumno tenga un papel más activo y dinámico en el proceso de aprendizaje.

- Afortunadamente lo que sostiene la doctora Montessori si se aplica en este plantel educativo ya que es verdad que los estudiantes cuentan con un guía educativo que es el docente pero, algo muy importante es hacer que el estudiante sea participativo no solo el docente es el que expresa lo que manera el niño tiene un rol participativo dentro de clase.
- En las encuestas se puede evidenciar que los alumnos no tienen mayor conocimiento de las aplicaciones Google, debido a que el docente encargado de la cátedra no da el impulso necesario para el uso de la herramienta y en gran parte se debe a la falta de conocimiento y dominio del mismo docente en las aplicaciones Google.
- La utilización de las aplicaciones digitales estimula a los estudiantes en el aprendizaje de la asignatura de informática porque ellos valoran la utilidad de las mismas para su formación y les permite, optimizar el aprendizaje recibido en el aula de clase.

### **4.3 RESULTADOS**

Después de analizar los resultados conseguidos en la encuesta efectuada a los alumnos del séptimo año de educación básica general de la Escuela Humberto Centanaro Gando se obtuvieron los siguientes resultados:

- Las herramientas informáticas son un apoyo para la clase porque permiten hacer presentaciones y exposiciones atractivas para los alumnos, además el uso de videos educativos es un importante medio para motivar el interés en la clase del docente.

- Se observó que los niños desconocían sobre las aplicaciones informáticas ya que entre ellos comentaban que no sabían sobre su utilización, el 68% de los niños admitió que siempre tienen acceso a las computadoras del laboratorio de computación pero que solo era para actividades de recreativas en el programa Paint.
- La deficiente aplicación de metodologías basadas en las Tics reflejan el desconocimiento de los docentes en el área de informática que apoyen los procesos pedagógicos de los estudiantes incidiendo en el aprendizaje efectivo.

En conclusión los alumnos encuestados concuerdan en que necesitan una capacitación sobre las aplicaciones Google como herramienta para gestionar las tareas implementando nuevos métodos pedagógicos apoyados por la tecnología generando clases más prácticas e interactivas.

#### **4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS**

Después de revisar y tabular los datos se puede comprobar que los estudiantes no tienen completamente el dominio sobre los equipos tecnológicos, por falta de capacitación en sobre el uso de las aplicaciones Google las cuales son necesarias en el proceso aprendizaje. Tenemos los siguientes resultados:



Hipótesis	Verificación
<p><b>General:</b></p> <p>El uso adecuado de las aplicaciones Google por parte del docente incidirá positivamente en el proceso aprendizaje de los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela N° 36 Humberto Centanaro Gando en el periodo 2012-2013.</p>	<p>Esta hipótesis es aceptada porque los resultados obtenidos en la pregunta N° 7 demuestran que el 82% de los estudiantes están de acuerdo en que mejorarán su aprendizaje si utilizan las aplicaciones Google para realizar las tareas de investigación educativa entonces queda comprobado que si incide de manera positiva el uso adecuado de las aplicaciones, de igual manera en la pregunta N° 8 el 64% de los alumnos indican que hacen uso de alguna aplicación al momento de realizar sus investigaciones esto quiere decir que más de la mitad de los alumnos conoce las herramienta informática lo que hace descubrir que los si estudiantes están interesados en el uso de las mismas.</p>
<p><b>Particulares:</b></p> <p>Una adecuada infraestructura informática complementa el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela N° 36 Humberto Centanaro Gando en el periodo 2012-2013.</p>	<p>Esta hipótesis es aceptada porque el en la pregunta N° 1 el 68% de la población estudiantil admite que tiene acceso a las computadoras del laboratorio, esto implica que si cuentan con una infraestructura adecuada ya que más de la mitad de la población practica con alguna herramienta informática también de acuerdo a la pregunta N° 4 donde de acuerdo respuestas el 64% de los niños les gusta mucho trabajar con mapas de Google, por tal motivo una adecuada infraestructura si es complemento para el procesos de aprendizaje de los estudiantes.</p>
<p>El interés de los estudiantes está influenciado por la forma en que se tratan los contenidos curriculares en el aula por parte de los docentes de Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela N° 36 Humberto Centanaro Gando en el periodo 2012-2013.</p>	<p>Esta hipótesis es aceptada porque en la pregunta N° 6 el 41% de los estudiantes manifiestan que para el aprendizaje utilizan los videos educativos debido a que los docentes incentivan su uso en la resolución de las tareas.</p>
<p>El desarrollo de las habilidades y destrezas en los estudiantes dependen de los contenidos curriculares que se implementen en el año de educación básica de Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela N° 36 Humberto Centanaro Gando en el periodo 2012-2013</p>	<p>Esta hipótesis es aceptada porque en la pregunta N° 2 el 77% de los estudiantes siempre utiliza el correo electrónico de Gmail para enviar y recibir tareas, mientras en pregunta N° 5 el 59 % de los estudiantes emplea sus habilidades en los videojuegos, es decir, las herramientas informáticas también sirven para divertirse.</p>

## **CAPÍTULO V**

### **La Propuesta**

#### **5.1 TEMA:**

Guía metodológica sobre la utilización de aplicaciones Google en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de educación básica en el séptimo año de educación Básica de la Escuela Humberto Centanaro Gando, del Cantón Milagro, en el periodo lectivo 2012-2013.

#### **5.2 FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

##### **5.2.1 Aplicaciones Google**

Esta propuesta, está basada en la utilización de herramientas online, tomando en cuenta la investigación realizada, ya que hoy en día la educación necesita de la asistencia de la tecnología para responder a los retos del nuevo milenio implementando las aplicaciones Google.

Los procesos tecnológicos son parte importante en la vida actual, en el área educativa siendo parte elemental que los estudiantes adquieran conocimientos sobre el uso de las mismas y de esta manera lograr que ellos puedan desenvolverse bien al momento de realizar sus tareas educativas. Por ello, la tecnología permite el aprovechamiento de sus distintas aplicaciones como son Google Gmail, Google Traductor, Google Videos etc.

El uso de estas herramientas positivistas permite innovar el proceso de aprendizaje, para captar la atención de los estudiantes, con la perspectiva de mejorar sus conocimientos, y así conquistar un espacio más en el sector educativo, es un deber de los establecimientos educativos, promover proyectos sobre la utilización de las nuevas aplicaciones, de modo que los estudiantes puedan estar preparados para realizar sus investigaciones.

Con la implementación de ésta propuesta, se ayudará a mejorar las actividades que se realizan diariamente en centro de educación, ya que es de suma

importancia manipular las distintas aplicaciones que tiene Google como correo electrónico Gmail, Google Docs. Google Earth, para de esta manera estar de acorde a la era tecnológica ya que hoy en día es necesario para todo

### **5.3 Justificación**

El concentrar la atención a la forma de enseñar mediante las aplicaciones de google, es la intención de los autores de la investigación ofrecer una idea innovadora que motive el interés de los maestros-estudiantes de hacer de la clase un buen momento para conocer los beneficios de estas herramientas y conocer de forma indirecta particularidades de cualquier sitio de la Tierra a través de una herramienta tecnológica de fácil manejo como es la google Earth.

Los avances científicos y tecnológicos están alcanzando mayor radio de acción, es decir que la educación forma parte de creación por lo que al llevar a cabo la aplicación de un programa basado en lineamientos WEB,2.0 se ajustan a la enseñanza de niños y niñas en edad escolar.

Al poseer las buenas intenciones de cambiar la calidad de la educación de la Escuela Humberto Centanaro Gando, así como de las capacidades técnicas que ameritan, se promueve la ejecución de una propuesta pedagógica, con énfasis en la didáctica tecnificada y sobretodo que con la ayuda del docente se logra una efectiva línea de aprendizaje dirigida a suplir el tradicional mapa, texto o lamina que por mucho tiempos ha sido el único recurso utilizado para enseñar, mas con este trabajo se permite aprender de manera más eficiente.

## **5.4 Objetivos de la Propuesta**

### **5.4.1 Objetivo General:**

Definir la utilización de las aplicaciones Google, mediante un seminario-taller de capacitación para mejorar el desempeño de cada niño en el aprendizaje, fortaleciendo su preparación escolar.

### **5.4.2 Objetivos específicos.**

- Capacitar a los alumnos sobre el uso de las aplicaciones Google.
- Usar con eficacia las aplicaciones Google.
- Utilizar internet para la descripción de las aplicaciones.
- Fortalecer la formación escolar de los estudiantes.

## **5.5 UBICACIÓN**

Provincia: Guayas.

Cantón: Milagro.

Ciudadela: La Pradera.

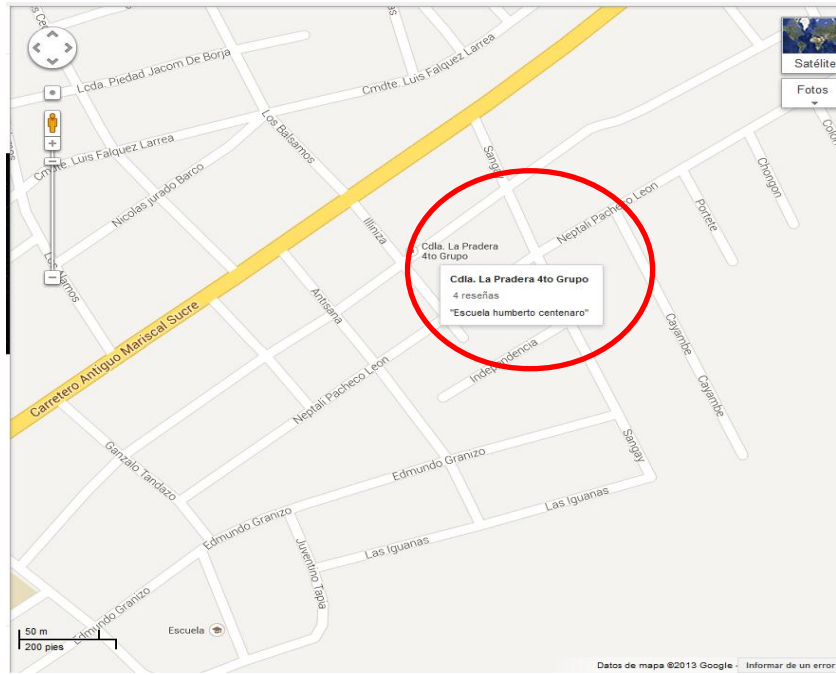
Institución: Humberto Centanaro Gando.

Sostenimiento: Fiscal.

Infraestructura: Propia y funcional.

# CROQUIS DE LA ESCUELA HUMBERTO CENTANARO GANDO

Figura 9



## 5.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD

La propuesta es viable en el ámbito social es factible, porque la mayoría sabemos que los procesos tecnológicos, específicamente el uso del computador ha alcanzado grandes metas, ya que ahora es posible realizar diversas actividades con estas herramientas, hasta trabajamos por medio de correos y aulas virtuales, realizamos videoconferencias, en este caso serán beneficiados, los estudiantes, en el área educativa es muy importante ya que nos permitiría el progreso en el proceso de aprendizaje.

Las capacitaciones sobre las aplicaciones Google educativas tiene el apoyo absoluto por parte de la Directora del centro educativo Humberto Centanaro Gando, quien está consciente de la necesidad que tienen los estudiantes de usar herramientas online para ampliar su preparación y elevar sus destrezas y de esta manera se preparen para el ingreso al colegio donde seguirán formándose de acuerdo a las exigencias que conlleva el colegio, permitiendo así lograr un aprendizaje propio por cada uno de los estudiantes.

Los alumnos tienen la disponibilidad y entusiasmo por capacitarse en el uso de las aplicaciones Google educativas que se presenta en la propuesta, con este vínculo se logrará que los estudiantes tengan la voluntad de manipular y utilizar aplicaciones online, herramientas que se encuentran en apogeo en la actualidad.

El centro educativo en el espacio tecnológico, no dispone totalmente de los recursos precisos, como son las computadoras, parlantes, proyector para facilitar la ejecución de las capacitaciones sobre las aplicaciones Google, ya que estos instrumentos forman parte importante en el proceso de aprendizaje con las aplicaciones que encontramos en internet.

Para la realización de este proyecto se cuenta con la disposición de los recursos monetarios, tecnológicos y humanos obligatorios para la realización perfecta de la propuesta.

## 5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Incorporar las aplicaciones Google con fines educativos mediante capacitaciones con horarios de dos horas en la mañana por una semana la capacitación en el uso de las aplicaciones Google está dirigido a los estudiantes, ya que en las diversas actividades educativas se está implementado el uso de internet como medio de consulta e investigaciones entre otros, lo cual indica que no solo son utilizadas para computación sino, también para todas las asignaturas; como para Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Matemáticas, Lenguaje e Inglés de esta manera utilizan el computador como instrumento para manipular y buscar información, que sea accesible a los estudiantes a un mejor aprendizaje.

- Se realizara talleres de capacitación de las aplicaciones Google con una jornada de cuatro días laborales sumando una totalidad de ocho horas de trabajo en el laboratorio de computación en la institución para desarrollar destrezas de búsqueda en las los programas que se utilizaran en el desarrollo del proyecto.
- Utilizar las aplicaciones Google más importantes mediante talleres realizados en el laboratorio para actualizar sus conocimientos y conseguir un aprendizaje significativo en cada uno de los estudiantes del séptimo año de educación básica general.
- Exponer la ayuda que brindan las aplicaciones de Google al ser implementadas en las horas de clases que existen en el laboratorio con el fin de mejorar los procesos de aprendizaje.

## Actividades

- Presentar la Propuesta a la directora de la Escuela Fiscal #36 Humberto Centanaro Gando, Lcda. Blanca Cobos
- Pedir la permisión para la realización de la propuesta.
- Encuestar a los estudiantes de la Escuela.
- Ejecutar el seminario taller con las capacitaciones sobre las aplicaciones Google
- Ejecución de las actividades que se van a realizar.

## Planes de clase

### PLAN DE CLASE

**Competencia de la actividad:** crear un correo electrónico en Gmail.

Aplica conocimientos adquiridos para la creación de un correo en Gmail.

<b>Documentos de Apoyo y medios didácticos</b>	Pizarrón, Marcadores, Proyector, Computadora, Aplicación Gmail.
--	---

<b>SECUENCIA Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	
Docente	Estudiantes
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Reconoce las partes, funciones del correo Gmail.</li><li>➤ Reconoce la importancia del manejo de correos electrónicos.</li><li>➤ Comprende el funcionamiento de las herramientas que ofrece Gmail.</li><li>➤ Envía correos electrónicos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Resuelve ejercicios propuestos por el docente.</li><li>➤ Identifica y diferencia claramente las partes del correo electrónico</li><li>➤ Participa la creación de correos.</li><li>➤ Realiza las tareas de refuerzo.</li></ul>

**Seguimiento de la actividad por parte del profesor:**

**Evaluación:** Ejercicios de envío y recepción de correos.



## PLAN DE CLASE

**Competencia de la actividad:** Identificar las aplicaciones que ofrece Google Docs.

Aplica conocimientos adquiridos para búsqueda de archivos PDF y documentos de otros formatos en google docs.

**Documentos de Apoyo y medios didácticos**

Herramientas Google Docs. Pizarrón, Marcadores, Proyector, Computadora.

### SECUENCIA Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Docente	Estudiantes
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reconoce las partes y funciones que tiene google docs.</li> <li>➤ Reconoce la importancia del manejo de google docs.</li> <li>➤ Comprender el funcionamiento de las herramientas que ofrece google docs.</li> <li>➤ Envía tareas de refuerzo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Resuelve ejercicios propuestos por el docente.</li> <li>➤ Identifica y claramente las partes de google docs.</li> <li>➤ diferencia las partes de google docs.</li> <li>➤ Realiza las tareas de refuerzo.</li> </ul>

**Seguimiento de la actividad por parte del profesor:**

**Evaluación:** Ejercicios de aplicaciones en la computadora.

## Plan de Clase

**Competencia de la actividad:** Identificar las herramientas que ofrece Google Earth

Aplica conocimientos adquiridos para el correcto manejo de la aplicación Google Earth

**Documentos de Apoyo y medios didácticos**

Pizarrón, Marcadores, Proyector, Computadora, programas

### SECUENCIA Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Docente	Docentes
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reconoce las partes, funciones de Google Earth</li> <li>➤ Reconoce la importancia del manejo de Google Earth.</li> <li>➤ Comprender el funcionamiento de las herramientas Informáticas que ofrece Google Earth.</li> <li>➤ Envía tareas de refuerzo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Resuelve ejercicios propuestos por el docente.</li> <li>➤ Identifica y diferencia claramente las herramientas de google earth</li> <li>➤ Participa dando ejemplos para reforzar los contenidos analizados.</li> <li>➤ Realiza las tareas de refuerzo.</li> </ul>

**Seguimiento de la actividad por parte del profesor:**

**Evaluación:** Ejercicios de aplicaciones en la computadora.

## Plan de Clase

**Competencia de la actividad:** Identificar el uso de rueda de búsqueda google.

Aplica conocimientos adquiridos para realizar investigaciones en la rueda de búsqueda google.

<b>Documentos de Apoyo y medios didácticos</b>	Pizarrón, Marcadores, Proyector, Computadora, internet.
--	---

<b>SECUENCIA Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	
Docente	Estudiantes
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reconoce las partes, funciones de la rueda de búsqueda de google.</li> <li>➤ Reconoce la importancia de la rueda de búsqueda.</li> <li>➤ Comprender el funcionamiento de las herramientas que ofrece la rueda de búsqueda de google.</li> <li>➤ Envía tareas de refuerzo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Resuelve ejercicios propuestos por el docente.</li> <li>➤ Identifica las herramientas de rueda de búsqueda.</li> <li>➤ Participa dando ejemplos para buscar temas en la rueda de búsqueda.</li> <li>➤ Realiza las tareas de refuerzo.</li> </ul>

**Seguimiento de la actividad por parte del profesor:**

**Evaluación:** Ejercicios de aplicaciones en la rueda de búsqueda.

## 5.7.1.2 DESARROLLO DE ACTIVIDADES QUE CONTIENE LA GUIA METODOLÓGICA.

### ACTIVIDAD # 1

#### TEMA: CORREO ELECTRÓNICO GMAIL.

**OBJETIVO:** Establecer la importancia de Gmail que además de ser una herramienta de correo con una capacidad muy holgada para gestionar nuestra correspondencia desde cualquier lugar.

#### Característica.

Trabajo grupal.

#### Procedimiento.

Explicar cómo crear un correo electrónico valorar la importancia que tiene y su utilidad.



## MANEJO DE

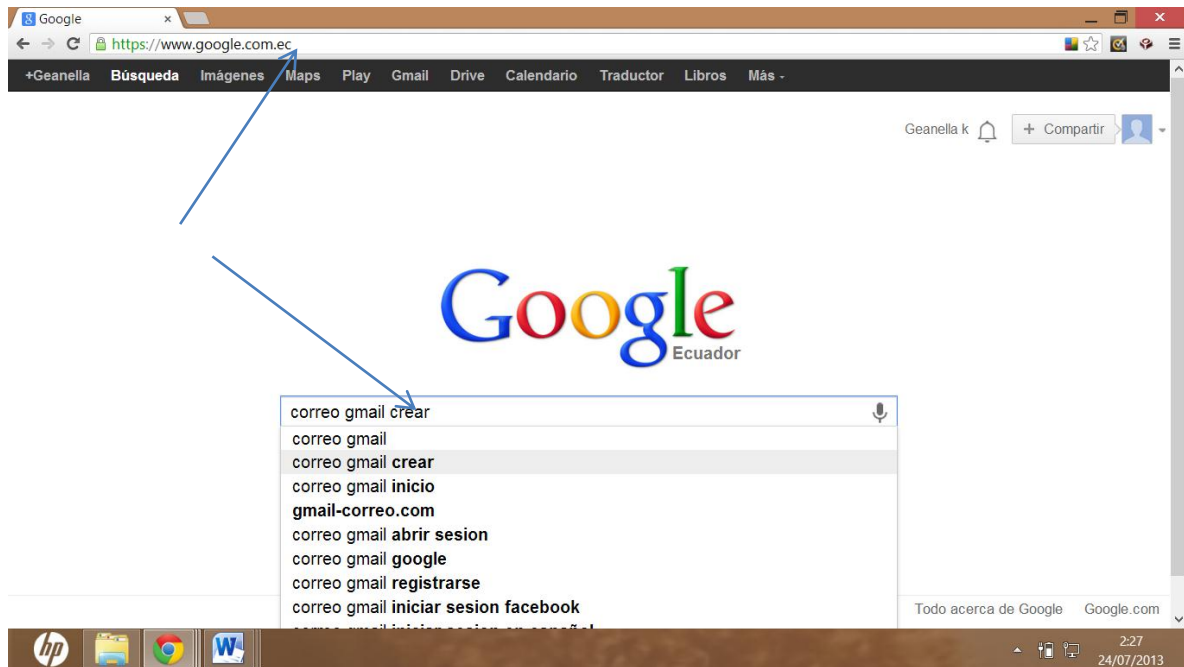
## CORREO GMAIL:

No tiene

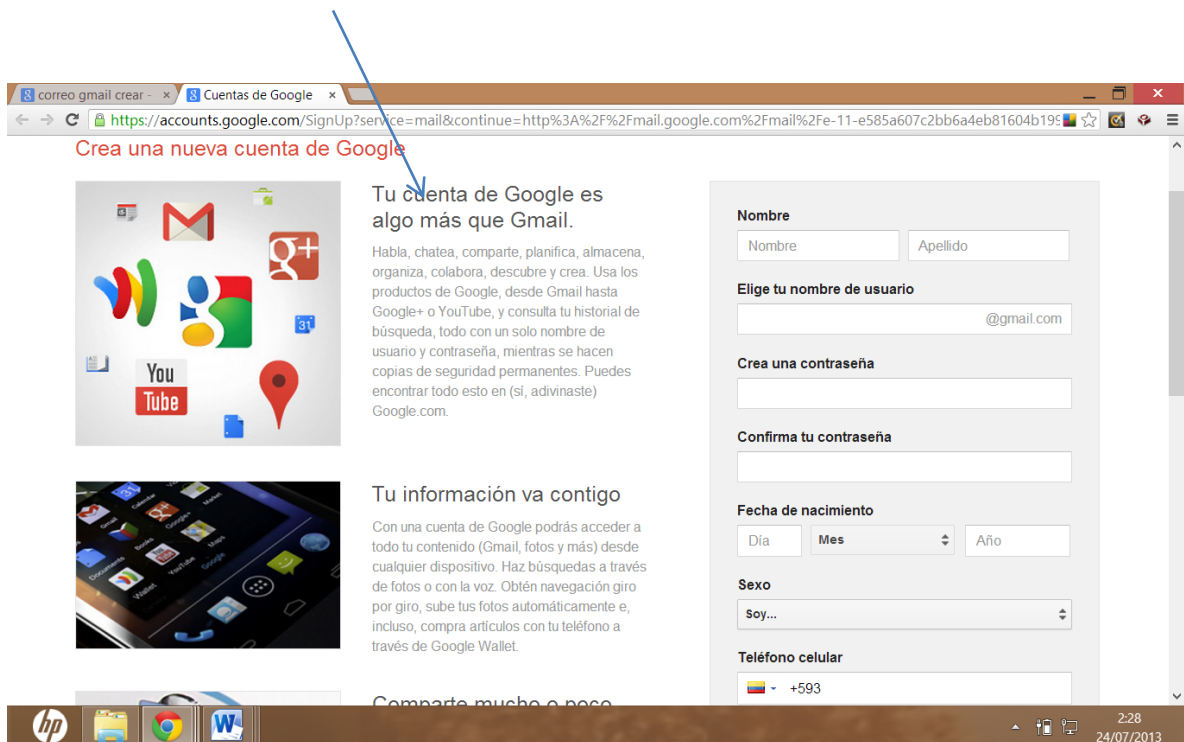
dificultad alguna. Todo está a la vista. Lo único que necesitamos es abrir una cuenta en Gmail. Ahí daremos como opción la dirección de nuestra anterior cuenta de correo. Creamos un nombre de usuario y generamos nuestra contraseña, sobre el nombre de usuario, Google nos dirá si nuestra opción está disponible en su base de datos.

Ingresar a [www.google.com.ec](http://www.google.com.ec)

Luego digitamos: crear correo Gmail



Se presenta la siguiente pantalla en la cual pide llenar los campos con tus datos personales.



Para finalizar damos clic en acepto el contrato y ya está creado tu correo electrónico Gmail.

correo gmail crear - x Cuentas de Google x

https://accounts.google.com/SignUp?service=mail&continue=http%3A%2F%2Fmail.google.com%2Fmail%2Ffe-11-e585a607c2bb6a4eb81604b195

**Tu cuenta de Google es algo más que Gmail.**  
Habla, chatea, comparte, planifica, almacena, organiza, colabora, descubre y crea. Usa los productos de Google, desde Gmail hasta Google+ o YouTube, y consulta tu historial de búsqueda, todo con un solo nombre de usuario y contraseña, mientras se hacen copias de seguridad permanentes. Puedes encontrar todo esto en (sí, adivínaste) Google.com.

**Tu información va contigo**  
Con una cuenta de Google podrás acceder a todo tu contenido (Gmail, fotos y más) desde cualquier dispositivo. Haz búsquedas a través de fotos o con la voz. Obtén navegación giro por giro, sube tus fotos automáticamente e, incluso, compra artículos con tu teléfono a través de Google Wallet.

**Comparte mucho o poco**  
Elige el contenido que quieras compartir con

**Nombre**  
karina Martinez

**Elige tu nombre de usuario**  
martinezk493@gmail.com

**Crea una contraseña**  
.....

**Confirma tu contraseña**  
.....

**Fecha de nacimiento**  
31 Agosto 1981

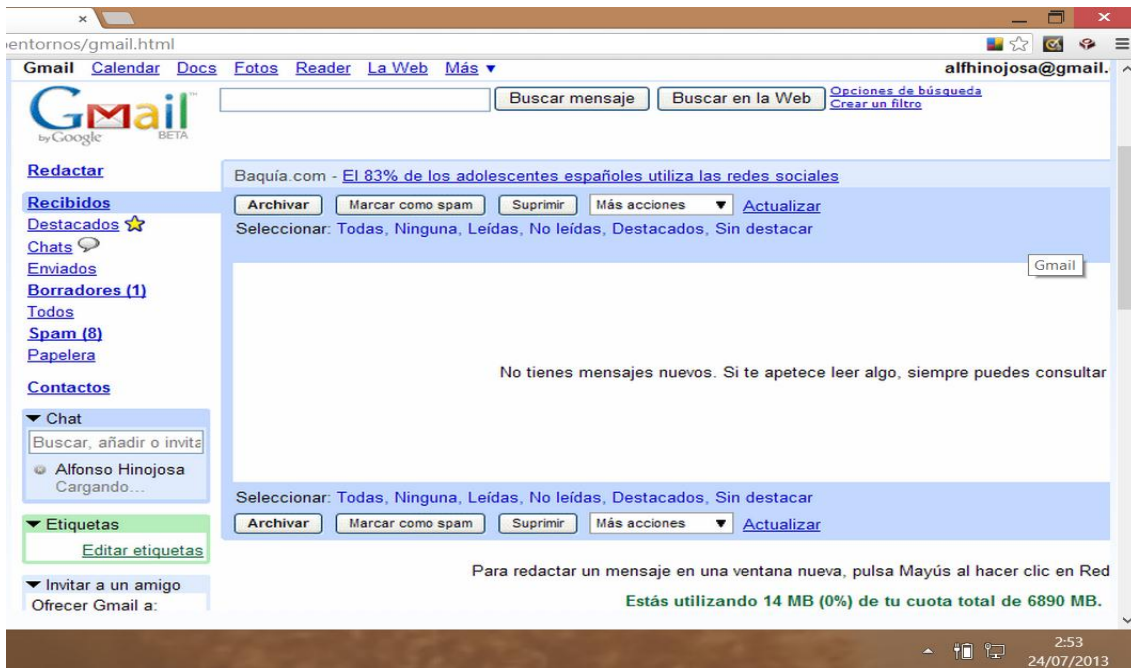
**Sexo**  
Mujer

**Teléfono celular**  
+593

**Tu dirección de correo electrónico actual**

hp | 2:31 | 24/07/2013

Para abrir una cuenta en Gmail es muy importante que elijamos bien nuestro nombre de usuario y contraseña. Lo podemos utilizar para los numerosos servicios gratuitos a nuestra disposición en Internet, siempre podremos dar ese mismo nombre de usuario y contraseña, y así evitar esfuerzos de memoria para acceder a esos servicios.



**Utilidad:** Con este gestor de correo online puedes mantenerte informado y manejar tu mensajería desde cualquier terminal, se puede importar todos nuestros contactos desde el antiguo programa de correo que estuviéramos utilizando.

El riesgo de pérdida de libreta de direcciones, troyanos, virus, spam, etc. es muy reducido. Ya Google vigila por nosotros. Han dado el paso que estábamos rogando a nuestros anteriores servidores de correo.

El tamaño actual de unas siete gigas para el contenido de nuestras carpetas de recibidos, enviados o borrados es muy efectivo no necesitamos estar borrando correspondencia, además el intercambio de correos sobre un mismo tema nos lo mantiene todo unido como si de una sección de un libro se tratase. Así podemos fácilmente rastrear la evolución de nuestras comunicaciones.

## ACTIVIDAD #2

### TEMA: GOOGLE DOCS.

**OBJETIVO:** Descubrir la variedad de formatos en que podremos editar nuestros documentos de Open Office, Word, PDF, documentos de texto y guardarlos con el mismo formato u otros.

#### Característica.

Trabajo grupal.

#### Procedimiento.

## GOOGLE DOCS

Exponer cómo ingresar a Google Docs. A través de Gmail y las distintas actividades que se pueden realizar con esta aplicación ya que es una herramienta totalmente gratuita que se encuentra en internet.



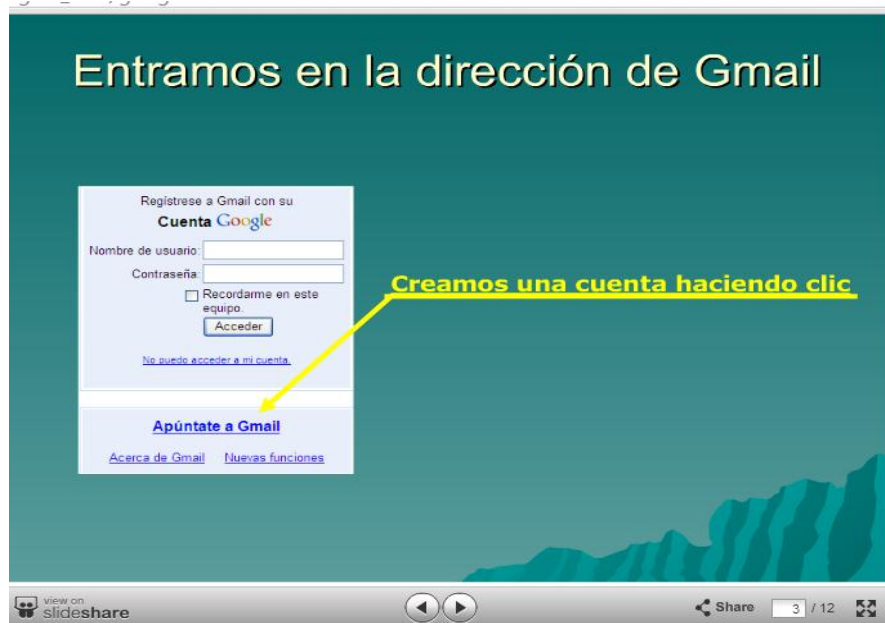
**Google Docs.** Es un sencillo pero potente procesador de texto y hoja de cálculo, todo en línea, que nos permite crear nuevos documentos, editar los que ya teníamos o compartirlos en la red con otros usuarios nuestros documentos se almacenan en línea, permitiéndonos acceder a ellos desde cualquier computador con conexión a internet, y compartirlos con los que queramos, permitiendo incluso su edición.

Google Docs. Soporta gran cantidad de formatos. Con el procesador de texto podremos editar nuestros documentos de Word, Open Office, PDF, documentos de texto y guardarlos con el mismo formato u otros distintos.

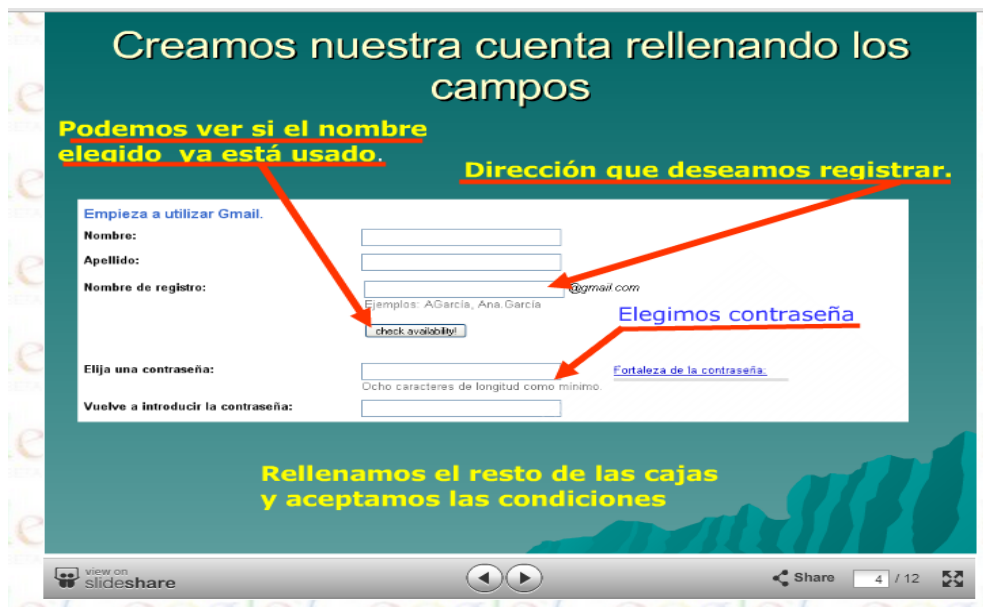


Para utilizar Google Docs. Debemos tener una cuenta Google correo Gmail.

- Entramos en la dirección de Gmail
- Creamos una cuenta haciendo clic en Apúntate a Gmail



- Creamos nuestra cuenta rellenando los campos
- Rellenamos el resto de cajas y aceptamos las condiciones



- ingresamos a nuestra cuenta Gmail





## Creamos el documento como en cualquier procesador de textos

**Hacemos clic en Archivo y elegimos la opción deseada**

documentos compartido

view on slideshare

Share 6 / 10

Podemos compartir el documento que hemos creado

- 1.-Redactamos el documento
- 2.-Hacemos clic en la pestaña compartir si queremos compartirlo con alguien.

## Podemos compartir el documento creado

**1. Escribimos el documento**

**2. Hacemos clic si queremos compartirlo con alguien**

Aqui escribimos el documento C...

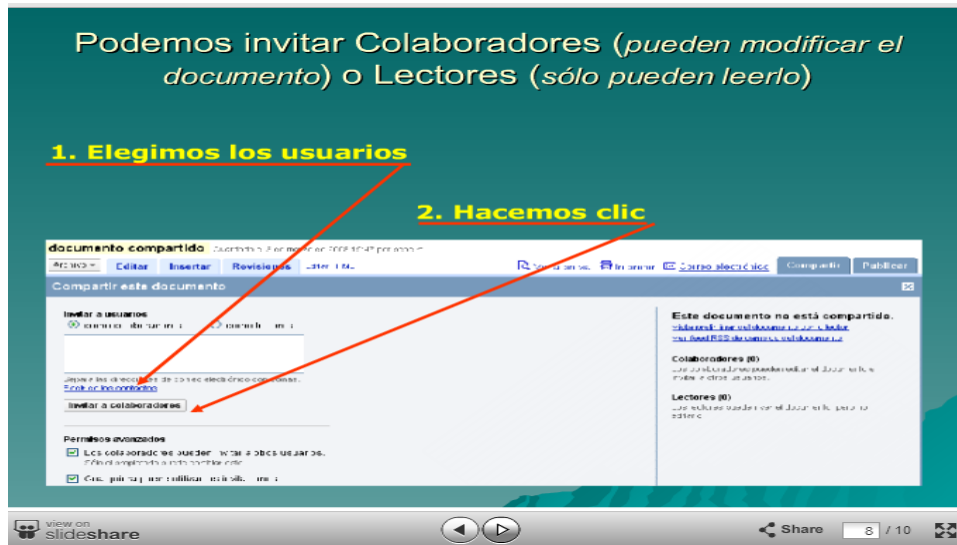
view on slideshare

Share 7 / 10

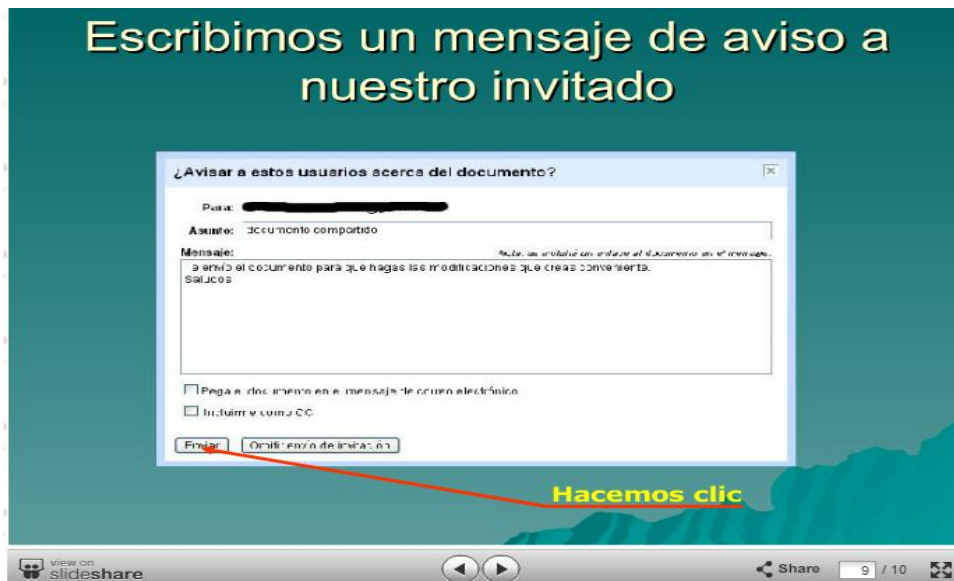
Podemos invitar colaboradores pueden modificar el documento o lectores que solo deseen leerlo

1.-Elegimos los usuarios

2.-Hacemos clic en invitar a colaboradores



- Se presenta esta pantalla donde escribimos un mensaje de aviso a nuestro invitado
- Hacemos clic en enviar
- El invitado recibirá un correo donde se le indica que acaban de compartir con él un documento.



## **Cómo utilizar google docs.?**

Como hemos visto en el tratado anterior, el trabajo del alumno se inicia visitando Google Gmail y de esta manera accede a los recursos que se le presentan.

Una vez que han ingresado a estos recursos esta información recopilada, la deben pasar a Google Docs. Y la comparten con su catedrático que le corrige u orienta sobre las correcciones que debe hacer al documento.

Como último paso el docente exporta el documento a otro formato para ser imprimido y archivado.

Con todo este proceso pretendemos primero que el alumno aprenda a extraer los contenidos importantes de una información encontrada en Internet, que sea capaz de componer un texto coherente en cuanto a su sintaxis queriendo evitar los errores ortográficos y que este documento lo comparta con sus compañeros y su profesor para que sea corregido.

## **¿Por qué utilizar Google Docs. Y no otro procesador?**

- Porque los computadores son utilizados por otros alumnos y así no tenemos que dejar ningún documento en el ordenador con el riesgo de ser borrado.
- Porque los trabajos desplegados por los alumnos en sus casas, de forma inmediata los pueden enviar al profesor para su corrección.
- Porque su trabajo es muy sencillo y para los alumnos con los que estamos trabajando no necesitamos aplicaciones muy sofisticadas.
- Porque consideramos que es una herramienta muy interesante de Trabajo Colaborativo.

- Porque es una aplicación gratuita y fomentamos entre los alumnos el hacer uso de las herramientas que hay en la Web 2.0 y olvidarnos de usar otros procesadores usados de forma ilegal.

### ACTIVIDAD #3

#### TEMA: GOOGLE EARTH

**OBJETIVO:** Explorar Google Earth para conocer como ubicarnos geográficamente en los lugares principales del mundo y coordenadas geográficas a través de las opciones que brinda la aplicación.

#### **Característica.**

Trabajo grupal.

#### **Procedimiento.**

Mostrar el valor que tienen las aplicaciones Google a través de Google Earth ya que son una herramienta útil para ampliar nuestro sentido crítico, la idea es que los alumnos: Exploren las opciones que ofrece Google Earth, Creen un mapa con Google Maps, comprendan los conceptos de coordenadas geográficas y husos horarios, creen rutas, mapas y localicen lugares con Google Maps y que crear archivos con la información de interés para compartirlos luego por la web.



### DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA GOOGLE EARTH

**'''GOOGLE EARTH'** Es un programa informático similar a un Sistema de Búsqueda Geográfica (SIG), que permite visualizar imágenes en 3D

del planeta, combinando imágenes de mapas, satélite y el motor de búsqueda de Google que permite ver imágenes a escala de una parte del mundo.

### **¿Qué es Google Earth?**

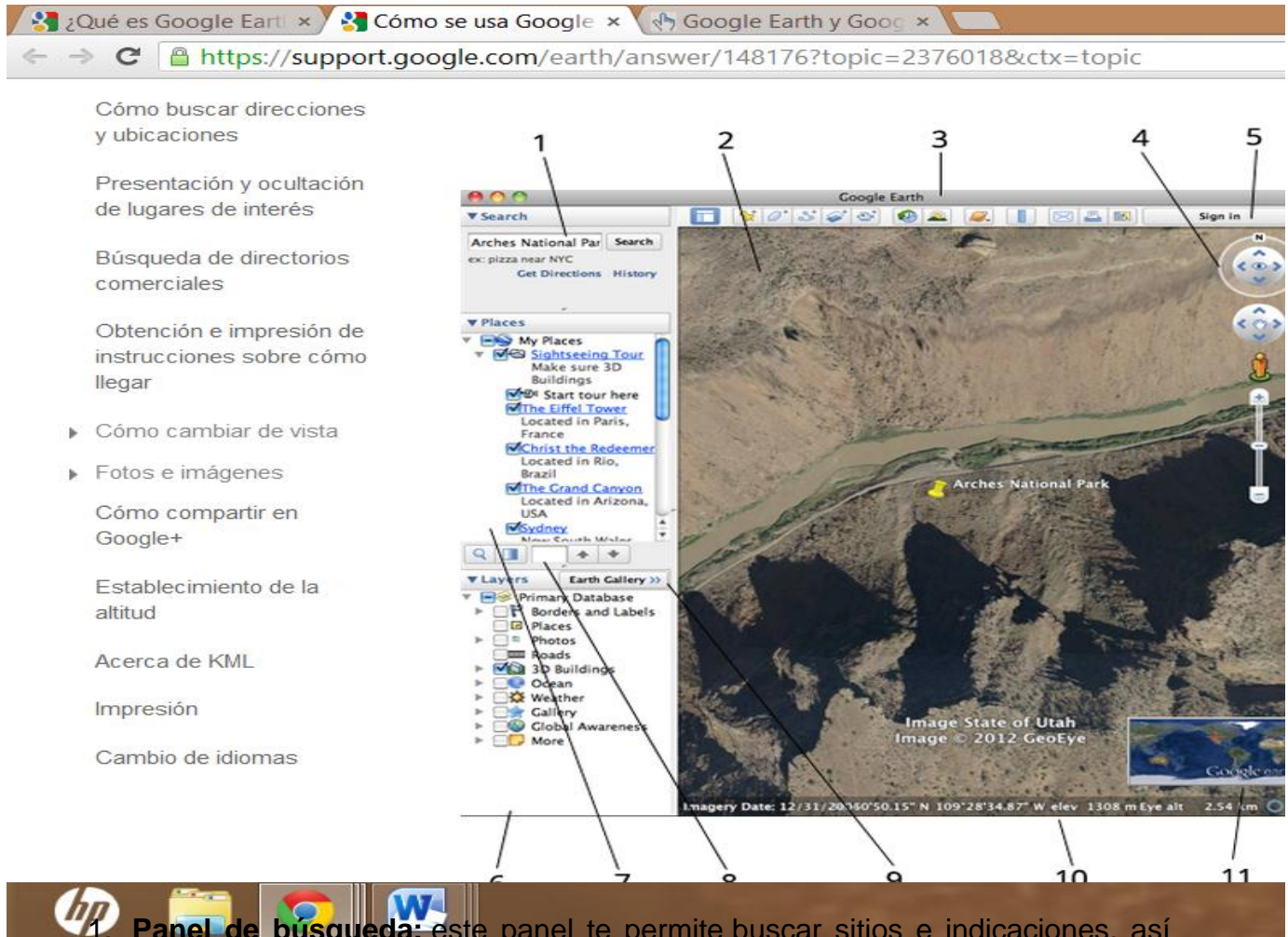
Google Earth permite viajar a cualquier parte del mundo a través de un globo terráqueo virtual y ver imágenes de satélite, mapas, relieve y edificios 3D, entre otras cosas, gracias al detallado contenido geográfico de Google Earth, puedes experimentar una visión más realista del mundo puedes volar a tu lugar favorito, buscar empresas e, incluso, desplazarte por las indicaciones para llegar a un destino. Todo depende de ti.

Google Earth ofrece diferentes opciones, a continuación te mostramos algunas de ellas.

- Descubrir la Tierra: vuela hasta cualquier lugar del mundo, obtén información sobre ciudades y sus características geográficas, descubre las empresas locales y crea tus viajes.
- Explorar el cielo: disfruta las maravillas del cielo y obtén información sobre el sistema solar.
- Sumergirse bajo la superficie, visita las profundidades del océano y explora las fosas marinas más profundas del planeta. Obtén información sobre visualizaciones oceánicas, el cambio climático y las especies en peligro. puedes descubrir nuevas zonas para hacer surf, bucear y pescar.
- Pasear por la Luna: realiza viajes con las narraciones de los astronautas del Apolo por los lugares de aterrizaje y consulta modelos 3D de las naves espaciales.

- Visitar Marte: viaja por el planeta rojo y explora las últimas imágenes de nuestro vecino galáctico tomadas por la NASA.

Pantalla de inicio donde conoceremos las ventajas de cada botón.



1. **Panel de búsqueda:** este panel te permite buscar sitios e indicaciones, así como administrar los resultados de búsqueda, es necesario que en Google Earth aparezcan pestañas adicionales en esta sección.
2. **Visor 3D:** esta opción te permite ver el planeta y su relieve.
3. **Botones de la barra de herramientas:** consulta la sección Cómo usan los controles de navegación.
4. **Controles de navegación:** estos controles te ayudan acercar o alejar la imagen, así como observarla y desplazarte por ella.

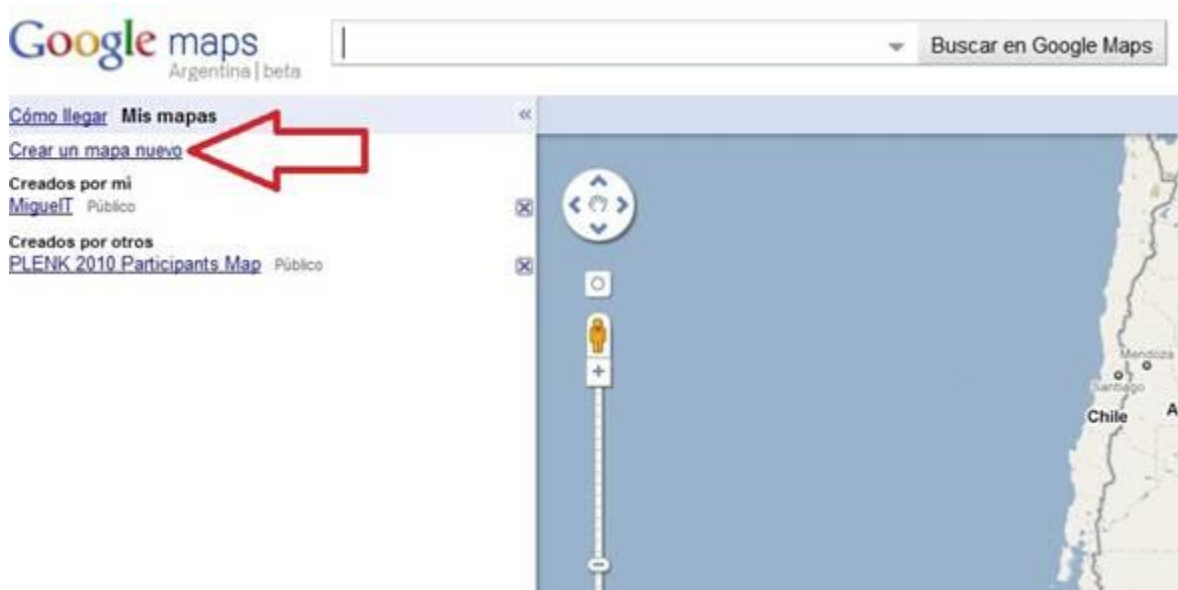


5. **Opción para iniciar sesión con tu cuenta de Google:** Si inicias sesión de tu cuenta, puedes compartir en Google+ o por correo electrónico las imágenes que observas en Google Earth.
6. **Panel "Capas":** este programa te permite mostrar puntos de interés.
7. **Panel "Lugares":** este panel te permite localizar, guardar, organizar y volver a visitar marcas de posición.
8. **Cuadro de búsqueda del panel "Lugares":** Busca tus sitios para poder acceder a ellos fácilmente.
9. **Galería de Google Earth:** Haz clic aquí para importar contenido de interés desde la Galería de Google Earth.
10. **Barra de estado:** En ella se ven las coordenadas, la elevación, la fecha de las imágenes y su estado de streaming.
11. **Vista general del mapa:** Le permite obtener otra perspectiva de la Tierra.

crear un Mapa personalizado en Google Maps.

1. Haz clic en Archivo **Abrir**. Se abrirá un cuadro de diálogo. Utiliza este cuadro para desplazarte a la carpeta en la que hayas instalado **Google Earth**. Si has instalado Google Earth con el método predeterminado, busca en **Archivos de programa** Google Google Earth.
2. Selecciona el **archivo default myplaces.kml** y haz clic en **Abrir**. Una segunda carpeta **Mis lugares** aparecerá en la carpeta Lugares temporales.
3. Despliega esta carpeta **Mis lugares** para visualizar la subcarpeta **Excursiones**. Si lo deseas, puedes arrastrar los elementos de excursión a la carpeta **Mis lugares originales** para que aparezcan la próxima vez que inicies Google Earth. O simplemente puedes hacer clic con el botón derecho (Ctrl+ clic en Mac) en cualquier lugar que desees guardar y seleccionar Guardar en Mis lugares en el menú emergente.

Para poder crear un mapa en Google Maps es necesario tener una cuenta de Google, por lo tanto, si no tienen deberán crear una, luego se accederá a la opción de Mis mapas y se elegirá la opción de crear un nuevo mapa.

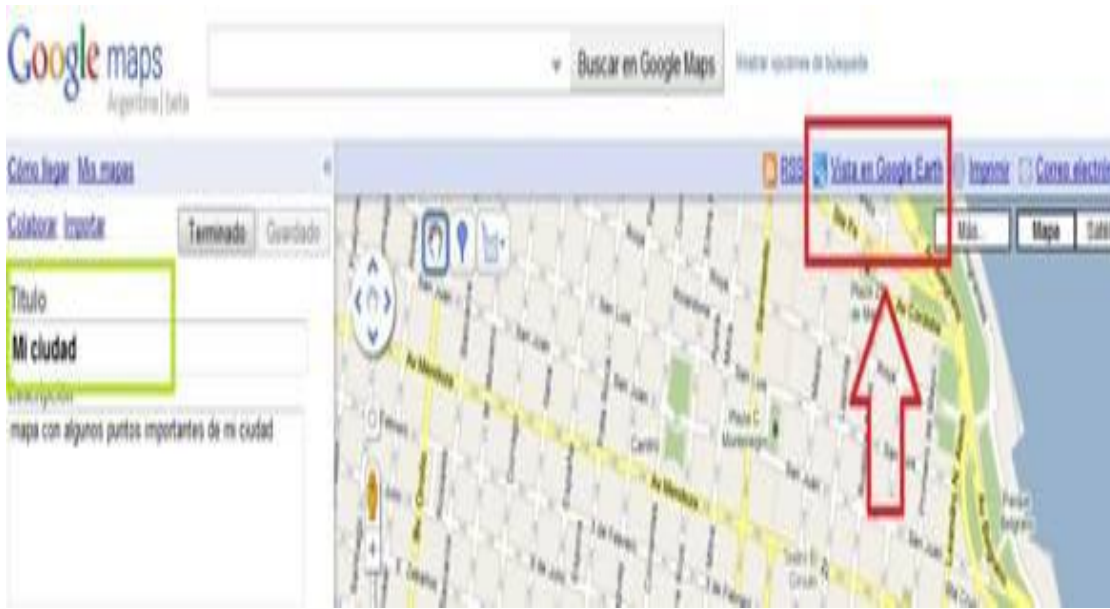


Se ubicará la ciudad o localidad en la que se reside y se marcarán los siguientes elementos:

- la escuela;
- la municipalidad o centro comunal;
- algún museo o centro cultural;
- algún club;
- algún centro comercial;
- algún hospital;
- otros sectores de interés en la localidad.

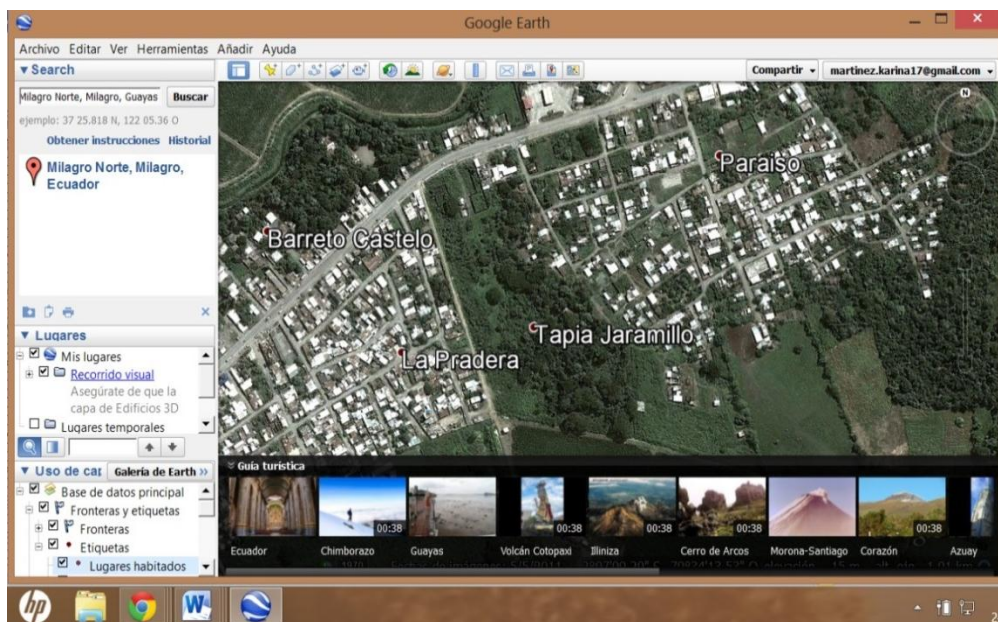
Luego se compartirá el mapa a través de diferentes opciones:

- Envío del link por mail.
- Impresión del mismo.
- Compartir el link a partir de alguna red social (de tener acceso a alguna).
- Además, se visualizará el mapa a través de Google Earth, por medio de la opción correspondiente.



En Google Earth, armaremos un mapa colocando marcadores, pero en este caso no nos restringiremos a la ciudad sino que tomaremos algunos puntos del país. Se puede iniciar explorando solo un lugar y creando un archivo relacionado al mismo y luego agregar más sitios. En este caso, proponemos colocar marcadores en las siguientes ubicaciones:

- Ubicar el sector de la Pradera mediante Google Earth



Luego de agregar las diferentes marcas y agregar la información que se crea adecuada, se guarda el archivo como KMZ.

El archivo generado puede compartirse por mail con los demás compañeros y abrirlo a partir de Google Earth. Para poder probar este punto, cada uno le enviará por mail a un compañero el archivo que ha creado y éste lo abrirá en su Equipo

### **Cosas fáciles y divertidas que puedes hacer en Google Earth**

- Observa una imagen de tu casa, de tu escuela o de cualquier lugar de la Tierra. Haz clic en Volar a. Escribe la ubicación en el cuadro y haz clic en el botón de búsqueda botón de búsqueda. En la lista de resultados de la búsqueda (el panel "Lugares"), haz doble clic en el lugar que corresponda. Google Earth te llevará volando hasta el lugar.
- Viaja por el mundo. En el panel "Lugares", abre la carpeta Tour de lugares destacados y haz doble clic en Comenzar tour aquí.
- Consulta imágenes históricas de tus ubicaciones favoritas. En el menú Visor 3D, selecciona el botón en forma de reloj botón en forma de reloj
- Para habilitar las Imágenes históricas. A continuación, utiliza el deslizador de tiempo para ver marcas de posición interesantes a través del historial reciente. Para obtener más información, consulta la sección Visualización de imágenes históricas.
- Observa el relieve de un lugar en 3D. Esto es mucho más divertido en zonas montañosas, como el Gran Cañón del Colorado. Dirígete a una ubicación (consulta el apartado número). Cuando la vista muestre el lugar, utiliza el deslizador para inclinar el relieve.

## ACTIVIDAD #4

### TEMA: RUEDA DE BÚSQUEDA GOOGLE

**OBJETIVO:** Modificar las investigaciones en la web mediante la Rueda de búsqueda Google para perfeccionar los términos al momento de realizar las consultas en internet.

#### **Característica.**

Trabajo grupal.

#### **Procedimiento.**


Socializar a los estudiantes cómo realizar una investigación a través de rueda de búsqueda Google para crear nuevos entornos de aprendizaje.

## **RUEDA DE BÚSQUEDA GOOGLE:**

es una herramienta de refinamiento de búsquedas que ayuda visualmente a los estudiantes a perfeccionar y modificar sus búsquedas en la web. La rueda de búsqueda Google muestra el término de búsqueda inicial, como el centro de una red de seis a ocho ramas de los términos de búsqueda relacionados, si hacemos clic en cualquiera de los términos relacionados veremos los resultados de esos términos.



## **Cómo acceder a la página Búsqueda avanzada**

Para acceder a esta página, haz clic en el icono de rueda dentada  situado en la esquina superior derecha de la página de resultados de búsqueda y, a continuación, selecciona Búsqueda avanzada.

También se puede acceder directamente a la página a través de la dirección [http://www.google.com/advanced\\_search](http://www.google.com/advanced_search).

## **Cómo funciona la página Búsqueda avanzada**

En la página Búsqueda avanzada, puedes introducir tus números o términos de búsqueda y, a continuación, seleccionar uno o varios filtros para modificar los resultados que aparecen. Estos filtros pueden ayudarte a encontrar la información más relevante posible la primera vez que realizas una búsqueda.

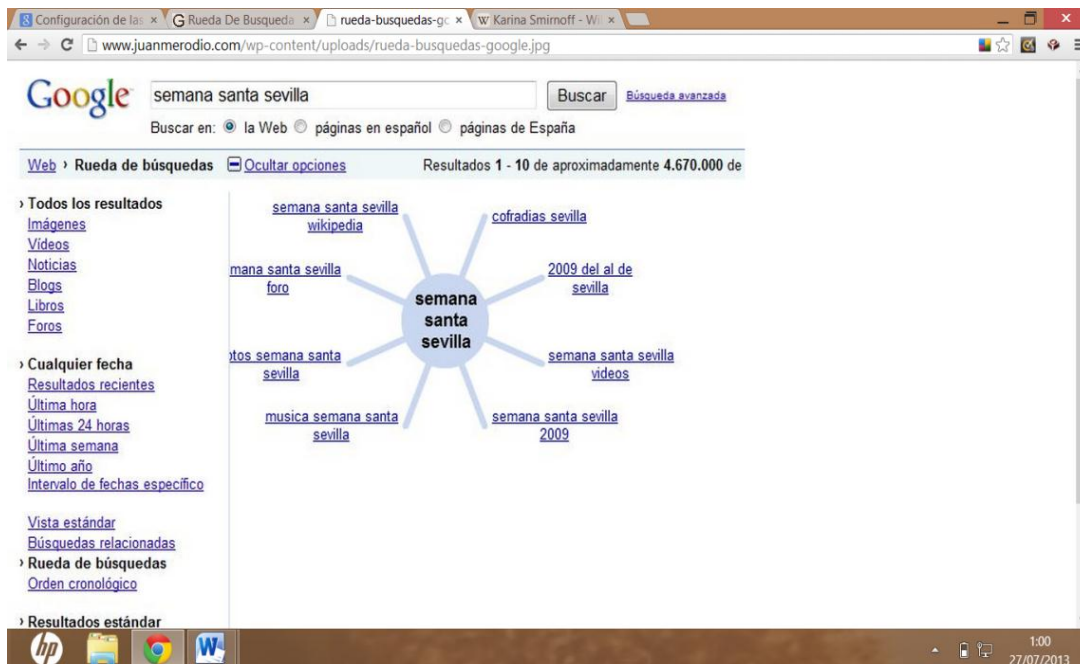
Puedes utilizar algunos de los siguientes filtros (o todos ellos) al acceder a la página Búsqueda avanzada; Idioma, región, última actualización, sitio o dominio, los términos que aparecen en la página, activación o desactivación del filtro SafeSearch, nivel de lectura, tipo de archivo, derechos de uso.

Una de las nuevas posibilidades de búsqueda de Google que se despliegan al hacer clic en Mostrar opciones, tras realizar una búsqueda es la que se conoce como Rueda de búsquedas. Con ella podemos ir pasando de una búsqueda más general a una más específica a través de las sugerencias que nos va a haciendo mediante conceptos relacionados, con la posibilidad de retroceder en la búsqueda.

**Una imagen de ejemplo.**



Para usarlo lo primero hacemos una búsqueda normal en Google, y vamos a seguir con el ejemplo "semana santa sevilla". Una vez hecha la búsqueda debemos hacer click en el enlace "Mostrar opciones" y a continuación marcar la opción "rueda de búsquedas" y tendremos la siguiente pantalla donde vemos las opciones relacionadas con la búsqueda hecha.



## 5.7.2 Recursos, Análisis financiero

Recursos	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Internet	70	70	49,00
Copias para las encuestas	25	0.03	0,75
	3	1.25	3,75
Cd	3	8	24,00
Anillado	30	2,50	75,00
Pasajes	5	15	75,00
Proyector(alquiler)			
<b>TOTAL</b>			<b>275,50</b>

5.7.2.1 Para el desarrollo de la presente propuesta hemos considerado los siguientes recursos:

Recursos	Cantidad
<b>Proyector</b>	1
<b>Computadoras de escritorio</b>	6
<b>Laptop</b>	1
<b>Cámara digital</b>	1
<b>Pen drive</b>	1
<b>Cd</b>	3
<b>Aplicaciones Google</b>	3
<b>Acceso a Internet.</b>	10



### **5.7.3 Impacto**

El uso de las aplicaciones Google ayuda en el proceso de aprendizaje en los alumnos se desarrolló el pensamiento crítico de cada niño, mejoran sus destrezas y habilidades, refuerza sus conocimientos de manera eficiente, logrando atraer la atención de todos los alumnos en el laboratorio, logrando que el proceso de clase se genere un ambiente atractivo a los ojos de los niños.

En el docente se siembra el deseo de seguir preparándose académicamente para realizar un trabajo competitivo para adaptarse a las exigencias de la educación actual, transformándose ellos en modelo de sus estudiantes para que quieran seguir preparándose continuamente y formando su propio criterio de la importancia del aprendizaje sobre las TICs.

Para la sociedad las aplicaciones Google son consideradas como posibilitadoras de competencias del desarrollo de la tecnología, que vienen a generar mejoras en los conocimientos de los estudiantes a aumentar su capacidad para aprender las competencias digitales, además permiten el intercambio de información a distancia, motivos que hacen pensar en la utilidad e importancia que tienen en la educación.

### 5.7.4 Cronograma

MES	JULIO			
DIAS	MIERCOLES 24/07/2013	JUEVES 25/07/2013	VIERNES 26/07/2013	LUNES 29/07/2013
Entrega de oficio				
Seminario Taller de Google Gmail				
Seminario Taller de Google Docs				
Seminario Taller de Google Earth				
Seminario Taller de Rueda de búsqueda de Google				

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

La evaluación de la propuesta se la realizara mediante el seguimiento a los estudiantes de la Institución, verificando con visitas periódicas, para comprobar si están utilizando las aplicaciones google.

- Realizar una evaluación escrita al término de cada clase.
- Observar cambios de actitud entre los docentes y estudiantes frente a la propuesta.
- Realizar charlas instructivas y de actualización para el buen empleo de las aplicaciones.
- Participar a los Padres de Familia los reportes de calificaciones para que comprueben los avances de sus hijos.

## CONCLUSIONES

- Se puede concluir que las aplicaciones google constituyen nuevas técnicas y métodos del proceso de aprendizaje en los educandos, para lo cual la utilización de las mismas favorece a los estudiantes, en su desempeño de cada clase, haciéndolas más interactivas y constructivistas, donde los actores principales sea el alumno.
- Con el aporte significativo de este proyecto se consolidan los conocimientos, porque la educación actual demanda del uso de la tecnología para cumplir con las exigencias pedagógicas.
- Los docentes deben realizar cursos de capacitación de manera habitual en la utilización de aplicaciones google, para ligarse a mejorar su desempeño profesional en el aula mejorando el proceso de aprendizaje.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes utilizar los recursos tecnológicos de manera frecuente para mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes que son su responsabilidad, formarlos competentes ante las exigencias de la actualidad, fomentando en ellos el uso habitual de la tecnología de manera adecuada y correcta.
- Es recomendable que en la Institución se mejoren los recursos tecnológicos existentes en la misma, para un ampliar el uso de las aplicaciones google.
- Es necesario que como trabajo personal los docentes deben investigar herramientas en Google para fortalecer los conocimientos adquiridos.
- Se recomienda que apliquen la tecnología para enseñar en forma moderna y adecuada, porque la tecnología es la base fundamental en el desarrollo profesional de cada individuo, en la era que vivimos.

## Bibliografía

ALVAREZ Marin, M. V. (24 de 7 de 2002). <http://www.uib.es/depart/gte/ambientes.html>. (2005). Recuperado el 3 de 3 de 2013, de <http://www.uib.es/depart/gte/ambientes.html>

· ARGEMI, : Influencia de los medios de comunicación sobre el niño y el adolescente, España 1977

<sup>1</sup> GIROUX, HENRY A.: Los profesores como intelectuales. Hacia una pedagogía crítica del aprendizaje, Barcelona, Paidós (1990)

**CALISHAIN, Tara; Dornfest, Rael. Editorial: Anaya Multimedia. 544 paginas. 38,10E-** Desde el principio de Google se ha diferenciado del resto de motores. Extraído de [www.librerianha.com/cas/Google](http://www.librerianha.com/cas/Google) los mejores trucos-2+edicion\_isbn8441518521.html:recuperado marzo 23 de 2013.

DAVID. (2003). <http://www.davidasubel.com>. Recuperado el 29 de 3 de 2013

FRANCISCO, Gonzalez Ledesma. (2003). *UN CONCEPTO DE PLANEACION DE EMPRESAS*. Recuperado el 2 de 4 de 2013

GABRIEL Mugny. (1988). Psicología social del desarrollo cognitivo. En J. A.PEREZ, *Psicología social del desarrollo cognitivo* (pág. 180). España: ANTHROPOS EDITORIAL, DEL HOMBRE PRIMERA EDICION OCTUBRE.

GONZALEZ, M. A. (2010). EVOLUCION TECNOLOGICA. En M. A. GONZALEZ, *COMUNICACION SOCIAL* (pág. 236). PERU: EDICIONES Y PUBLICACIONES.

López, P. (s.f.). Recuperado el 15 de febrero de 2013, de [www.google.com](http://www.google.com)

Martínez, k. (12 de febrero de 2010). *educar a la ciudadanía*. Obtenido de [www.google.com](http://www.google.com)

**Psicología de aprendizaje**, Vygotsky y su definición sobre la zona de desarrollo próximo publicado, miércoles, 11 de mayo de 2011. Extraído el 6 de abril de 2013 de. <http://constructivismo.webnode.es/autores-importantes/lev-Vigotsky>

**PIAGET**, Jean: *El funcionamiento de la inteligencia: Asimilación y Acomodación*. Extraído de <http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=379>. marzo 25 de 2013.

GONZALEZ, M. A. (2010). EVOLUCION TECNOLOGICA. En M. A. GONZALEZ, *COMUNICACION SOCIAL* (pág. 236). PERU: EDICIONES Y PUBLICACIONES.

**MONTESSORI**, María, El método Montessori <http://www.zocalo.com.mx/seccion/opinion/articulo/el-metodo-montessori-1366179402> .Extraído el 17 de 3 de 2013.

STEFANY, Hernandez Requena. (10 de 2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías, aplicado en el proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 35.

**LA TECNOLOGIA EDUCATIVA EN ESPAÑA**. Actas de las jornadas universitarios de tecnología educativa, Sevilla 25 y 26 de noviembre de 1993. Las nuevas tecnologías aplicadas a la educación como materia en los planes de estudio ([http://www.informatica-denisfabiantn.blogspot.com/2012\\_04\\_01\\_archive.html](http://www.informatica-denisfabiantn.blogspot.com/2012_04_01_archive.html), 2012)

VIGOTSKY. (2002). [www.psicopedagogia.com](http://www.psicopedagogia.com). Recuperado el 29 de 3 de 2013, de <http://www.psicopedagogia.com>

[http://www.informatica-denisfabiantn.blogspot.com/2012\\_04\\_01\\_archive.html](http://www.informatica-denisfabiantn.blogspot.com/2012_04_01_archive.html). (4 de 2012). Recuperado el 25 de 3 de 2013, de [http://www.informatica-denisfabiantn.blogspot.com/2012\\_04\\_01\\_archive.html](http://www.informatica-denisfabiantn.blogspot.com/2012_04_01_archive.html)

GONZALEZ, M. A. (2010). EVOLUCION TECNOLOGICA. En M. A. GONZALEZ, *COMUNICACION SOCIAL* (pág. 236). PERU: EDICIONES Y PUBLICACIONES.

STEFANY, Hernandez Requena. (10 de 2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías, aplicado en el proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 35.

*[http://www.cad.com.mx/historia\\_de\\_google.htm](http://www.cad.com.mx/historia_de_google.htm). (7 de 6 de 2005). Recuperado el 3 de 3 de 2013*

*<http://pensardenuevo.org/accion-en-la-red/especiales/el-modelo-constructivista-con-las-nuevas-tecnologias-aplicado-en-el-proceso-de-aprendizaje/2-el-modelo-constructivista/>. (2011). Recuperado el 14 de 4 de 2013, de <http://www.pensardenuevo.org>*

*[http://www.informatica-denisfabiantn.blogspot.com/2012\\_04\\_01\\_archive.html](http://www.informatica-denisfabiantn.blogspot.com/2012_04_01_archive.html). (4 de 2012). Recuperado el 25 de 3 de 2013, de [http://www.informatica-denisfabiantn.blogspot.com/2012\\_04\\_01\\_archive.html](http://www.informatica-denisfabiantn.blogspot.com/2012_04_01_archive.html)*



# Anexos

Milagro, 24 de Julio del 2013

BLANCA COBOS. Lcda.

Directora de La Escuela Humberto Centanaro Gando

Presente.

De nuestras consideraciones:

**KARINA ALEXANDRA MARTINEZ SALAZAR y JENNY ALEXANDRA PROAÑO MARTINEZ**, Egresadas de la Universidad Estatal de Milagro, en la Especialidad Informática y Programación, nos dirigimos a usted, con el propósito de solicitar la autorización para realizar un proyecto Educativo, requisito previo a la incorporación, siendo nuestro tema. **INCIDENCIA DE LAS APLICACIONES GOOGLE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2012-2013.**

Seguros de contar con la acogida favorable a nuestra petición nos suscribimos de usted, nos sin antes agradecerle.

Atentamente,

  
KARINA MARTINEZ

  
JENNY PROAÑO



## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO  
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA  
CARRERA: LICENCIATURA EN INFORMÁTICA Y PROGRAMACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO: INCIDENCIA DE LAS APLICACIONES GOOGLE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA.

OBJETIVO DEL INSTRUMENTO: Descubrir y examinar los problemas existentes en los alumnos de séptimo año de educación básica mediante la encuesta para mejorar el proceso de aprendizaje sobre las aplicaciones Google.

LUGAR: Escuela Fiscal Humberto Centanaro Gando – Milagro

Estimado Estudiante:

En este cuestionario hallarás una serie de preguntas. Es necesario que respondas a todas ellas con sinceridad, muchas gracias por tu colaboración.

1.- ¿Tienes acceso a las computadoras del laboratorio de computación?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

2 ¿Con que aplicaciones trabajas en tu hogar?

Correo Electrónico

Descargar música

Videojuegos

Leer libros en internet

3.- ¿Utilizas las aplicaciones Google para trabajar en clase?

Nunca

A veces

Frecuentemente

Siempre

4.- ¿En qué aplicaciones de Google sueles trabajar en la escuela?

Google Traductor

Mapas de Google

5.- ¿Cuál es la aplicación Google que más te gusta utilizar?

Google Gmail

Mapas de Google

6-¿El aprendizaje adquirido en la asignatura de computación lo empleas en tu vida diaria para?:

Obtener información de internet

Aprender los contenidos de las asignaturas del año básico

Observar videos educativos

Hacer y mantener amistades en internet

7. ¿Crees que conociendo el uso de las aplicaciones Google podrías utilizarla para realizar tus tareas educativas y mejorar el aprendizaje?

Si

No

Talvez

Posiblemente

8.- ¿Tu nivel de manejo de los programas informáticos es?

Casi no manejo el computador

Solo lo utilizo para divertirme y a veces juego

Lo utilizo para hacer escritos y trabajos que mandan

Lo utilizo para todas las actividades que envían los profesores

## FOTOS DEL PROYECTO

### LOS NIÑOS REALIZANDO LA ENCUESTA

Figura 10



Figura 11



### REALIZANDO LA EVALUACION DESPUES DEL SEMINARIO

Figura 13



Figura 14



## DESARROLLO DE LOS SEMINARIOS

Figura 15



Figura 16



Figura 17



Figura 18



CON LA DIRECTORA DEL PLANTEL DESPUES DE FIRMAR LA AUTORIZACION PARA LA EJECUCION DEL PROYECTO.

Figura 19



Figura 20

