



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

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

PROYECTO

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN MENCIÓN:
HISTORIA Y GEOGRAFIA**

TEMA:

MATERIALES DIDACTICOS TECNOLÓGICOS

INNOVADORES PARA LA ENSEÑANZA

DE ESTUDIOS SOCIALES

AUTORAS:

Morante Quiroz Loreta Marisol

Vera Ydrovo Isabel Petita

MILAGRO, ENERO 2012

ECUADOR

CERTIFICACION DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor de Proyecto de Investigación Educativa, nombrada por el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro.

CERTIFICO:

Que analizado el proyecto de tesis de Grado con el Título: MATERIALES TECNOLÓGICOS INNOVADORES PARA LA ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES, presentando como requisito previo a la aprobación y Desarrollo de la investigación para optar por el título de Licenciadas en CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN HISTORIA Y GEOGRAFÍA.

El mismo que considero debe ser aceptado por reunir los requisitos legales y por la importancia del tema.

TUTOR: Lcdo. Genaro Domínguez Aguilar Msc.

C.I. 0200147189

DECLARACIÓN DE AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, MORANTE QUIROZ LORETA MARISOL y VERA YDROVO ISABEL PETITA , declaramos ante el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que esta referenciado debidamente en el texto, parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, a los 18 días del mes de enero de 2012

MORANTE QUIROZ LORETA MARISOL

CI. 0915218382

VERA YDROVO ISABEL PETITA

CI. 0915155667



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

CERTIFICACIÓN DE DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Mención Historia y Geografía otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

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

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO

DEDICATORIA

Dedico este trabajo fruto de mi esfuerzo a Dios y a las personas que de una u otra manera me apoyaron para culminar mi meta.

A mis queridos padres por sus sabios consejos y su apoyo incondicional en la consecución de mis metas profesionales, a mi esposo e hijos quienes día a día me apoyaron en mi carrera, que con amor y sacrificio supieron motivarme moral y materialmente en mis estudios Universitarios, y así asegurarme una vida digna.

CON CARÍÑO

Loreta y Petita

AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento va dirigido a Dios que nos ha permitido la realización de este proyecto educativo.

A nuestros maestros de la Universidad Estatal de Milagro, portadores y transmisores de sus conocimientos, por sus enseñanzas, consejos y orientarnos en nuestro trabajo en el campo del saber.

A los directivos y profesora del aula Del plantel educativo donde realizamos el proyecto quien la contribuido para el éxito de este trabajo.

Con cariño

Loreta y Petita

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Lcdo.

Jaime Orozco Hernández Msc.

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedemos a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mí Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue: **MATERIALES DIDÁCTICOS TECNOLÓGICOS INNOVADORES PARA LA ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES** del cantón El Triunfo, que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia.

Milagro, 18 de enero del 2012

MORANTE QUIROZ LORETA MARISOL

VERA YDROVO ISABEL PETITA

INDICE GENERAL

Hojas preliminares	
Portada	I
Aceptación del Tutor	II
Declaración de auditoria	III
Certificado de defensa	IV y V
Dedicatoria	VI y VII
Agradecimiento	VIII
Cesión de derechos del autor	IX
Índice General	X
Resumen	XXII
Sumario	XXIII
Introducción	

CAPITULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Problematización	1
Causas y consecuencias del problema	2
DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	3
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	4
1.1.4 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA	4
1.1.5 DETERMINACIÓN DEL TEMA	4
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	4
JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	5

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Antecedentes Históricos	7
2.1.2 Antecedentes Referenciales	8
2.1.3 Fundamentación	8
Modelo centrado en la enseñanza	8
Modelo centrado en el aprendizaje	10
Aprender a aprender	11
Mitos	

El material didáctico como ayuda en el interaprendizaje	13
La perspectiva de Ausubel	
16	
Características del Aprendizaje Significativo	
17	
Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo	19
Tipos de Aprendizaje Significativo	20
Las ciencias sociales	22
Ventajas de la informática educativa	24
Educación para todos en la era de la globalización	26
Apoyo al personal docente	27
Aprendizaje acerca del computador	28
El Computador como Herramienta	30
2.2 MARCO LEGAL	31
2.3 MARCO CONCEPTUAL	32
2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES	
35	
2.4.3 Declaración de Variables	
35	
2.4.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	36

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	
37	
TIPOS DE INVESTIGACIÓN	37
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	
39	
3.2.1 Características de la población	
39	
3.2.2 Delimitación de la población	39
3.2.3 Tipo de muestra	
39	
3.2.4 Tamaño de la muestra	39
3.2.5 Proceso de selección	39
3.3 MÉTODOS Y TÉCNICAS	
40	
3.4 PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN	42
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES	
43	

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANALISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL	49
4.2 RESULTADOS	51
4.3 CONCLUSIONES	52
4.4 RECOMENDACIONES	53
4.5 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	53

CAPITULO V

PROPUESTA

5.1 TEMA	
54	
5.2 FUNDAMENTACIÓN	
54	
5.3 JUSTIFICACIÓN	56
5.4 OBJETIVOS	
57	
5.4 UBICACIÓN	
57	
5.5 FACTIBILIDAD	58
5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	58

GUÍA DIDÁCTICA

59

Recursos, Análisis financiero

72

PRESUPUESTO

73

5.7.3 Impacto

73

5.7.4 Cronograma

74

5.7.8 Lineamiento para evaluar la propuesta

74

BIBLIOGRAFÍA DOCUMENTAL

76

WEBGRAFÍA

78

ANEXOS

79

GRÁFICOS

81

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

TITULO:

Materiales didácticos tecnológicos innovadores para la enseñanza de Estudios Sociales en los estudiantes del 8vo año de educación básica del Colegio Fiscal Técnico "El Triunfo"

RESUMEN

La utilización de los recursos de Enseñanza y Aprendizaje es un principio de toda práctica en el aula que realiza el profesor, así como también determinar los dominios del aprendizaje, pero seleccionar y/o evaluar un recurso didáctico es una tarea muy procedimental porque de su estructuración dependerá su resultado en el aula. Una institución comprometida con su calidad educativa, es aquella que tiene una organización y gestión institucional de los recursos de enseñanza y aprendizaje innovadores, donde los estudiantes puedan desarrollar destrezas en base a las TIC, por lo cual los docentes deben ingeniarse como enseñar y facilitar el conocimiento en la asignatura de estudios sociales. Por lo que es muy significativo, saber que un alumno sabe muy bien leer e interpretar un libro, mapa, plano, significado de una ciudad o sitio arqueológico, una obra de arte, porque un evento histórico dentro de un periodo o ciclo, entre otras cosas., porque esto además de ser un dominio en el estudiante y profesional, son elementos que un ser humano maneja en un país o región que sea desarrollado, y esto hace que tengan un sentido de desarrollo y aporte a la cultura por la ciencia. Para ello es necesario la utilización de los recursos didácticos tecnológicos innovadores los cuales ahora pueden diseñarse e implementarse para la enseñanza de las ciencias sociales y son muy valiosos, porque buscan generar pensamiento crítico en el estudiante los métodos interactivos son claves en materia de educación y sobre todo en las ciencias sociales, por lo que Las TIC son fundamentales para el diseño de recursos didácticos innovadores que faciliten su enseñanza por parte del profesor y la comprensión por parte del estudiante.

Palabras claves: Estudios sociales, Educación, Tecnología

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

TITLE:

Innovative technological materials for teaching Social Studies 8th grade students of the Colegio Fiscal Técnico "El Triunfo"

SUMMARY

The use of the resources of Teaching and Learning is the beginning of every practice in the classroom that makes the teacher, as well as determine the domains of learning, but selecting and / or evaluate a learning resource is a procedural task because of its structure depend on the outcome in the classroom. An institution committed to quality education is one that has an organization and enterprise resource management teaching and innovative learning, where students can develop skills based on ICT, so teachers must devise how to teach and facilitate call knowledge in social studies course. So it is very significant to know that a student knows very well read and interpret a book, map, meaning a city or archaeological site, a work of art, because a historical event within a period or cycle, among other things. Because this will also be a domain in the student and professional, are elements that a human being handled in a country or region is developed, and this gives them a sense of development and contribution to the culture of science. To ello is necessary to use innovative technological teaching resources which can now be designed and implemented for teaching social sciences and are very valuable, why seek to generate critical thinking in students interactive methods are key to education and especially in the social sciences, so that ICT is fundamental to the design of innovative teaching resources to facilitate their learning by the teacher and by student aprehensión.

Keywords: Social Studies, Educación, Tecnología

INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y la comunicación son importantes para el desarrollo de materiales didácticos tecnológicos innovadores los cuales se pueden utilizar en la Enseñanza de las Ciencias Sociales, no asombra que estos recursos educativos estén cobrando importancia en el contexto de la educación en todos sus niveles, bajo este sentido es urgente organizar y comprender conceptos sobre: el manejo de esta tecnología en beneficio de los estudiantes y el quehacer educativo.

Cada una de estas juegan un papel muy importante en la vida del ser humano dado que su enseñanza permite entenderse y entender a los demás, por lo que ahora en el contexto de las TIC, conocer sobre cada una de ellas significa:

Encontrar una serie de enlaces sobre la geografía, historia, antropología, sociología, psicología, entre otras. Buscar y encontrar en Internet artículos, textos, mapas, planos, ciudades, fotografías, etc. Poder usar imagines como videos.

Poder desarrollar el conocimiento analítico y sintético Desarrollar técnicas de análisis y síntesis.

Crear un modelo instruccional propio aplicando las TIC a la enseñanza de las Ciencias Sociales, es urgente y es un aporte para enriquecer en conocimiento en las ciencias y humanidades del mundo y la aprehensión y construcción de conceptos.

Dentro del presente módulo se han podido vivenciar actividades o tareas que han permitido involucrarse al diseño de algunos materiales didácticos que pueden provocar una enseñanza más rica o dinámica en el aula, además les facilitan a los estudiantes un PEA significativo, que genera motivación por encontrarles el sentido a las asignaturas y poder llevar a su conocimiento y practica una conciencia más humana.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Problematicación

En las últimas décadas la sociedad ha experimentado cambios significativos en relación con las nuevas tecnologías, en consecuencia, también han alcanzado a los educadores. No es posible seguir educando de la misma manera que hace veinte años. La tecnología es una excelente herramienta que puede facilitar la enseñanza puesto que promueve distintas formas de aprender.

La tecnología educativa constituye una manera sistemática de diseñar, conducir y evaluar el proceso total de enseñanza a partir del uso de diversos recursos que potencian la tarea de enseñar. Desde esta perspectiva, habrá que considerar las posibilidades y las limitaciones de los recursos en función de los propósitos de la enseñanza, de las características de los estudiantes y de las posibilidades que ofrece la institución. El siguiente proyecto está dirigido a los maestros que no tienen buen uso de los materiales didácticos tecnológicos los cuales les permitirá realizar el proceso de enseñanza aprendizaje de forma más dinámica e interactiva en el área de estudios sociales, ya que a veces ni siquiera los utilizan. Los docentes de especialidades deberían utilizar este tipo de recurso para que los estudiantes adquieran conocimientos significativos.

Muchos docentes que se interesan en el aprendizaje de los estudiantes no cuentan en la institución con los recursos necesarios, entonces les toca aplicar la inventiva para producir materiales ya que en otras situaciones existen docentes que tienen todo cuanto necesitan y hasta más para hacer una clase magistral y se limitan solo a dictar y hacer copiar, profesores que no saben utilizar los recursos tecnológicos son docentes que desarrollan una clase teórica y además se quedan anclados en el facilismo.

Causas y consecuencias del problema

Causas

- ❖ Carencia de aplicación de materiales didácticos en el desarrollo de la asignatura de estudios sociales.
- ❖ Poco interés de parte de los directivos para la compra de material didáctico.
- ❖ Falta de aplicación de técnicas adecuadas dentro del aula.
- ❖ Escaso uso de los recursos áulicos.
- ❖ Poca investigación y utilización de materiales didácticos.

Consecuencias

- ❖ Estudiantes inquietos y poco interesados.
- ❖ Trae como consecuencia el bajo rendimiento de los estudiantes.
- ❖ Desmotivación del estudiante.
- ❖ Carencia de entusiasmo por aprender.
- ❖ Desinterés total de maestros y estudiantes en la utilización del material didáctico.

Los recursos didácticos tecnológicos son una herramienta fundamental para el docente, pero uno de los mayores problemas es que los docentes no pueden utilizarlos porque las instituciones no cuentan con estos recursos y si los tienen están en una forma deplorable. En múltiples ocasiones no existe el conocimiento necesario para poder manipular la tecnología. Por lo que continuamos dando clases de estudios sociales de forma tradicional sin motivación a los estudiantes y brindarles la calidad de educación que se oferta en nuestro plan decenal de educación.

1.1.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Campo : Educativo
Área : Estudios Sociales
Aspecto : Materiales Didácticos Tecnológicos Innovadores
Institución : Colegio Fiscal Técnico "El Triunfo"
Lugar : Cantón El Triunfo
Año lectivo : 2011 -2012

1.1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿La elaboración de un manual de materiales tecnológicos incide en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes del octavo año de educación básica del Colegio Fiscal Técnico "El Triunfo" durante el año lectivo 2011 -2012?

1.1.4 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

- ❖ ¿Favorece los materiales tecnológicos al aprendizaje y rendimiento de los estudiantes?
- ❖ ¿Ayudará los materiales tecnológicos en el aprendizaje de los estudiantes?
- ❖ ¿Despierta el interés con el uso de materiales didácticos tecnológicos?
- ❖ ¿Es importante que los profesores tengan habilidades para preparar recursos didácticos?
- ❖ ¿Son importante los talleres sobre recursos tecnológicos en el proceso educativo?
- ❖ ¿El uso permanente de los recursos didácticos tecnológicos mejorará las condiciones de autoestima psicológica y afectiva?
- ❖ ¿Es importante que las autoridades del plantel desarrollen talleres para el buen uso de los materiales didácticos en la asignatura de sociales?

1.1.5 DETERMINACIÓN DEL TEMA

Materiales Didácticos Tecnológicos Innovadores en el Área de Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año de educación básica del Colegio Fiscal Técnico EL Triunfo.

1.2 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1 General:

- ❖ Desarrollar en los maestros de Estudios Sociales la utilización de Materiales Didácticos Tecnológicos Innovadores para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura en los estudiantes del octavo año de educación básica del Colegio Fiscal Técnico "El Triunfo".

1.2.2 Específicos:

1. Reconocer la importancia del uso de materiales didácticos tecnológicos
2. Implementar de materiales didácticos tecnológicos innovadores para la enseñanza de Estudios Sociales a través de rincones didácticos con materiales en los cursos de octavo año con material de Estudios Sociales.
3. Aplicar los materiales didácticos tecnológicos que tengan un mayor emprendimiento en la asignatura de Estudios Sociales.

1.3 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

El escoger este tema y desarrollar este proyecto educativo tiene que ver con el rendimiento de los estudiantes en la asignatura de estudios sociales ya que nos encontramos con el desinterés del educando y esto

se debe a que los maestros no utilizan los Materiales Didácticos Tecnológicos Innovadores adecuados que permitan realizar un proceso de enseñanza aprendizaje activo en el cual los estudiantes sean los autores de su propio conocimiento.

Esta parte que es formativa depende mucho del educador que tiene que ser empático con el proceso y tener una permanente actualización de los conocimientos porque por medio de estos tendrá la capacidad de orientar constructivamente en las complejidades de la sociedad contemporánea; tomar decisiones adecuadas en cuanto al material didáctico adecuado al contexto que llame la atención de los estudiantes hacia el conocimiento más crítico y profundo de la asignatura. Este proyecto orienta a mejorar la calidad de la educación acorde a la evolución del mundo actual, entre otras cuestiones, la necesidad de la formación de proyectos sustentados en la competitividad del conocimiento debemos mejorar la calidad de enseñanza - aprendizaje ya que en la actual sociedad ecuatoriana se requiere de un desarrollo social humano por medio del mejoramiento y actualización de los conocimientos curriculares.

La orientación del aprendizaje significativo con materiales tecnológicos adecuados al contexto permitirá que la asignatura de estudios sociales obtenga mejores resultados cognitivos mediante la aplicación constante de recursos didácticos tecnológicos adecuados especialmente en la asignatura de sociales indudablemente un aprendizaje significativo y reflexivo.

Es importante el conocimiento de los docentes en cuanto a la elaboración de material didáctico que permita al proceso de enseñanza aprendizaje que se realice de forma activa, incentivando la participación y motivando a los estudiantes a prestar interés que la asignatura merece como parte de

su vida cotidiana y para convertir al estudiante en un ser social con valores humanos y morales útil a la sociedad.

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Antecedentes Históricos

En la materia de Ciencias Sociales es indispensable que Los maestros ayuden a los estudiantes a identificar, determinar y reconocer el entorno geográfico en el que se encuentra. Para ello es importante que el docente aproveche los recursos que su entorno le proporciona y los transforme en herramientas de trabajo para la clase de Ciencias Sociales.

El profesor debe saber cómo ubicar la escuela o el colegio dentro del perímetro urbano y/o rural de la ciudad o pueblo en el que se encuentre, para así lograr que su alumno se ubique espacialmente en su clase, el estudiante debe tener claro dónde queda el Norte, el Sur, el Este y el Oeste y manejar dichos términos para realizar descripciones de su entorno.

Estos conocimientos previos servirán a los estudiantes para poder leer cartografías o mapas y podrá distinguir la información que encontrará en unos o en otros de acuerdo al tema que se encuentre en estudio.

2.1.2 Antecedentes Referenciales

Revisando los archivos correspondientes en la Universidad Estatal de Milagro Especialización: Educación Básica, no se encuentran estudios de igual parecido relacionados con el tema; por lo que se partió hacia la investigación.

El uso inducido de materiales didácticos tecnológicos innovadores en la asignatura de Estudios Sociales, tal vez porque no saben usar o porque no se poseen es una razón educativa que produce una disminución del éxito en la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes. Las instituciones educativas carecen del presupuesto para adquirir el material tecnológico para capacitar al docente de esta especialidad.

2.1.3 Fundamentación

Modelo centrado en la enseñanza

Seguramente la mayoría de los Sectores de CONTEXTO EDUCATIVO son profesores interesados en reflexionar sobre temas educativos que les permitan mejorar su práctica cotidiana. Si, como suponemos, son personas dedicadas, o al menos, interesadas en la docencia, esto nos lleva a una reflexión, sencilla pero indispensable para poder continuar, ¿cuál es la esencia de nuestro trabajo?, es decir, ¿qué tendrá que suceder para que podamos afirmar que somos mejores maestros?

Al maestro se le exige hoy en día cualquier cantidad de características y competencias, que pueden desviar la atención sobre la esencia del trabajo mismo. Por ejemplo, es frecuente encontrar estudiantes, padres de familia o incluso colegas que afirman con seguridad: el maestro debe ser un amigo" o "el maestro es un facilitador". Podemos agregar muchas cosas que la sociedad opina que el maestro debe ser, y que se agolpan sobre su identidad presionándola y confundiéndola. Sin embargo, en acumulación de buenos propósitos, es frecuente perder el sentido mismo de la docencia.

Se piensa con frecuencia que la esencia del trabajo del docente es enseñar. Podemos analizar esta concepción de modelo educativo en las actividades realizadas por el profesor y por el alumno.

Modelo pedagógico centrado en la enseñanza	
El Profesor	El Alumno
❖ Explica los temas de clase	❖ Atiende las explicaciones.
❖ Expone conocimientos	❖ Adquiere conocimientos
❖ Encarga tareas	❖ Realiza tareas
❖ Elabora exámenes	❖ Prepara exámenes
❖ Califica	❖ Aprueba o reprueba

Como podemos observar, el papel del alumno en este modelo es totalmente reactivo; es decir, el alumno reacciona a las actividades realizadas por el maestro. Normalmente, los cursos tienen un gran énfasis en la adquisición de conocimientos, el profesor supone que el reconocimiento a sus estudiantes y a su trabajo está en función de cuánto aprenden. Algunos de estos profesores se hacen exitosos por añadir temas a los programas de los cursos para que sus estudiantes salgan mejor preparados.

Desde esta concepción se asume que para ser mejor profesor es necesario saber más sobre la materia o sobre didáctica.

Modelo centrado en el aprendizaje

En contraste, en la actualidad se impulsa un modelo educativo que se centre, no en el profesor, como en el modelo tradicional; tampoco en el alumno como se llegó a proponer en algunas escuelas de tipo activo. Hoy se busca centrar el modelo educativo en el aprendizaje mismo. El cual deberá ser perseguido y propiciado por el docente, implicando en ello todo su profesionalismo. Las actividades del profesor y del alumno en este modelo son diferentes. Contrastemos con el cuadro anterior.

Modelo pedagógico centrado en el aprendizaje	
El Profesor	El Alumno
<ul style="list-style-type: none"> • Diseña actividades de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades
<ul style="list-style-type: none"> • Enseña a aprender 	<ul style="list-style-type: none"> • Construye su propio aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa 	<ul style="list-style-type: none"> • Se autoevalúa

- El papel del alumno en modelo no es sólo activo: diríamos que es proactivo.
- Desde esta perspectiva, se puede entender una afirmación tajante y aparentemente paradójica:
- El trabajo del docente no es enseñar, el trabajo del docente es propiciar que sus estudiantes aprendan.

Como advierte Frida Díaz Barriga (98), la función del trabajo docente no puede reducirse ni a la de simple transmisor de la información, ni a la de facilitador del aprendizaje. Antes bien, el docente se constituye en un mediador en el encuentro del alumno con el conocimiento. En esta mediación el profesor orienta y guía la actividad mental constructiva de

sus estudiantes, a quienes proporciona ayuda pedagógica ajustada a su competencia.

Esta afirmación nos lleva a una reflexión sobre la profesionalización del trabajo docente. Pareciera que el maestro es el único profesional que no siente obligación de rendir cuentas de sus resultados ante nadie, ¿Qué pensaríamos de un vendedor, que responsablemente se presente todos los días a trabajar, que sea amable y respetuoso con la clientela, pero que no logre vender nada o muy poco? ¿Por cuánto tiempo conservará su trabajo?

El maestro no tiene este problema. Puede terminar el curso reprobando a gran cantidad de estudiantes y, encima, sentirse orgulloso. Además, las instituciones educativas generalmente ponen más atención en lo que hace el maestro (sí es puntual, responsable, usa material didáctico, etc.), que en los aprendizajes obtenidos por sus estudiantes.

Aprender a aprender

La mayoría de los idearios o proyectos escolares, incluso el artículo 3° constitucional, persiguen un alumno con características proactivas, a saber: " desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentar en él, a la vez, el amor a la Patria, la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia; será democrático., será nacional, atenderá a la comprensión de nuestros problemas, al aprovechamiento de nuestros recursos, contribuirá a la mejor convivencia humana" etc. ¿Estaremos propiciando su formación con actividades de pensamiento y acción de tipo reactivo?

La UNESCO propone: nuestros estudiantes deberán aprender a conocer, a hacer, a ser y a convivir. Utilicemos, pues, técnicas y estrategias que

propicien todos estos aprendizajes. En esta perspectiva, afirmamos lo que con el pasar de las páginas será evidente, los mapas conceptuales son una herramienta útil para propiciar aprendizajes significativos en estos cuatro pilares.

Mitos

Probablemente, no existe maestro que no haya escuchado alguna vez esta extraña expresión. Sin embargo, habrá que reconocer con humildad que son pocos quienes tienen claro a qué se refiere. Diversas opiniones a fuerza de repetición se convierten en mitos, que lejos de explicar la expresión, constituyen distractores sobre la esencia del trabajo docente.

- Primer mito: El aprendizaje significativo se da cuando el alumno "se divierte" aprendiendo.

No necesariamente. Hemos visto muchos intentos de integrar experiencias lúdicas en varios niveles educativos, y sin embargo, los estudiantes no aprenden más que aquellos que reciben clases tradicionales. Los estudiantes se divierten, claro está, pero nuestro trabajo no es el entretenimiento.

- Segundo mito: El aprendizaje significativo se da cuando los contenidos se ofrecen "adaptados" a los intereses del alumno.

No necesariamente. ¿Quién puede asegurar lo que realmente les interesa a sus estudiantes? ¿Acaso debemos renunciar a un contenido porque éste no resulte atractivo a nuestros estudiantes? El maestro debe buscar interesar al alumno en el contenido, pero esto no basta. La mayoría de nuestros estudiantes están interesados en aprender computación e inglés, y sin embargo sabemos que esto no es suficiente.

- Tercer mito: El aprendizaje significativo se da cuando el alumno "quiere aprender".

Tampoco es exacto. Pensemos en las caras de nuestros estudiantes el primer día de clase. ¿Acaso podemos negar que la mayoría, aún aquellos que han fracasado anteriormente, llegan con ilusión de empezar bien el curso y aprender, Sin embargo, el tiempo nos confirma nuevamente que esto no basta.

- Cuarto mito: El aprendizaje significativo se da cuando el alumno "descubre por sí mismo" aquello que ha de aprender.

Falso. Como descubriremos más adelante, no todo lo que el alumno aprende lo hace por descubrimiento, ni todo lo que el alumno "descubre" es aprendido. El aprendizaje por recepción, si se cumplen ciertas condiciones puede ser igualmente eficaz o más que el aprendizaje por descubrimiento.

- Quinto mito: El aprendizaje significativo se da cuando el alumno "puede aplicar" Lo aprendido.

La implicación es poco exacta. Más bien se debería afirmar que si el aprendizaje es significativo, es posible transferirlo. De otra manera, no afirmamos nada sobre el proceso de aprendizaje y por lo tanto no podemos orientar nuestra práctica. Entonces, ¿qué es realmente el Aprendizaje Significativo y cómo propiciarlo? Buscaremos la respuesta en los orígenes de esta teoría. Advertimos que no pretendemos hacer un análisis exhaustivo de la misma, ni siquiera una síntesis.

El material didáctico como ayuda en el interaprendizaje

El material didáctico se refiere a aquellos medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos habilidades, actitudes o destrezas. Un libro o un texto no necesariamente es un material didáctico. Ello será si cuenta con elementos que faciliten el destinatario un aprendizaje específico. Retomando el ejemplo del libro, leer el Quijote de la Mancha puede dar lugar a una ampliación de la cultura literaria.

Pero si de dicho libro se solicita al destinatario identificar el momento histórico de su elaboración, motivos del autor y repercusión que dio lugar en la literatura de habla hispana, le convierte en un recurso didáctico. Si se expone en un escrito el objetivo, el discurso, la actividad de aprendizaje y la forma de que el estudiante confirme sus aprendizajes, entonces se cumple con algunos de los criterios de un material didáctico.

Características del material Didáctico

Toda obra didáctica debe cumplir con tres parámetros distintos:

- La obra debe ser comunicativa, es decir, de fácil entendimiento para el público al que va dirigida.
- La obra debe estar bien estructurada, o sea, debe ser coherente en todas sus partes y en todo su desarrollo vistoso.
- La obra debe ser pragmática, es decir, debe contener los recursos suficientes para que se puedan verificar y ejercitar los conocimientos adquiridos por el estudiante para que tenga un mensaje claro.

Técnicas para el desarrollo y habilidades de destrezas en el interaprendizaje

Las técnicas didácticas son el entramado organizado por el docente a través de las cuales pretende cumplir su objetivo. Son mediaciones a final de cuentas. Como mediaciones, tienen detrás una gran carga simbólica relativa a la historia personal del docente: su propia formación social, sus valores familiares, su lenguaje y su formación académica; también forma al docente su propia experiencia de aprendizaje en el aula. Las técnicas didácticas matizan la práctica docente ya que se encuentran en constante relación con las características personales y habilidades profesionales del docente, sin dejar de lado otros elementos como las características del grupo, las condiciones físicas del aula, el contenido a trabajar y el tiempo.

Las técnicas didácticas forman parte de la didáctica. En este estudio se conciben como el conjunto de actividades que el maestro estructura para que el alumno construya el conocimiento, lo transforme, lo problematice, y lo evalúe; además de participar junto con el alumno en la recuperación de su propio proceso.

De este modo las técnicas didácticas ocupan un lugar medular en el proceso de enseñanza aprendizaje, son las actividades que el docente planea y realiza para facilitar la construcción del conocimiento.

Los medios de enseñanza desde hace muchos años han servido de apoyo para aumentar la efectividad del trabajo del profesor, sin llegar a sustituir la función educativa y humana del maestro, así como racionalizar la carga de trabajo de los estudiantes y el tiempo necesario para su formación científica, y para elevar la motivación hacia la enseñanza y el aprendizaje. Hay que tener en cuenta la influencia que ejercen los medios en la formación de la personalidad de los estudiantes.

La perspectiva de Ausubel

En la década de los 70's, las propuestas de Bruner sobre el Aprendizaje por Descubrimiento cobraban adeptos en forma acelerada. Las experiencias se orientaban a que los niños en las escuelas construyeran su conocimiento a través del descubrimiento de contenidos. Se privilegió, entonces, el activismo y los experimentos dentro del aula. Ante la llegada de lo nuevo, se criticó severamente el modelo expositivo tradicional. Ausubel reconoció las bondades del aprendizaje por descubrimiento, pero se opuso a su aplicación irreflexiva.

Después de todo hay que considerar que el aprendizaje por descubrimiento tiene una desventaja: necesita considerablemente más tiempo para la realización de actividades. Ausubel considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe presentarse como opuesto al aprendizaje que resulta de una exposición (aprendizaje por recepción), pues éste puede ser igualmente eficaz (en calidad) que aquél, si se dan ciertas características. Además, puede ser notablemente más eficiente, pues se invierte mucho menos tiempo.

Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr en el alumno aprendizajes de calidad (llamados por Ausubel significativos) o aprendizajes de baja calidad (memorísticos o repetitivos). Se considera que el aprendizaje por recepción no implica, como mucho se critica, una actitud pasiva del alumno; ni tampoco las actividades diseñadas para guiar el aprendizaje por descubrimiento garantizan la actividad cognoscitiva del alumno.

Características del Aprendizaje Significativo

David P. Ausubel acuña la expresión Aprendizaje Significativo para contrastarla con el Aprendizaje Memorístico.

Así, afirma que las características del Aprendizaje Significativo son:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.
- Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso.

En contraste el Aprendizaje Memorístico se caracteriza por:

- ❖ Los nuevos conocimientos se incorporan en forma arbitraria en la estructura cognitiva del alumno.
- ❖ El alumno no realiza un esfuerzo para integrar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- ❖ El alumno no quiere aprender, pues no concede valor a los contenidos presentados por el profesor.

Ventajas del Aprendizaje Significativo

El Aprendizaje Significativo tiene claras ventajas sobre el Aprendizaje Memorístico:

- Produce una retención más duradera de la información. Modificando la estructura cognitiva del alumno mediante reacomodos de la misma para integrar a la nueva información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los ya aprendidos en forma significativa, ya que al estar clara mente presentes en la estructura cognitiva se facilita su relación con los nuevos contenidos.
- La nueva información, al relacionarse con la anterior, es depositada en la llamada memoria a largo plazo, en la que se conserva más allá del olvido de detalles secundarios concretos.
- Es activo, pues depende de la asimilación deliberada de las actividades de aprendizaje por parte del estudiante.
- Es personal, pues la significación de los aprendizajes depende de los recursos cognitivos del alumno (conocimientos previos y la forma como éstos se organizan en la estructura cognitiva).

A pesar de estas ventajas, muchos estudiantes prefieren aprender en forma memorística, convencidos por triste experiencia que frecuentemente los profesores evalúan el aprendizaje mediante instrumentos que no comprometen otra competencia que el recuerdo de información, sin verificar su comprensión.

Es útil mencionar que los tipos de aprendizaje memorístico y significativo son los extremos de un continuo en el que ambos coexisten en mayor o menor grado y en la realidad no podemos hacerlos excluyentes. Muchas veces aprendemos algo en forma memorista y tiempo después, gracias a una lectura o una explicación, aquello cobra significado para nosotros; o

lo contrario, podemos comprender en términos generales el significado de un concepto, pero no somos capaces de recordar su definición o su clasificación.

Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo

De acuerdo a la teoría de Ausubel, para que se puedan lograr aprendizajes significativos es necesario se cumplan tres condiciones:

1. Significatividad lógica del material. Esto es, que el material presentado tenga una estructura interna organizada, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados. (Coll.). Los conceptos que el profesor presenta, siguen una secuencia lógica y ordenada. Es decir, importa no sólo el contenido, sino la forma en que éste es presentado.
2. Significatividad psicológica del material. Esto se refiere a la posibilidad de que el alumno conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva. Los contenidos entonces son comprensibles para el alumno.
3. El alumno debe contener ideas inclusoras en su estructura cognitiva, si esto no es así, el alumno guardará en memoria a corto plazo la información para contestar un examen memorista, y olvidará después, y para siempre, ese contenido,
4. Actitud favorable del alumno. Bien señalamos anteriormente, que el alumno quiera aprender no basta para que se dé el aprendizaje significativo, pues también es necesario que pueda aprender (significación lógica y psicológica del material).

Sin embargo, el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere aprender. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en el que el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

Tipos de Aprendizaje Significativo

Ausubel señala tres tipos de aprendizajes, que pueden darse en forma significativa:

1. Aprendizaje de Representaciones

Es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo aún no los identifica como categorías. Por ejemplo, el niño aprende la palabra "mamá" pero ésta sólo tiene significado para aplicarse a su propia madre.

2. Aprendizaje de Conceptos

El niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra "mamá" puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus propias madres. Lo mismo sucede con "papá", "hermana", "perro", etc. También puede darse cuando, en la edad escolar, los estudiantes se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos tales como "gobierno", "país", "democracia", "mamífero", etc.

3. Aprendizaje de Proposiciones

Cuando el alumno conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en las que se afirme o niegue algo. Así un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos. Dicha asimilación puede asimilarse mediante uno de los siguientes procesos:

- Por diferenciación progresiva. Cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más incluseros que el alumno ya conocía. Por ejemplo, el alumno conoce el concepto de triángulo y al conocer su clasificación puede afirmar: "Los triángulos pueden ser isósceles, equiláteros o escalenos".
- Por reconciliación integradora. Cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía. Por ejemplo, el alumno conoce los perros, los gatos, las ballenas, los conejos y al conocer el concepto de "mamífero" puede afirmar "Los perros, los gatos, las ballenas y los conejos son mamíferos",
- Por combinación. Cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos. Por ejemplo, el alumno conoce los conceptos de rombo y cuadrado y es capaz de identificar que: "El rombo tiene cuatro lados, como el cuadrado".

Cuando un adulto ha asimilado un contenido, a veces olvida que esto es un proceso que, para el alumno, representa un esfuerzo de acomodación de su estructura cognitiva. Recordemos la dificultad que representa para un niño de menos de seis años comprender la relación entre: México, Guatemala, San Luis Potosí, Europa, Brasil, etc. Necesitará reconciliarlos mediante los tipos de asimilación arriba presentados y la comprensión de los conceptos: municipio, estado, país, continente.

El aprendizaje de proposiciones es el que podemos apoyar mediante el uso adecuado de mapas conceptuales, ya que éstos nos permiten visualizar los procesos de asimilación de nuestros estudiantes respecto a los contenidos que pretendemos aprendan.

Las ciencias sociales

Las Ciencias Sociales tienen un amplio campo de acción, por ello analizaremos los recursos que correspondan a cada disciplina de manera general, por ejemplo, partiremos de la clasificación general, es decir, Geografía e Historia.

En Geografía, es fundamental que el estudiante aprenda a utilizar el recurso cartográfico (mapas) para que ubique a su ciudad o pueblo dentro del territorio de su provincia y país.

Los mapas son el eje fundamental, no el único, para que el estudiante identifique su entorno. De ahí que es importante que el profesor instruya a su alumno sobre la forma en que se presenta la información en los planos cartográficos.

El alumno debe comprender la simbología que se encuentran en los mapas, porque de ello depende la información que generan.

Los mapas pueden utilizarse dentro de la clase, en primer término para que el alumno se acerque y pueda distinguir los símbolos que corresponden a caminos, carreteras, ciudades ríos lagos, línea ferroviaria, además de identificar la proporcionalidad del tamaño de los accidentes geográficos que encuentre de acuerdo a la realidad, es decir, la escala.

Pero esta enseñanza no sería completa si es que el alumno no reconoce y ubica los símbolos observados en el mapa sin que los compare en el propio terreno, para esto, es necesario que los estudiantes tengan un plano de su colegio y reconozcan en él las áreas expresadas en símbolos cartográficos.

Luego sería importante que el plano de la ciudad sea estudiado en el terreno, por ejemplo, si cuento con el plano de la ciudad de Guayaquil y estoy en el malecón del Estero Salado, debo comparar los símbolos explicativos del plano con el lugar en el que me encuentro. Si estoy en Quito, en cambio, y cuento con un plano del Distrito Metropolitano debo identificar la simbología que corresponde al Centro Histórico cuando me encuentre en él.

La elaboración de maquetas, constituye también un recurso didáctico muy importante, partiendo de un mapa, plano o fotografía el estudiante puede representar a escala su entorno, eso le ayudará a interactuar con el medio que lo rodea.

Montañas, ríos, el perfil costanero del Ecuador, los valles de la región interandina, la vegetación de la región amazónica o la ubicación geográfica de las Galápagos pueden ser representadas en las maquetas.

Así mismo puede emplearse este recurso para recrear escenas recogidas de los textos de Historia, la vida del hombre en el paleolítico las pirámides de Egipto, la forma de vida que llevaban nuestros antepasados en las culturas pre-hispánicas, también pueden ser representadas en maquetas. Por ello contar con un rincón de reciclaje dentro del aula resulta muy útil para construir las maquetas.

A todos estos recursos podemos añadir los vídeos que sirven como refuerzo de la clase tanto para Historia como Geografía. En ellos podemos encontrar una gran variedad de temas relacionados con estas disciplinas. Los vídeos documentales y/o películas también sirven para analizar aspectos relacionados con el hecho en sí, cuando el film se refiere a un hecho histórico.

Es importante también contar con un manual con hojas fotocopiables para reforzar cada uno de los temas o evaluar después de cada clase de forma individual.

A esto debemos sumar la utilización de un cuadro de características para ser llenados a manera de síntesis a partir de la observación, la lectura y el análisis de la misma.

El juego del ahorcado o de la rueda del conocimiento donde el alumno respetando turnos menciona consonantes que irán completando la palabra o palabras que formarán el tema, subtema o unidad de la trabajo.

El crucigrama donde los estudiantes contestarán preguntas relacionadas al tema del que luego formaran un concepto personal sobre lo aprendido.

Los textos es importante que los estudiantes tengan un texto guía, donde ellos a través de la lectura puedan descubrir los conocimientos, y con ayuda de la maestra formar sus propios conceptos.

Rompecabezas es otro de los materiales didácticos que disfrutan nuestros estudiantes al momento de trabajarlos, en el estudio de la división política del Ecuador, o de la provincia y su división en cantones, etc.

Ventajas de la informática educativa

Las principales ventajas que la Informática Educativa ofrece son:

1. La interacción que se produce entre el computador y el alumno. El computador permite que el estudiante participe activamente en el proceso de aprendizaje.
2. La posibilidad de dar una atención individual al estudiante. Partiendo de que cada aprendiz tienen su propio ritmo de aprendizaje y experiencias previas, el computador facilitará el

problema de estas diferencias individuales a la hora de aprender, pues tan pronto como el estudiante ingresa a una pregunta formulada por el computador, ésta es analizada por el mismo, el cual toma las decisiones que se basan en respuestas previas e inmediatas.

3. La potencialidad de amplificar las experiencias de cada día. El computador puede crear experiencias con la finalidad de enriquecer el medio ambiente de aprendizaje formal actual y futuro con la intención de construir en el estudiante procesos mentales que servirán de base para aprendizajes abstractos futuros.
4. El aporte del computador como herramienta intelectual. El computador se convierte en una potente herramienta con la cual el alumno puede pensar y aprender creativamente, estimulando el desarrollo de estructuras mentales lógicas y aritméticas en los aprendices.
5. La capacidad que otorga al estudiante para controlar su propio ritmo del aprendizaje. Una de las ventajas de la aplicación del computador en la educación es la posibilidad de adecuarse a ritmos variados, aceptando estudiantes con diferentes experiencias previas; esto permite hacer el proceso educacional más flexible, eficaz y eficiente.
6. El control del tiempo y la secuencia de aprendizaje. Esto es la habilidad del estudiante para ser capaz de controlar su movimiento a través del material de aprendizaje, controlando la secuencia del flujo de material dentro de una secuencia de aprendizaje y el tiempo de presentación.
7. La capacidad que otorga al alumno en el control del contenido de aprendizaje. El computador puede proveer una gran variedad de experiencias de aprendizaje interactivo, permitiendo dar mayor flexibilidad al proceso, controlando los tipos de frecuencia y presentando diferentes vías para un solo material.

8. La posibilidad que ofrece el computador para utilizar la evaluación como medio de aprendizaje. Esta evaluación se basa en el aprendizaje para el dominio, que no es más que la posibilidad que tienen los estudiantes para aprender lo mismo; permitiendo que mediante el computador se refuercen inmediatamente las respuestas correctas, además de hacer un desarrollo auxiliar de la pregunta; por lo contrario si la respuesta es equivocada no sólo se identifica como tal, sino que además es posible determinar por qué la respuesta es errónea y ofrecer secuencias inmediatas de aprendizaje al estudiante.

Educación para todos en la era de la globalización

Tras varias décadas de estudio y experiencias internacionales, en general se reconoce que la educación es fundamental para el desarrollo económico, el bienestar humano, el progreso de la sociedad y la protección del medio ambiente. Basándose en este consenso, la Conferencia Mundial sobre la Educación para todos, que se realizó en Jomtien en 1990, hizo un llamamiento para que se satisfagan las necesidades básicas de aprendizaje de todos los niños, jóvenes y adultos.

Estas necesidades abarcan "instrumentos indispensables para el aprendizaje (como alfabetización, expresión oral, aritmética y solución de problemas) y el contenido básico del aprendizaje (como conocimientos teóricos y prácticos).

El papel de la tecnología de la informática

Dentro del ámbito circunscrito por estas dos condiciones limitativas de la tecnología orientada al aprendizaje y la reconfiguración estructural de la educación, la tecnología de la informática puede tener un efecto monumental en cuatro campos:

Mejora del aprendizaje y la instrucción:

La tecnología puede ser un instrumento de instrucción muy eficaz para enseñar conceptos básicos. Cabe señalar que las características de la informática en los niños y estudiantes en general se argumenta que mejorara la capacidad de la tecnología para ayudar a abordar necesidades didácticas especiales con métodos eficaces en función del costo.

Mejora de la planificación y formulación de la política de educación

La tecnología puede facilitar el diagnóstico y lo más importante, ayudar a plantear situaciones hipotéticas en torno a distintas tareas propuestas por el docente y el alumno podrá tener sus propios resultados de acuerdo a su habilidad.

Apoyo al personal docente

La tecnología permite a los maestros superar el aislamiento al cual están sometidos en la escuela y continuar su perfeccionamiento Profesional. Como por ejemplo el CD-ROM. Con la tecnología en las escuelas a medida que los maestros puedan realizar tareas lo realizarán con mayor celeridad y calidad que antes eran impensables.

Mejora la administración escolar

Los mismos elementos del equipo y los servicios de informática y telecomunicaciones que imprimieron mayor eficiencia y rentabilidad a las empresas pueden utilizarse en las escuelas.

Taxonomías educacomputacionales

Computador y aprendizaje

Una de las taxonomías más importantes es la relacionada con la función del computador en el ámbito educativo con el aprendizaje; a continuación se postulan cinco categorías de Aprendizaje:

Aprendizaje acerca del computador

En su estado más elemental, corresponde a lo que se denomina Cultura Informática o Alfabetización Computacional. Es simplemente aprender a conocer y utilizar el computador y entender sus ventajas y desventajas.

En un nivel mayor de complejidad, el aprendizaje acerca del computador se convierte en aprender a programar un computador, esto es, un entendimiento entre el computador y el alumno a través de un lenguaje computacional. Ello provee al alumno de una cognitiva y lo estimula a pensar algorítmicamente en la resolución de problemas.

Aprendizaje a través del computador

Esta modalidad se centra en el desarrollo y utilización de software educativo de tipo ejercitación y tutorial que, en muchos casos, se ha probado experimentalmente que es más efectivo que las modalidades instruccionales de tipo tradicional.

Al utilizar este tipo de software como apoyo instruccional, el alumno puede controlar y regular su ritmo de aprendizaje. Es el software el que se adapta al alumno y no esté al software.

Aprendizaje con el computador

El computador es utilizado como una herramienta instruccional y como un medio a través del cual se puede aprender significativamente. Constituye una eficiente oportunidad para el aprendizaje de conceptos y destrezas de procedimientos, así como para estimular el desarrollo cognitivo de los aprendices.

Son ejemplos de esta modalidad los juegos educativos, herramientas como procesador de textos, base de datos, planillas electrónicas, graficadores y simulaciones.

Aprendizaje acerca del pensamiento con el computador

El computador es utilizado como una herramienta con la cual pensar. Esta idea ha sido desarrollada más extensivamente por Seymour Papert y sus colaboradores en el Instituto de Tecnología de Massachusetts. Utilizando como base el lenguaje LOGO, Papert presenta la idea que la instrucción tradicional, especialmente la educación matemática, no ha permitido que los aprendices desarrollen nuevos patrones de pensamiento que son esenciales para desarrollar plenamente las habilidades de los aprendices.

Administración del aprendizaje con el computador

Esta modalidad responde a la necesidad de utilizar el computador como una herramienta que apoye la labor administrativa del docente. A medida que los computadores estén disponibles para fines administrativos, los docentes tendrán la posibilidad de reducir su trabajo mediante la utilización de software de tipo procesador de textos, generador de test, administrador de asistencia y recursos financieros, etc. Aunque esta modalidad no está relacionada directamente con el proceso instruccional, este tipo de uso del hardware podrá permitir que los docentes se

concentren más en la enseñanza y el aprendizaje de los aprendices y menos en los aspectos administrativos de estos procesos educativos fundamentales.

El computador como tutor, herramienta y alumno

Esta taxonomía propone clasificar los campos de acción de la educomputación en tres modalidades:

El Computador como Tutor

En esta modalidad, el estudiante es tutelado por los programas que son ejecutados por el computador. Generalmente el computador presenta algún material de aprendizaje de una asignatura, formula preguntas, el estudiante responde, el computador evalúa la respuesta, y, dependiendo si ésta es correcta o errada, emplea feedback y consulta aspectos relacionados o prosigue con la próxima unidad.

El computador también puede mantener un registro sobre el historial académico de cada estudiante y éste puede consultar un amplio rango de detalles de la asignatura, además de presentar una forma extensa y flexible de evaluar, para luego guiar a los estudiantes a través del material.

En otras palabras los programas tutoriales consisten en un diálogo entre el alumno y el computador, el cual ha sido programado para realizar dicha tarea.

El Computador como Herramienta

Para que el computador funcione como una herramienta necesita, solamente, tener alguna capacidad útil programada e incorporada. Su utilidad práctica radica en la utilización racional del tiempo para desviar así la utilización de energía intelectual en tareas rutinarias, hacia tareas mentales altamente productivas.

El computador puede ser utilizado como herramienta para el estudiante en tareas tales como desarrollo de soluciones algorítmicas a problemas en clases de ciencia, recolectar, imprimir y mostrar datos, etc., y para el profesor el computador como herramienta puede utilizarse en actividades tales como proveer evaluaciones basadas en el computador y feedback, mantener registro de los estudiantes y del equipamiento, preparar el material instruccional, etc.

2.2 MARCO LEGAL

De la constitución.- Este proyecto se basa desde el punto de vista legal en la Constitución Política de la República del Ecuador aprobada en el año 2008 y que actualmente se encuentra en vigencia nos basamos en ella porque esta es la madre de todas las leyes para tener una base legal sólida sobre la cual sentar nuestro proyecto.

Art. 68

El sistema Nacional de Educación incluirá programas de enseñanza, conforme a la diversidad del país. Incorporará en su gestión estrategias de descentralización y desconcentración administrativas. Los padres de familia, los maestros y los educandos participaran en el desarrollo de los procesos educativos. Los gobiernos del Ecuador tienen el mandato Constitucional y el deber moral de apoyar a las instituciones educativas para que los niños y jóvenes tengan una educación enmarcada en la transformación técnica, científica, y emancipadora, para que sean los futuros líderes de una patria más justa y soberana.

Ley de Educación.

Capítulo II

De los Objetivos de la Experimentación Educativa

Art. 3.- La experimentación Educativa se Propone:

- a. Promover innovaciones educativas que incida en el desarrollo científico Cultural y Económico y Social del País.
- b. Estimular en forma sistemática y permanente el desarrollo de la acción investigativa experimental de maestros y estudiantes.
- c. Difundir los logros pedagógicos, probados entre los demás planteles, en beneficio de la comunidad educativa nacional.

La Constitución Política de la República del Ecuador en el Art. 74 inc. 2 indica que: "Las instituciones de Educación Superior, la sociedad y el

Estado, existirá una interrelación que permita mejorar la producción de bienes y servicios.

Art. 11.- La formación profesional y académica en las instituciones de educación superior tiene como finalidad el desarrollar en el estudiante un conjunto de actitudes, aptitudes y competencias profesionales académicas en el marco de un permanente proceso académico de adquisición, difusión, adaptación y creación de conocimiento.

2.3 MARCO CONCEPTUAL

Deficitario.- Falta o escasez de algo que se juzga como deficiente o escaso

Aprehensión.- Recelo de ponerse una persona en contacto con otra, temor de hacer o decir algo que sea perjudicial o inoportuno.

Coadyuvar.- Contribuir, asistir o ayudar a la consecución de alguna cosa.
Autónomo.- Vida propia e independiente, capaz de tomar decisiones por cuenta propia.

Coherencia.- Conexión, relación o reunión de una cosa, ideas, actitudes, etc. con otras.

Contraproducente.- Del dicho o acto cuyos efectos son opuestos a la intención con que se prefiere o ejecuta una cosa determinada.

Contextualización.- "La contextualización consiste en descubrir el significado de un término desconocido utilizando las pista" del contexto en el cual está inserto. La contextualización tiene dos ventajas importantes: es un mecanismo autónomo y proporciona, no cualquier connotación de la palabra, sino la acepción específica en que aparece".

Extrapolar.- Determinar el valor de una función en un punto exterior a un intervalo del que se conocen sus valores.

Hábito.- Apariencia general del cuerpo considerada como expresión exterior del estado de salud o de enfermedad del sujeto, de allí que debe haber un hábito fisiológico o normal.

Jerarquización.- Orden o grado de distintas personas o cosas de un conjunto; cada una de las categorías de una organización.

Métodos.- Proceso que organiza los procedimientos para la realización de la enseñanza aprendizaje, también se lo puede deducir, como "el camino para llegar a un fin", el método es más amplio que la técnica.

Motivación.- La motivación está constituida por todos los factores capaces de provocar, mantener y dirigir la conducta hacia un objetivo, también es considerada como el impulso que conduce a una persona a elegir y realizar una acción entre aquellas alternativas que se presentan en una determinada situación.

Pedagogía.- Es la ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza. Esta ciencia proporciona guías para planificar, ejecutar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje.

Psicología.- Es la disciplina que estudia los procesos mentales en sus tres dimensiones: Cognitivas, afectiva y comportamental, a las que se pueden sumar las dimensiones moral, social y espiritual de la experiencia humana. La disciplina abarca todos los aspectos de la experiencia humana, desde las funciones del cerebro hasta el desarrollo de los estudiantes, de cómo los seres humanos y los animales sienten, piensan y aprenden a adaptarse al medio que los rodea.

Proceso.- Es el conjunto de fases sucesivas de un fenómeno que se desarrolla en forma dinámica, es decir en forma permanente y continúa.

Proceso didáctico.- Es la secuencia de acciones organizadas y sistematizadas que van simultáneamente provocando cambios conceptuales, procedimentales y actitudinales en los educandos.

2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.4.1 Hipótesis General

- ❖ Si capacitamos a los maestros del área de Estudios Sociales sobre la utilización y elaboración de materiales didácticos tecnológicos que sean innovadores podremos mejorar el proceso de enseñanza -aprendizaje en el octavo año de educación básica del Colegio Fiscal Técnico "El Triunfo"

2.4.2 Hipótesis Particulares

- Si implementamos materiales didácticos tecnológicos en el Área de Estudios Sociales el aprendizaje de la asignatura será mucho más divertida y dinámica.
- Si ubicamos el rincón didáctico en el área de Estudios Sociales los estudiantes se motivarán a mejorar su rendimiento.
- Si logramos clasificar los materiales didácticos innovadores para que tengan un mayor emprendimiento en el área de Sociales estaremos trabajando para que los estudiantes se auto eduquen.
- Mejorar las relaciones humanas entre estudiante y profesores en la enseñanza de Estudios Sociales.

2.4.3 Declaración de Variables

Variable independiente

- Materiales didácticos tecnológicos innovadores.

Variable dependiente

- Mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

2.4.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Materiales didácticos tecnológicos</p>	<p>Son recursos elaborados utilizando medios tecnológicos para mejorar el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes y hacerlo más dinámico e interactivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interés • Motivación • Nuevo método 	<p>Entrevista</p> <p>Encuesta</p> <p>Observación</p>
<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Mejorar el aprendizaje de la asignatura de estudios sociales</p>	<p>Son los conocimientos adquiridos sobre la asignatura que favorecen el rendimiento de los estudiantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje • Experiencia • Conocimiento • Materiales 	<p>Entrevista</p> <p>Encuesta</p> <p>Observación</p>

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La metodología incluye métodos y técnicas que nos van a servir para la investigación constituye la vía más expedita para comprender un hecho o fenómeno, y resolver el problema de estudio, sobre todo, nos permite conocer con claridad la realidad, sea para describirla o transformarla. La metodología de toda investigación parte de dos paradigmas:

Cualitativo y Cuantitativo. El paradigma cuantitativo se define como la búsqueda de los hechos o causas de los fenómenos prestándose escasa atención a los estados subjetivos de los individuos. Su medición es controlada, tiene una perspectiva desde afuera y es objetiva.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Este proyecto utiliza una investigación de **campo** porque se realiza en el mismo lugar, ósea en el lugar donde se realizará el proyecto.

Es factible porque se solucionará problemas de falta de motivación del aprendizaje en las diferentes asignaturas en los estudiantes del Octavo Año de Educación Básica.

Es descriptiva, porque se describirá la problemática existente en cuanto al material didáctico en la asignatura de sociales.

Es bibliográfica, porque se fundamentarán científicamente las variables de este proyecto a través de documentos, libros revistas, consultas en Internet. Para poder fundamentar de mejor manera el marco teórico de

este proyecto de investigación. Los tipos de investigación de los cuales haremos uso son los siguientes:

Investigación de campo

La investigación de campo se basa en informaciones obtenidas directamente de la realidad, permitiéndole al investigador cerciorarse de las condiciones reales en que se han conseguido los datos. En otras palabras, el investigador efectúa una medición de los datos. Sin embargo, qué tanto datos se pueden obtener considerando las restricciones de cada estudio como por la carencia de recursos materiales, humanos, monetarios, físicos.

Investigación bibliográfica

La investigación bibliográfica como una variante de la investigación científica, cuyo objetivo fundamental es el análisis de diferentes fenómenos utiliza técnicas muy precisas, de la Documentación existente, que directa o indirectamente, aporte la información. Podemos definir a la investigación documental como parte esencial de un proceso de nuestra investigación científica, constituyéndose en una estrategia donde se observa y reflexiona sistemáticamente sobre realidades (teóricas o no) usando para ello diferentes tipos de documentos.

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1 Características de la población

La población inmersa en el presente proyecto está constituida por los estudiantes del Octavo año de Educación Básica del Colegio Fiscal Técnico "El Triunfo". El tamaño de la población de la investigación es finito porque está delimitada y se conoce el número de elementos que integran correspondientes a cada interrogante, los mismos que se proyectan a

través de gráficos y cuadros de datos, de donde se realiza el respectivo análisis de resultados.

3.2.2 Delimitación de la población

En la escuela donde se va a desarrollar el proyecto educativo, se realizará la encuesta, en la población de estudio que está conformada por:

No.	Detalle	Número	Porcentaje
3	Estudiantes	500	100%
	Total	500	100%

Para la presente investigación se tiene una población de, 500 estudiantes de la sección vespertina del Colegio Fiscal Técnico "El Triunfo" lo que nos indica que el total de la población 1011 involucrados en la población a estudiarse.

3.2.3 Tipo de muestra

La muestra obtenida fue estudiada y seleccionada en una cantidad de 68 estudiantes y 30 docentes que corresponden un paralelo del colegio.

3.2.4 Tamaño de la muestra

El tamaño de la muestra corresponde a 68 estudiantes del Octavo año de educación básica, 30 profesores que se ha determinado mediante el proceso probabilístico casual.

3.2.5 Proceso de selección

El proceso de selección lo realizamos de forma aleatoria dentro de la institución mediante la fórmula $n \frac{n}{2j}$

3.3 MÉTODOS Y TÉCNICAS

3.3.1 Métodos

Es menester señalar el concepto de métodos y/o técnicas para demostrar en forma específica su importancia y establecer el uso durante el avance de este trabajo de investigación.

3.3.2 Método Científico

El método científico es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre.

En este proyecto de investigación se ha utilizado el método científico por que tiene el procedimiento para llevar a cabo la investigación y los resultados van a ser válidos para la comunidad educativa.

3.3.3 Método inductivo

Es un razonamiento que analiza una porción de un todo; parte de lo particular a lo general, va de lo individual a lo universal". La característica de este método es que se utiliza el razonamiento para obtener conclusiones que parten de hechos particulares aceptados como válidos, para llegar a conclusiones cuya aplicación es de carácter general. En este proyecto se utilizará el Método Inductivo porque permite la recopilación de

datos en las cuales se puede separar variables y establecer relaciones de los datos que dio la oportunidad de formular hipótesis o preguntas.

3.3.4 Método Deductivo

Es aquel que parte de datos generales aceptados como valederos para llegar a lo particular. Es el razonamiento que parte de un marco general de referencia hacia algo en particular. Este método se utiliza para inferir de lo general a lo específico, de lo universal a lo individual, mediante este método de razonamiento se obtienen conclusiones partiendo de lo general, aceptado como válido, hacia aplicaciones particulares.

3.3.6 Técnicas e instrumentos

Para el desarrollo de este proyecto educativo se eligen las técnicas de observación Directa e Indirecta.

3.3.6.1 La Observación directa- Constituye una de las técnicas más conocidas por los investigadores a través de los tiempos. La observación fue sistemática, profunda y controlada en cada rama del saber la observación.

3.3.6.2 Instrumentos de la Investigación

Para la obtención de la información necesaria en la realización del presente proyecto se utilizó la encuesta.

3.3.6.4 La Encuesta.- Es un instrumento de investigación de mercados que sirve para obtener información específica de una muestra de la población mediante el uso de cuestionarios estructurados que se utilizan para obtener datos precisos de las personas encuestadas. Se la realizara a los Estudiantes y Docentes del octavo año del Colegio Fiscal Técnico "El Triunfo".

3.3.6.5 La entrevista. La entrevista es el dialogo que establece el entrevistador (proyectista) al entrevistado (Docente) con el fin de conocer las opiniones sobre la utilización de materiales tecnológicos innovadores, los resultados, la motivación, etc.

3.4 PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

Para el procesamiento de la información luego de realizada la encuesta a los docentes codificamos los resultados, tabulamos los datos y porcentajes.

TEMA: Materiales Didácticos Tecnológicos Innovadores para mejorar la enseñanza en el área de estudios sociales.

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

1. Existe dentro de la institución control académico por parte de las autoridades en cuanto al uso del material didáctico tecnológico innovador.

Cuadro # 1

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	20	67%
CASI SIEMPRE	3	10%
ALGUNAS VECES	4	13%
NUNCA	3	10%
TOTAL	30	100%

Fuente Docentes del Colegio Fiscal Técnico "El Triunfo"

Interpretación

Si tiene mucha trascendencia que exista dentro de la institución control académico por parte de las autoridades obtuvimos la respuesta a esta pregunta de los docentes para el 67% el control debe ser siempre, mientras que el 10% respondió que casi siempre el 13% dijo que algunas veces.

2. ¿Los maestros encargados de impartir la asignatura de estudios sociales cuentan con títulos afines y utilizan recursos tecnológicos? Cuadro # 2

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	57%
CASI SIEMPRE	1	3%
ALGUNAS VECES	12	40%
NUNCA	0	0
TOTAL	30	100%

Fuente Docentes del Colegio Fiscal Técnico "El Triunfo"

Interpretación

Sobre si los maestros encargados de impartir la asignatura cuentan con títulos afines y utilizan materiales tecnológicos para impartir sus enseñanzas un 57% respondió que siempre mientras que el 3% respondió casi siempre y el 40% dijo que algunas veces.

3. ¿Es importante para usted usar recursos que permitan a los estudiantes comprender la asignatura de estudios sociales? Cuadro # 3

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	25	83%
CASI SIEMPRE	4	13%
ALGUNAS VECES	1	3%
NUNCA	0	0
TOTAL	30	100%

Interpretación

Para esta pregunta los docentes respondieron el 83% siempre, el 13% dijo que casi siempre, mientras que el 3% dijo algunas veces los estudiantes comprendan la asignatura de estudios sociales por lo cual si existe un grado de desinterés de parte de algunos docentes en cuanto a la actualización y renuencia al uso de tecnologías como medios didácticos para la enseñanza.

4. ¿Como docente cree que utiliza estrategias adecuadas para la enseñanza de estudios sociales?

Cuadro # 4

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	40%
CASI SIEMPRE	12	40%
ALGUNAS VECES	2	7%
NUNCA	4	13%
TOTAL	30	100%

Fuente Docentes del Colegio Fiscal Técnico "El Triunfo"

Interpretación

Entre el grupo de docentes encuestados pudimos conocer sobre estas preguntas que el 40% indica que siempre utiliza estrategias adecuadas mientras que el 40% respondió que casi siempre, el 7% expuso que algunas veces y el 3% restante expresó que nunca por lo cual podemos discernir que es importante la actualización docente sobre estos conocimientos.

5. ¿En el desarrollo de sus clases cree usted que no es necesario utilizar actividades motivadoras para el aprendizaje de los estudios sociales con los estudiantes?

Cuadro # 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	20	67%
CASI SIEMPRE	5	17%
ALGUNAS VECES	3	10%
NUNCA	2	7%
TOTAL	30	100%

Interpretación

Los docentes ante esta pregunta el 67% respondieron que prefiere optar por métodos convencionales para la enseñanza de la contabilidad mientras que el 17% respondió que casi siempre, el 10% dijo que algunas veces y 7% dijo nunca.

6. ¿Está satisfecho con el rendimiento de sus estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales?

Cuadro # 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	40%
CASI SIEMPRE	14	47%
ALGUNAS VECES	4	13%
NUNCA	0	0
TOTAL	30	100%

Fuente Docentes del Colegio Fiscal Técnico "El Triunfo"

Interpretación

Los docentes en cuanto a esta pregunta respondieron en un 40% que siempre están satisfechos con el rendimiento de sus estudiantes en la asignatura de estudios sociales mientras que el 47% dijo que casi siempre y el 13% respondió que algunas veces por lo que podemos concluir a esta pregunta que existe un porcentaje significativo de bajo rendimiento en esta asignatura.

7. ¿Es importante utilizar estrategias innovadoras al momento de desarrollar la clase de estudios sociales?

Cuadro # 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	27	90%
CASI SIEMPRE	3	10%
ALGUNAS VECES	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	30	100%

Fuente Docentes del Colegio Fiscal Técnico "El Triunfo"

Interpretación

Para el 90% de los docentes encuestados siempre es importante utilizar estrategias innovadoras al momento de desarrollar la clase de estudios sociales mientras que para el 10% casi siempre es importante por lo tanto se debería poner mucha atención en la capacitación de los docentes sobre este tipo de estrategias para que estas le permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

8. ¿En su colegio no se preocupan por adquirir materiales didácticos tecnológicos para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes?

Cuadro # 8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	18	60%
CASI SIEMPRE	0	0
ALGUNAS VECES	10	33%
NUNCA	2	7%
TOTAL	30	100%

Fuente Docentes del Colegio Fiscal Técnico "El Triunfo"

Interpretación

Entre los docentes encuestados tenemos que 60% respondió que existe despreocupación en el colegio por adquirir materiales didácticos tecnológicos para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, mientras que el 33% de los encuestados respondió que casi siempre y el 7% dijo que nunca.

9. ¿Cree que el empleo de nuevos métodos será eficiente para el desarrollo de la clase de estudios sociales?

Cuadro # 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	29	97%
CASI SIEMPRE	1	3%
ALGUNAS VECES	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	30	100%

Fuente Docentes del Colegio Fiscal Técnico "El Triunfo"

Interpretación

Entre los docentes encuestados 97% respondió que el empleo de nuevos métodos será eficiente para el desarrollo de la clase de estudios sociales mientras que el 3% respondió que casi siempre por lo cual hace falta en los docentes ideas claras acerca de lo eficiente que sería la aplicación de nuevos métodos.

10. ¿Le interesaría aprender el manejo de materiales didácticos tecnológicos para la enseñanza de estudios sociales?

Cuadro #10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	29	97%
CASI SIEMPRE	1	3%
ALGÚN AS VECES	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	30	100%

Fuente Docentes del Colegio Fiscal Técnico "El Triunfo"

Interpretación

Los docentes en cuanto a esta pregunta respondieron en un 97% que si le interesaría aprender sobre el manejo de materiales didácticos tecnológicos para la enseñanza de sociales mientras que el 3% dijo que casi siempre lo que podemos concluir a esta pregunta que existe un porcentaje significativo de docentes que están interesados en aprender nuevos métodos.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANALISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

- 4.1.1** En esta pregunta a los docentes sobre si existe en la institución control académico por parte de las autoridades esto nos permite que en la institución existe un orden y control adecuado.
- 4.1.2** Como resultado a esta pregunta obtuvimos que una gran mayoría de docentes si cuenta con títulos afines a la asignatura lo cual posibilitara entrega de una educación de calidad a los educandos.
- 4.1.3** Del grupo de los docentes encuestados obtuvimos que un gran porcentaje de docentes están conscientes de que es necesario la utilización de recursos adecuados que permitan a los estudiantes comprender de mejor manera la asignatura de estudios sociales.
- 4.1.4** De la muestra indagada los docentes encuestados dicen que si utilizan estrategias adecuadas de acuerdo a sus conocimientos pero que es necesario la actualización de los mismos implementando materiales tecnológicos innovadores que permitan un mayor entendimiento de la asignatura.
- 4.1.5** Como resultado a esta pregunta obtuvimos que los docentes encuestados creen que siempre es necesario utilizar actividades que permitan motivar a los estudiantes al estudio de la asignatura de estudios sociales.
- 4.1.6** Como resultado a esta pregunta obtuvimos que los docentes encuestados no están satisfechos con el rendimiento de sus

estudiantes por lo que es necesario la utilización de metodologías adecuadas acordes con el avance de la tecnología en el mundo actual.

4.1.7 En respuesta a la pregunta sobre si el desarrollo de la ciencia y las tecnologías de la información y la comunicación provoca el desuso rápido de gran parte del conocimiento y de la preparación adquirida los docentes dijeron que si es de gran importancia la aplicación de estrategias innovadoras para un buen aprendizaje de las ciencias sociales.

4.1.8 Como respuesta a esta pregunta los docentes encuestados dijeron que las autoridades de la institución si se preocupan por la adquisición de materiales didácticos para la enseñanza de estudios sociales, pero que lamentablemente muchas veces por falta de presupuesto es imposible adquirirlos

4.1.9 Los docentes respondieron ante esta pregunta que el empleo de nuevos métodos es eficiente para el desarrollo de clases de estudios sociales esto permitirá mejorar el rendimiento de los estudiantes en esta asignatura.

4.1.10 En esta pregunta sobre si los docentes les interesaría aprender el manejo de materiales didácticos tecnológicos para la enseñanza de estudios sociales lo cual es muy positivo ya que al momento de realizar capacitación estarán dispuestos a asistir.

4.2 RESULTADOS

- 4.2.1** De acuerdo al resultado de esta pregunta podemos asumir que para un alto porcentaje de docentes mostro que si existe un control académico por parte de las autoridades.
- 4.2.2** Podemos afirmar que un gran porcentaje de los docentes si cuentan con títulos a fines para dictar esta asignatura.
- 4.2.3** Los docentes encuestados su gran mayoría si es importante utilizar recursos que permitan estudiantes para comprender esta asignatura.
- 4.2.4** Lo que significa que a los docentes si utilizan estrategias adecuadas de acuerdo a su conocimiento
- 4.2.5** Por lo cual podemos deducir que los docentes están conscientes de la importancia de este tipo de herramientas en el desarrollo sus clases.
- 4.2.6** Lo que significa que el docente debe introducir en sus clases programas para que los utilicen como herramienta didáctica.
- 4.2.7** De tal manera que la gran parte de los docentes asumen que es de gran importancia la aplicación de estrategias innovadoras para un buen aprendizaje en la asignatura de estudios sociales.
- 4.2.8** Lo que representa que lo docentes está de acuerdo en que las autoridades si se preocupan por adquirir materiales didácticos para la enseñanza de esta asignatura.

4.2.9 Lo cual nos demuestra que los docentes están conscientes de que el empleo de nuevos métodos innovadores será eficiente en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

4.2.10 Un gran porcentaje de los docentes encuestados están de acuerdo en cuanto a la capacitación.

4.3 CONCLUSIONES

4.3.1 El docente no introduce en sus clases materiales tecnológicos para que los utilicen como herramienta didáctica y de esta forma mejorar el rendimiento de los estudiantes en la asignatura de estudios sociales.

4.3.2 Las clases de estudios sociales son monótonas ya que no se utilizan estrategias basadas en la aplicación de material didáctico innovador.

4.3.3 A los docentes les falta la aplicación de estrategias innovadoras en la enseñanza de estudios sociales que permiten interactuar con los estudiantes y que sean ellos los promotores de su propio conocimiento.

4.3.4 El docente debe contribuir con los estudiantes para que tenga acceso al aprendizaje por medio de materiales didácticos innovadores.

4.4 RECOMENDACIONES

- 4.4.1** Los docentes deben utilizar diferentes tipos de estrategias como programas lúdicos para el desarrollo de las habilidades del pensamiento de acuerdo al nivel del estudiante.
- 4.4.2** Se debe implementar diferentes estrategias didácticas para la enseñanza aprendizaje de las tecnologías de computación.
- 4.4.3** Emplear herramientas educativas computarizadas para permitir al estudiante interactuar con el computador.
- 4.4.4** Aplicar diferentes estrategias didácticas en la enseñanza de computación para que el alumno desarrollo sus diferentes motricidades mediante el computador y diferentes juegos didácticos.

4.5 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Después de los resultados obtenidos de la investigación da la urgente necesidad de realizar la implementación de estrategias didácticas innovadoras en el aprendizaje de estudios sociales con los estudiantes del octavo año de educación básica del Colegio Fiscal Técnico “El Triunfo” durante el periodo 2011- 2012.

Este proyecto va a ofrecer oportunidades para realizar experiencias de creación y utilización de información a fin de adquirir conocimientos, comprender, desarrollar la imaginación y entretenerse; prestar apoyo a todos los estudiantes para la adquisición y aplicación de capacidades que permitan evaluar y utilizar la información, independientemente de su soporte, formato o medio de difusión, teniendo en cuenta la sensibilidad a las formas de comunicación que existan.

CAPITULO V

PROPUESTA

5.1 TEMA

Implementación de un manual de estrategias didácticas en la enseñanza - aprendizaje de Estudios Sociales con la utilización de tecnologías de la información y comunicación.

5.2 FUNDAMENTACIÓN

La creciente incorporación de las tecnologías informáticas en los distintos ámbitos de la sociedad ha hecho que el ser humano, en alguna etapa de su vida, descubra la necesidad de familiarizarse con el uso de diversos recursos tecnológicos, entre ellos la computadora.

Actualmente, los sistemas de computación constituyen un componente más de la fisonomía de los distintos espacios donde el niño crece, se desarrolla y se forma.

Es común encontrar computadoras en el supermercado, en la oficina, en el consultorio del médico, en el banco y hasta en nuestros hogares. Consideramos que el adolescente, como un integrante más de la sociedad actual, tiene derecho a conocer las nuevas tecnologías que contribuyen en su formación y desarrollo.

El niño crece interactuando con el medio, observando, explorando, descubriendo, experimentando. La computadora le permite recoger elementos que actúan como motores de reflexión, poniendo en crisis sus

primeras experiencias. Después de la familia, las instituciones educativas, constituyen uno de los espacios más importantes donde el niño interactúa y adquiere los conocimientos necesarios para integrarse a la sociedad.

Por esto, las mismas no deben permanecer ajenas a la realidad social. Pensamos que producir un acercamiento de los niños a la computadora puede no ser positivo en todos los casos, dependiendo del modo en que se realicen las actividades. Teniendo en cuenta la temprana edad de los niños es importante conformar equipos de trabajo interdisciplinarios, de manera que se compartan los conocimientos que se poseen tanto de Informática como los de las otras áreas para poder generar de esta manera situaciones de aprendizaje enriquecedoras para todos.

Vemos a la computadora como un recurso didáctico que: Favorece la exploración y la experimentación personal. Propicia relaciones de cooperación entre los niños. Crea espacios donde los estudiantes y el docente pueden interactuar, intercambiar opiniones, reflexionar y sacar conclusiones.

La computadora no es un objeto de conocimiento en sí misma, es una herramienta que utilizada con estrategias adecuadas nos ofrece la posibilidad de que el niño a través del juego integre los contenidos trabajados en la sala.

5.3 JUSTIFICACIÓN

Este proyecto está enfocado en la aplicación de estrategias innovadoras mediante tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudios sociales en el octavo año de educación básica del Colegio Fiscal Técnico El Triunfo que permitan el aprendizaje de esta asignatura mediante la implementación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en el contexto escolar de la educación actual ya que nos encontramos inmersos en el crecimiento de las nuevas tecnologías y en especial de la informática, abriendo nuevas puertas y dando lugar a una reformulación de nuestra tarea como docentes en todos los niveles y en todas las asignaturas.

Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación avanzan a pasos agigantados e impactan en forma sensible en todo el quehacer del hombre contemporáneo y sus entornos sociales, en especial en la escuela. Exigiéndonos de esta manera adaptarnos al cambio y tomar una actitud activa y positiva a la hora de transformar nuestra tarea en el aula.

Los docentes, implicados en el proceso escolar, junto a la comunidad educativa, debemos sentirnos actores y no espectadores de estos profundos cambios. Es necesario ponerse en movimiento y disponerse a pensar los usos pedagógicos que se les dará a estas nuevas tecnologías, ya que nos permiten organizar nuevos enfoques en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En síntesis, nos animamos a afirmar que la aplicación de las actuales tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje, promueven cambios en las estructuras pedagógicas tradicionales y determinan nuevos roles a asumir, tanto por los docentes como por los estudiantes.

5.4 OBJETIVOS

5.4.1 Objetivo General de la propuesta

- **Proponer** un manual de estrategias didácticas en el aprendizaje Estudios Sociales mediante la implementación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación como parte integral del proceso educativo.

5.4.2 Objetivos Específicos de la propuesta

- **Reconocer** las destrezas que beneficien el aprendizaje de estudios sociales mediante la aplicación de estrategias didácticas.
- **Relacionar** la importancia que tiene la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación en el aprendizaje de estudios sociales.
- **Diseñar** estrategias didácticas en el aprendizaje de estudios sociales mediante las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

5.5 UBICACIÓN

- **Provincia:** Guayas
- **Cantón:** EL Triunfo
- **Institución:** Colegio Fiscal Técnico “El Triunfo”
- **Curso:** Octavo año de educación básica

5.6 FACTIBILIDAD

Nuestro proyecto es factible porque contamos con el apoyo de las autoridades de la institución educativa, además cuento con el presupuesto para la implementación de esta guía de estrategias didácticas en el aprendizaje estudios sociales con la implementación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en el colegio Fiscal Técnico “El Triunfo”.

5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

5.7.1 Actividades

- Planificación del seminario taller.
- Elaboración de la guía de estrategias didácticas en estudios sociales.
- Desarrollo del seminario sobre la guía de estrategias didácticas.
- Motivación a los docentes y a los estudiantes sobre la utilización de la computadora en todas las asignaturas.
- Explicación sobre el uso de estrategias didácticas en la enseñanza de estudios sociales mediante las tecnologías de la información y la comunicación.
- Distribución de la guía para los docentes.

GUÍA DIDÁCTICA

INTRODUCCIÓN

Buscamos con el siguiente trabajo indagar teóricamente, cuáles son las prácticas que permitan establecer la construcción del conocimiento y el interés por el mismo por parte del estudiante, en las Estudios sociales.



2. Polos que enmarcan nuestro trabajo:

2.1 El rol docente:

Lo describimos en primera instancia, porque atendiendo a la temática él es quien las emplea para enseñar.

Meireu (1997, 71) considera que es quien “debe elaborar un conjunto de dispositivos a fin de que el sujeto pueda progresar en cierto modo naturalmente.” Pensamos que el aula es el lugar de búsqueda, de las prácticas innovadoras para que sea exitoso tanto el proceso de enseñanza, como el de aprendizaje, ya que consideramos al primero como una actividad: consciente, social e intencional, donde se da algo (conocimiento), que está regida por valores y puede ser juzgada moralmente.



En cuanto al segundo proceso, entendemos que es: individual, interno, psíquico, que puede ocurrir aún sin que la persona se lo proponga y que además implica adquirir algo (conocimiento) sin ser juzgado moralmente.

Tampoco dejamos de lado el hecho de que el docente desde su rol puede enseñar, sin que haya aprendizaje en sus estudiantes, nuestro trabajo se va a enfocar en como el rol docente influye empleando diferentes mecanismos innovadores, para que el segundo proceso se lleve a cabo en sus estudiantes en forma efectiva. Lo cual nos conduce a la descripción del segundo polo.

2.2 El rol del estudiante:

Consideramos que si observamos estrategias innovadoras en la enseñanza, éstas propenderán en el estudiante un rol activo y protagonista responsable del “aprender haciendo”. Debemos agregar que el éxito de resolver las diversas tareas propuestas en el aula dependerá de cómo, cuándo y por qué el docente las emplea.

También reconocemos que más allá de lo innovador que se plantee el tema, para que el estudiante realmente lo incorpore y comprenda debe presentar éste una actitud favorable, además de sentirse inmerso y participante dentro de una Institución educativa, lo que nos introduce en el desarrollo del tercer polo.

2.3 El rol del contenido a enseñar.

El empleo de cambios innovadores en las prácticas, es siempre realizado por el docente con la finalidad de mejorar la calidad del contenido a enseñar, el cual es una construcción permanente, no acabada, donde el empleo de diferentes estrategias por parte del docente será el nexo indispensable para que el estudiante pueda incorporarlo, mediante múltiples instancias de trabajo dentro y fuera del aula.

Los conocimientos sociales, se construyen relacionando: conflictos, creencias, valores, actitudes y representaciones. Pero solamente podemos promover el cambio conceptual si:

a) No puede reinterpretarse en el marco de las concepciones existentes;

b) Si acompaña una nueva concepción inteligible;

c) Que la nueva concepción sea plausible; y que dicha concepción sea fructífera desde el punto de vista del uso del conocimiento”

(Aparicio, 2000, 13).

Debido a que el aprendizaje es un proceso constructivo interno y que no basta que el docente presente solamente el nuevo contenido para que el estudiante lo aprenda, represente e interiorice inmediatamente, consideramos que es necesario emplear estrategias que innoven, para que realmente se pueda promover en la enseñanza de los contenidos curriculares, un cambio innovador para lograrlo.

Esta necesidad de innovación ha sido una constante para aquel docente que busca nuevos caminos para transitarlo con placer, a pesar de todas las dificultades que encuentre.

3. ESTRATEGIA

Etimológicamente el término deriva de *strategós*, que significa “el arte de dirigir las operaciones militares” (Gadino, 2001, 18). Saturnino de la Torre et al (2000), considera que es el arte de dirigir las tropas en condiciones ventajosas para obtener la victoria.

Si transferimos la aplicación del término al contexto educativo, estrategia sería el procedimiento que nos facilita la consecución de nuestros propósitos. En el Diccionario de las Ciencias de la Educación (1983) encontramos que es el planeamiento de un conjunto de directrices a seguir en cada fase del proceso, atendiendo a la organización de los recursos, el análisis de los fenómenos y el control de los mismos para concluir el proceso.

Sevillano (2005) afirma que las estrategias son rutinas de procedimiento que utilizamos cuando tomamos decisiones en la adquisición, retención, transferencia y utilización de los conocimientos e informaciones. Y Gadino (2001) argumenta que es un curso de acción que supone: tomar conciencia de un desequilibrio, definir el objetivo a emprender, reconocer las condiciones y recursos que disponemos, prever diferentes alternativas de ejecución y decidir la más eficaz, evaluarla para ver el grado de éxito obtenido o replanificarla para transferirla y aplicarla otra vez.

Gadino (2001) argumenta que es un curso de acción que supone: tomar conciencia de un desequilibrio, definir el objetivo a emprender, reconocer las condiciones y recursos que disponemos, prever diferentes alternativas de ejecución y decidir la más eficaz, evaluarla para ver el grado de éxito obtenido o replanificarla para transferirla y aplicarla otra vez.

Las estrategias son facilitadores de la acción formativa, de la capacitación y la metacognición al propender la reflexión crítica, la creatividad y el

debate en los estudiantes. Consideramos que su empleo permite la innovación en la educación, al explorar posibles soluciones ante un problema y decidir cuál es la mejor.

4. Innovación en el aula

Elliot (1993) argumenta que para producir cambios o transformaciones en el aula, es necesario que las mismas partan de los docentes, mediante debates que busquen las metodologías necesarias para superar los obstáculos que presentan los estudiantes.

Cuando innovamos damos entrada al cambio de valores, de ideologías, de roles, de comportamientos y usos en el aula, diseñando estrategias según las necesidades e intereses de todos los actores implicados en los procesos tanto de enseñanza, como de aprendizaje. Innovar es transformar recursos, ideas, formas de enfocar el trabajo, por medio de una diaria reflexión sobre la práctica, asumiendo un rol de autonomía y autocrítica, que posibilite adoptar una actitud flexible ante los riesgos que asumimos al tratar de mejorarlas.

5. ¿Qué son las prácticas innovadoras?

Consideramos por lo tanto necesario hacer algunas precisiones acerca de lo que entendemos por aquellas prácticas que realmente innoven. Tomando en cuenta a Carbonell (2001), este afirma al respecto que la innovación es una serie de intervenciones, decisiones y procesos con intencionalidad y sistematización, que busca modificar ideas, culturas, contenidos, modelos, materiales y la forma de gestionar la dinámica del aula. Es decir, que cuando cambiamos estamos reorganizando la realidad.

Camilloni (2001) considera que una innovación comporta cambios de índole institucional, personal y formal que pueden ser definidos en nuevas ideas, prácticas o instrumentos, que inicialmente se debaten y luego se formalizan a través de un proyecto que se pone en práctica, para finalizar en la internalización del cambio planteado.

Al considerar innovar, nos estamos centrando más en el camino a transitar que en el punto de llegada, más en el proceso que en el producto. Para transitar este camino el docente debe emplear diferentes prácticas innovadoras, que permitan el logro exitoso del aprendizaje de sus estudiantes.

Estas estrategias quizás funcionen adecuadamente para un grupo de estudiantes y para otros quizás no, para un tema sí y para otro no; el docente deberá elegir cuales son propicias para el tema a enseñar y el contexto en el cual lo va a realizar.

Para García (2000), una metodología innovadora, debe siempre en primera instancia superar dualismos que se consideraban hasta ese momento importante, como: directivismoespontaneísmo, destrezas y técnicas-contenidos conceptuales, al adaptar las capacidades del estudiante ante el rigor científico del conocimiento, etc. Al centrarnos en un aprendizaje activo y participativo por parte del estudiante, las prácticas realmente innovadoras serán para nosotros aquellas que permitan: la observación, la interrelación, la indagación, la curiosidad, el interés y el éxito en el aprendizaje a emprender.

Una estrategia por sí misma no es una llave mágica para el cambio, necesita de un uso y de un comportamiento en el aula que nos lleve a la innovación.

6. Prácticas innovadoras son empleadas en Estudios Sociales

Trabajar en Estudios sociales empleando estrategias innovadoras permite a los estudiantes, que desarrollen la toma de decisiones con responsabilidad y valoración personal.

Los docentes que las emplean, planifican sus prácticas recurriendo a estrategias que les permitan innovar al enseñar, como las que se detallan a continuación:

- El uso de recursos tecnológicos y audiovisuales para facilitar y mediar el aprendizaje, al sustituir la palabra por un medio que quizás pueda presentar la temática didácticamente más elaborada;
- El cambio de roles : docente-estudiante;
- Metodologías activas y participativas mediante talleres y laboratorios, que les permitan a los estudiantes la solución de problemas ;
- La elaboración de proyectos de investigación en el aula;
- Pensar actividades que vayan más allá de las habilidades que conocemos de los estudiantes;
- Crear puntos focales para los estudiantes con comienzos y terminaciones claras; plantear preguntas alrededor de situaciones y hechos enigmáticos;
- Estimular a los estudiantes a ir más allá de lo obvio;
- Plantear problemas con muchas soluciones posibles y aceptables, para estimular la
- Producción de soluciones alternativas, desarrollando así la multicausalidad y la multiescalaridad;

- Plantear problemas que exigen una resolución precisa o rigurosa;
- Incentivar la relectura y reescritura periódica de lo ya realizado;
- Promover la autoevaluación y la evaluación cooperativa de los resultados; promover la transferencia de lo aprendido hacia otras temáticas y asignaturas, al trabajar en coordinación con otros docentes;
- Propender la necesidad de contar con información adecuada y precisa al orientarlos en el manejo de variadas fuentes de información;
- Desarrollar la necesidad de organizar y jerarquizar los datos obtenidos;
- Estructurar el trabajo del aula en base a la actividad cooperativa y colaborativa, para que todos los estudiantes puedan a su nivel alcanzar los objetivos del aprendizaje.

Para llevar a cabo dicha enseñanza en forma comprensiva y significativa para el estudiante, el docente desde sus prácticas de aula deberá emplear estrategias que estimulen el desarrollo del respeto y cuidado del medio en forma consciente.

Al planificar las prácticas debemos considerar en el docente la implementación de un conjunto de estrategias, que le permitan al estudiante comprender los procesos de: globalización fragmentación, lo mundial-local, lo urbano-rural, homogeneidad-heterogeneidad, concentración dispersión, exclusión-inclusión; al permitirle ensayar pensamientos divergentes en forma simultánea, elaborar una explicación coherente y desarrollar un análisis a escala mundial, regional, local y a micro escala.

Para propiciar la comprensión de las temáticas, necesitamos incentivar en el estudiante la necesidad de interpretar un mundo flexible, dinámico, que nos permita aproximarnos a la idea de que “los territorios del presente tienen una profundidad histórica, que son construcciones sociales producidas a lo largo del tiempo y también, que la magnitud y los cambios ocurridos en la últimas décadas hacen impostergable repasar algunas características del momento histórico actual” (Gurevich, 2005, 85).

Como sabemos que el docente necesita de múltiples instancias de trabajo, con reiteradas intervenciones para que el estudiante aprehenda estas nociones, además de ir graduando su complejidad, usando distintas escalas de análisis y la formulación de hipótesis, mediante el planteo de preguntas movilizadoras.

Además debemos observar que dentro de la innovación el docente debe brindar información actualizada, ejemplos y explicaciones además de las indicaciones y pedidos de corrección que surjan de las argumentaciones e interpretaciones de los debates que se estén tratando, esto necesita de una explicación unificadora de causas y consecuencias, que propicie el empleo de una planificación docente progresista y secuencializada, que le permita al estudiante llegar a las soluciones sin dejar de lado las diferencias socio-espaciales regionales, locales y a micro escala.

Si entendemos el concepto de innovación, como transformación o cambio, “las innovaciones, en Geografía, constituirán un modo de enfocar el campo, de pensar los problemas, de construir y experimentar tópicos y de reflexionar sobre la práctica” (Gurevich, 2005, 103).

A continuación, planteamos aquí algunas de las estrategias innovadoras que consideramos más empleadas:

- Los mapas, las fotografías y las imágenes: la explicación parte de la descripción de fenómenos situados sobre la superficie terrestre, su observación puede efectuarse directamente sobre el terreno, o bien a través de representaciones del lugar efectuados sobre un plano. Son elementos imprescindibles en toda clase, no podemos enseñar un hecho sin proceder a localizarlo en ellos.
- El trabajo de campo y las excursiones: mediante ella se vincula al estudiante directamente con el entorno natural a estudiar, nos permite: observar, realizar descripciones (simples, de un mayor grado de captación o muy complejos), elaborar maquetas, realizar perfiles topográficos, efectuar trabajos cartográficos, etc.
- Las estadísticas: son datos que se manejan mucho, especialmente para los temas de clima, economía y población, nos permiten presentarle a los estudiantes muchos datos en forma clara, mediante cuadro de datos o gráficos (circulares, lineales, etc.)
- Los mapas conceptuales, permiten relacionar conceptos debido a su estructuración jerárquica, la cual facilita la organización del pensamiento creando estructuras clave, o fundamentales. Su ordenación permite mostrar al estudiante el conjunto de relaciones entre el concepto principal y los subordinados a él, mediante el empleo de los conectores.
- El análisis de situaciones problemáticas: con soluciones abiertas, para ejercitar y desarrollar destrezas en base al planteo de variados formatos y escenarios, que le permitan al estudiante tomar decisiones y cooperar con otros para hallar la respuesta.

Sevillano (2005) argumenta que en el desarrollo de las destrezas de resolución de problemas, el estudiante debe seguir determinadas fases para que sea exitosa su resolución, éstas son: comprender el enunciado, los términos y los conceptos; comprender el problema (orígenes, desarrollo, consecuencias); buscar posibles vías de solución y desechar las no pertinentes; revisar el proceso seguido para eliminar dificultades procediendo en forma secuenciada de lo más sencillo a lo más difícil. Esta propuesta permite delimitar e interpretar las problemáticas territoriales concretas, al manejar datos para analizarlos y escribir luego los resultados obtenidos.

- El estudio de casos: “mediante este procedimiento se ofrece a la consideración de los estudiantes un caso real o hipotético, pero siempre verosímil, en el que existe un problema o conjunto de problemas a los que los estudiantes han de dar solución” (Moreno, 1996, 101). Se presenta el caso a los estudiantes mediante la descripción detallada de los aspectos esenciales que lo configuran, a continuación se analiza, se debate y se diseñan las posibles soluciones. Es muy empleado por la Geografía, porque aborda situaciones de la realidad, lo que los hace significativo para los estudiantes y les permite a éstos tomar decisiones ante el conflicto de intereses a resolver. Es necesario presentarlo con: guías de trabajo, preguntas claras y bibliografía. Le permite al docente estudiar la singularidad y la generalidad a la vez, al combinar múltiples elementos y propender al cambio conceptual en el estudiante al analizarlos.
- Las ventajas que se pueden obtener de su empleo son: permite contextualizar la información particular y resignificar los datos; abordar múltiples dimensiones de análisis: social, político, económico, cultural, tecnológico y ambiental; desdibuja las

taxonomías y los límites entre la geografía física y la social; desarrolla estrategias de explicación, comprensión e interpretación; considera los actores sociales y sus respectivos intereses; reconoce las heterogeneidades de la trama sociocultural y articula las diferentes escalas espacio-temporales.

- El incidente crítico o proceso de incidente: es una variante del anterior, la diferencia es que se somete al estudiante al análisis de una situación accidental, no habitual.
- Las simulaciones: para Marrón. (1996, 79) “en el contexto educativo simular significa reproducir un sistema, fenómeno o proceso que pretendemos estudiar con el fin de comprenderlo mejor”. Permiten reproducir diversos fenómenos que ocurren en situaciones reales mediante los softwares actuales y potencian en el estudiante el aprendizaje basado no sólo en el saber o conocer, sino también, en el saber hacer. Tenemos que distinguir entre técnicas de simulación en general y juegos de simulación como técnica singular dentro del grupo: en el primero se desarrollan los procesos de aprendizaje del estudiante y el grado de utilidad del juego para enseñar contenidos geográficos; en el segundo, se expone un conjunto de técnicas de simulación que junto con los juegos son especialmente adecuados para la enseñanza de nuestra disciplina.
- La bandeja de correspondencia: es una estrategia de simulación donde el estudiante a nivel individual, tiene un determinado papel a desempeñar dentro de un contexto social concreto, puntual, que debe resolver con eficacia y rapidez, en el tiempo establecido al comienzo de la actividad.

- El role-playing o dramatización: donde los estudiantes interpretan a las personas que estarían viviendo una situación determinada. Consta de tres fases: “la primera es de preparación, en ella se elige el tema, se redacta el guión, se elige a los actores (es conveniente pedir voluntarios) y se prepara el resto de la clase para actuar como auditorio. En una segunda fase se lleva a cabo el desarrollo de la acción, que puede modificarse sobre la marcha. En la tercera, se procede al análisis y evaluación de la situación representada, así como al establecimiento de conclusiones” (Moreno et. al., 1996, 104).

Método de proyectos: permite repensar objetivos y contenidos curriculares, ante un aprendizaje abierto. Para llevarlo adelante el profesor ha de tener conciencia clara de que él es el especialista en los contenidos a estudiar y en los métodos didácticos a emplear, además de ser el moderador y saber dominar las técnicas del trabajo colaborativo. La apertura frente a los estudiantes deberá integrar ideas, intereses, estrategias e interdisciplinas, en una plataforma de encuentro, mejoramiento y producción del aprendizaje.

1.7.2 Recursos, Análisis financiero

Recursos materiales

Los espacios utilizados para la implementación de este proyecto son la sala de clases y la sala de audiovisuales además utilizó una computadora con un monitor color, kit multimedia, teclado, mouse y una impresora color.

Recursos Humanos

- Asesor
- Autoras del proyecto
- Rector del Plantel
- Personal Docente
- Estudiantes
- Padres de familia

PRESUPUESTO

Ingresos	Egresos	Total
Fuente del financiamiento del Proyecto, con recursos propios.	- Materiales de oficina - Impresión del Proyecto - Transporte - Refrigerio - Implementación de la propuesta.	\$ 50,00 \$150,00 \$100,00 \$ 20,00 \$ 300.00
Total: 620,00	Total =	\$ 620,00

5.7.3 Impacto

En la enseñanza de la computación se debe tener muy en cuenta el contexto extraescolar o sociocultural para el diseño y planeación de las actividades y situaciones de clase no puede servir de excusa para no trabajar también situaciones problema relacionadas con el contexto escolar o institucional, en particular con las actividades que ocurren en las clases de distintas áreas curriculares de las cuales pueden tomarse provechosamente muchos temas y situaciones muy bien contextualizadas para el trabajo diario.

5.7.4 Cronograma

ACTIVIDADES	TIEMPO				
Aprobación del Proyecto	■				
Recolección de información		■			
Elaboración del marco teórico		■			
Elaboración de instrumentos de investigación			■		
Aplicación y recopilación de datos del trabajo de campo			■		
Procesamiento análisis e interpretación de resultados				■	
Elaboración de la propuesta				■	
Redacción del Informe					■
Presentación del Informe					■
Sustentación					

5.7.8 Lineamiento para evaluar la propuesta

La evaluación se la realizara a través de un seguimiento a los estudiantes y docente, del octavo año de educación básica del Colegio Fiscal Técnico “El Triunfo”

Con carácter continuo:

- **Evaluación inicial:** -análisis de saberes previos pertinentes para el acceso a la situación de aprendizaje.
- **Evaluación formativa:** - análisis de progresos y dificultades en el proceso de aprendizaje.
- Observación sistemática y pautada de dicho proceso.
- Registro e interpretación de observaciones.

- Co-evaluar estudiantes – maestra juegos de software:
 - Comprensión de la consigna resultado final
 - Posibilidades operativas del juego
 - La acción operativa con las herramientas de graficadores si sirvió para lo que se quería componer, si se presentaron dificultades durante el desarrollo de la actividad y qué hicieron para solucionarlas, herramientas utilizadas.
 - Qué software de los utilizados permiten crear, jugar sin permitir introducir variantes, obtener información.

Evaluación sumativa: análisis de la transferencia de aprendizaje- uso de lo aprendido.

La guía se convertirá en un factor importante en la integración de la tecnología de la información y la comunicación en los procesos educativos

BIBLIOGRAFÍA DOCUMENTAL

- BARROSO, Juan;** (2002) Principios para el diseño de materiales multimedia educativos en red.
- BECARIA, Luis;** (2001) La inserción de la informática en la enseñanza de Estudios Sociales, Tercera Edición.
- GONZÁLEZ, Silvia y otros;** (2002) Estudios Sociales Editorial Santillana S. A.
- Grupo Océano;** (2003) Diccionario Enciclopédico.
- HERRERA, Jorge;** (2001) Organización y Administración Escolar I.
- Mc GRAW – HILL** (2001) Diccionario de informática e Internet de Microsoft.
- MORÁN, Francisco;** (2006) Metodología de la Investigación, para la enseñanza de estudios sociales Tercera Edición.
- PONCE, Vicente;** (2000) Guía para el Diseño de Proyectos Educativos.
- RIVERA, Eduardo;** (2003) La computadora en la educación, Tercera Edición.
- ANDEL, J.** (2001): Tendencias en educación en la

sociedad de las tecnologías de la información. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa.

- BALLESTA, P.J** (2001) La formación del profesor en nuevas tecnologías aplicadas a la educación, en Redes de comunicación, Universidad de Illes Balears.
- MARTÍNEZ, F.** (2002): ¿A dónde van los medios. Murcia.
- CABERO, J. (COORD.)** (2001) Medios audiovisuales y nuevas tecnologías para el Siglo XXI. Diego Marín Ed. Murcia.
- MORÍN, J.:** (2000): Gestión de los Recursos Tecnológicos. CONEC.
- MADR MURRAY-LASSO** (2001) Aplicaciones de la Informática en la enseñanza.
- PAPERT, SEYMOUR.** (2002) La máquina de los niños, replanteamiento de la educación en la era de las computadoras. Editorial Paidós.
- RIVERO, Alfonso,** (2001) "La computadora como medio de Enseñanza", Tesis en opción al grado de Máster en Ciencias, Instituto Superior Pedagógico "Enrique José Varona", Ciudad de la Habana, Cuba.
- SALINAS, J.** (2001); Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. Revista Pensamiento Educativo.

Constitución de la República del Ecuador

Ley Orgánica de Educación, Reglamento, Legislación Conexa, concordancias

Ley de la Niñez y de la Adolescencia.

WEBGRAFÍA

<http://eltutor.iespana.es/secciones>
<http://html.rincondelvago.com/concepto-de-ordenador.html>
<http://maralboran.org/wikipedia/index.php>
http://mx.geocities.com/vic_omar/bd.htm
<http://ponce.inter.edu>
<http://technet.microsoft.com/es-es/library>
<http://www.maestrosdelweb.com/principiantes>
<http://www.mitecnologico.com/main/metodologiainvestigaciondecampo>
<http://www.monografias.com/trabajos30/investigaciondecampo>
<http://www.pangea.org/peremarques/tic.htm>
<http://www.desarrolloweb.com/manuales/9>
<http://www.clikear.com>
<http://www.lawebdelprogramador.com/diccionario/buscar.php>
<http://www.svetlian.com/>
<http://www3.uji.es/~mmarques/f47/apun/node40.html>
<http://www.gratisweb.com/mmalicea/comp1160/elembasicos.htm>
<http://www.fismat.umich.mx/~emurguia/mipagina/tesis/node35.html>
<http://es.kioskea.net/contents/langages/langages.php3>
<http://es.wikipedia.org>
<http://es.wikipedia.org/wiki/ordenador>
<http://www.aprendemas.com/cursos/cursos de ofimática>
<http://www.abcdatos.com/tutoriales/ofimatica/word.html>
<http://www.ulfix.net/content/view/627/107/>
http://www.educared.net/escuelanntt/panel/preg_res.asp?per_id=4
<http://www.trucoswindows.net/article254.html>
http://www.ofertaformativa.com/curso_de_ofimatica_e_internet_pdct.htm

ANEXOS

ANEXO # 1
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

Marque con una X la respuesta en el casillero que crea conveniente según su criterio de acuerdo a los siguientes valores:

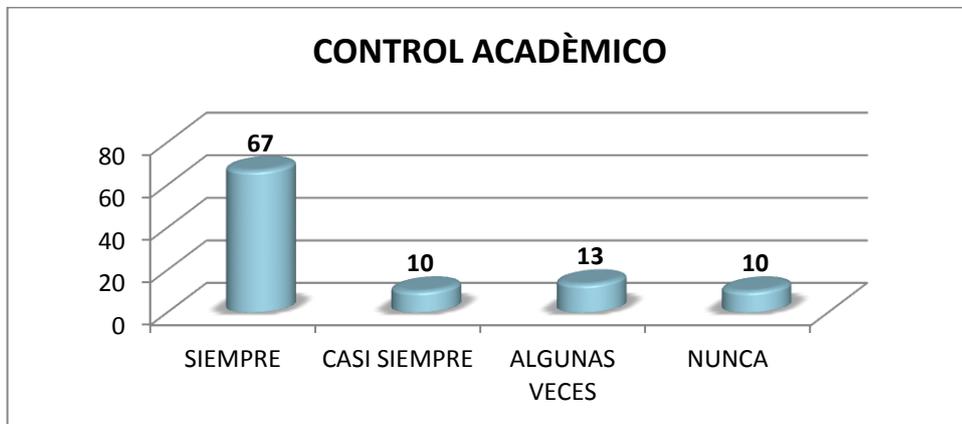
1. Siempre 2. Casi siempre 3. Algunas veces 4. Nunca

Nº	ALTERNATIVAS	1	2	3	4
1	Existe dentro de la institución control académico por parte de las autoridades en cuanto al uso del material didáctico tecnológico?				
2	¿Los maestros encargados de impartir la asignatura de estudios sociales cuentan con títulos afines y utilizan recursos tecnológicos?				
3	¿Es importante para usted usar recursos que permitan a los estudiantes comprender la asignatura de estudios sociales?				
4	¿Como docente cree que utiliza estrategias adecuadas para la enseñanza de estudios sociales?				
5	¿En el desarrollo de sus clases cree usted que no es necesario utilizar actividades motivadoras para el aprendizaje de los estudios sociales con los estudiantes?				
6	¿Está satisfecho con el rendimiento de sus estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales?				
7	¿Es importante utilizar estrategias innovadoras al momento de desarrollar la clase de estudios sociales?				
8	¿En su colegio no se preocupan por adquirir materiales didácticos tecnológicos para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes?				
9	¿Cree que el empleo de nuevos métodos será eficiente para el desarrollo de la clase de estudios sociales?				
10	¿Le interesaría aprender el manejo de materiales didácticos tecnológicos para la enseñanza de estudios sociales?				

ANEXO # 2
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

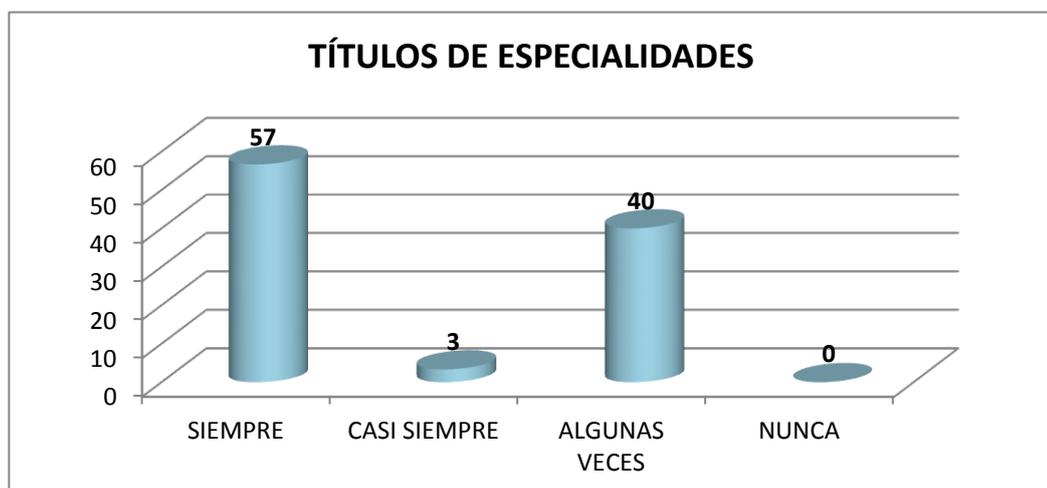
1. ¿Existe dentro de la institución control académico por parte de las autoridades en cuanto al uso del material didáctico tecnológico?

Gráfico # 1



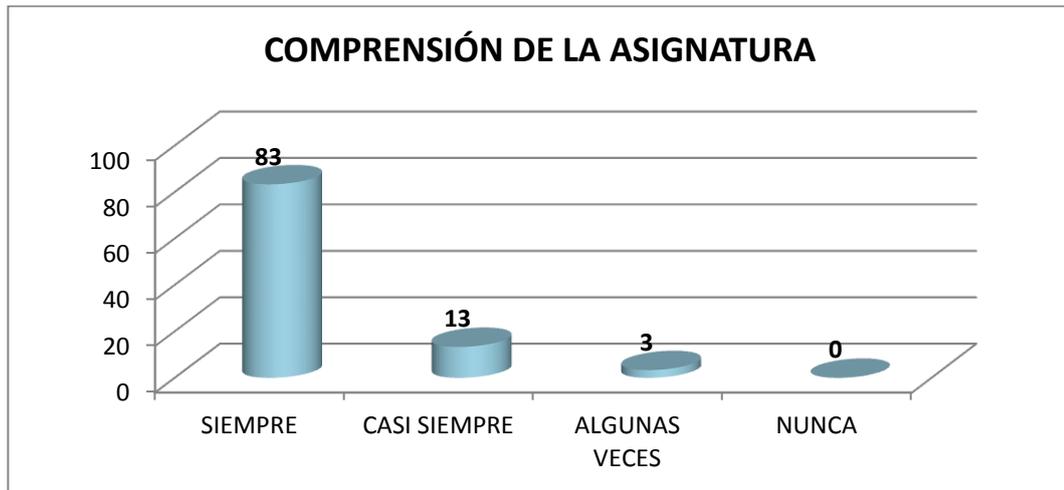
2. ¿Los maestros encargados de impartir la asignatura de estudios sociales cuentan con títulos afines y utilizan recursos tecnológicos?

Gráfico # 2



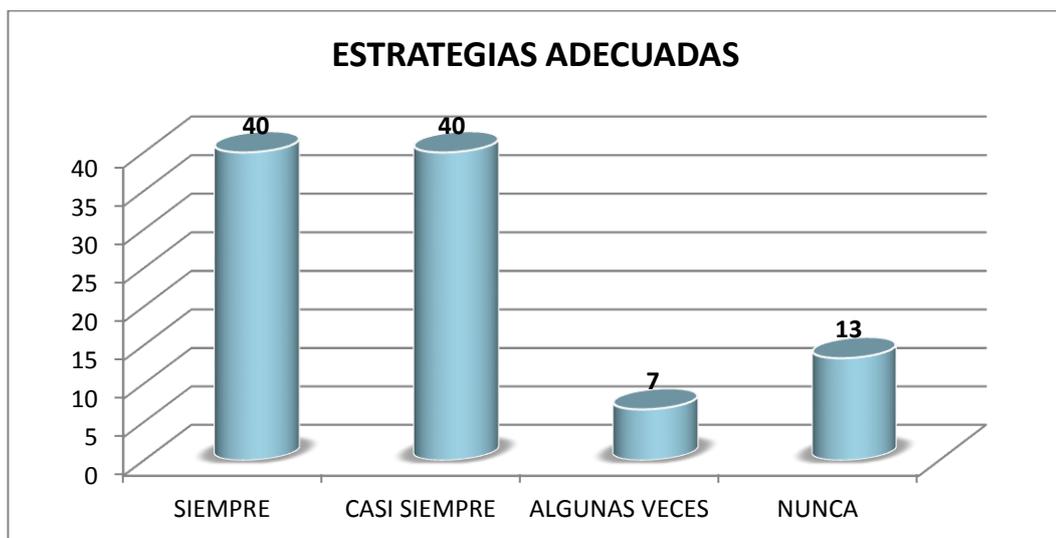
3. ¿Es importante para usted usar recursos que permitan a los estudiantes comprender la asignatura de estudios sociales?

Gráfico # 3



4. ¿Como docente cree que utiliza estrategias adecuadas para la enseñanza de estudios sociales?

Gráfico # 4



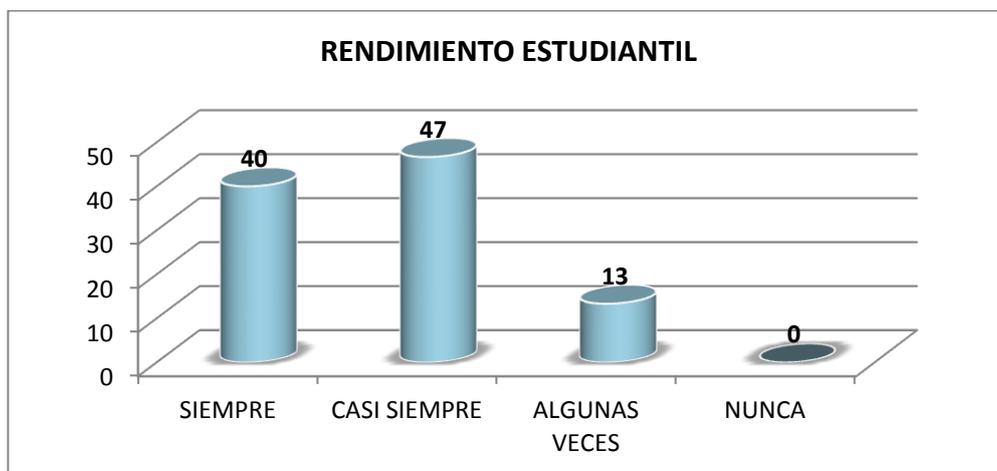
5. ¿En el desarrollo de sus clases cree usted que es necesario utilizar actividades motivadoras para el aprendizaje de los estudios sociales con los estudiantes?

Gráfico # 5



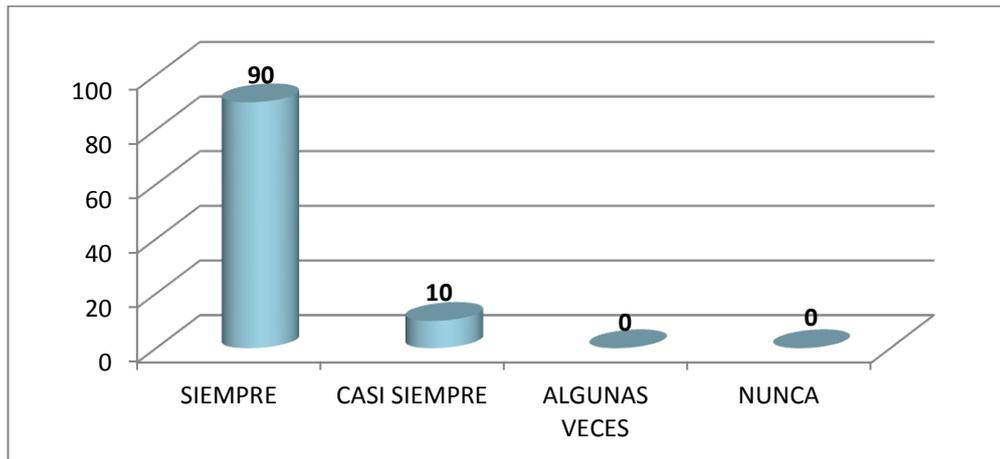
6. ¿Está satisfecho con el rendimiento de sus estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales?

Gráfico # 6



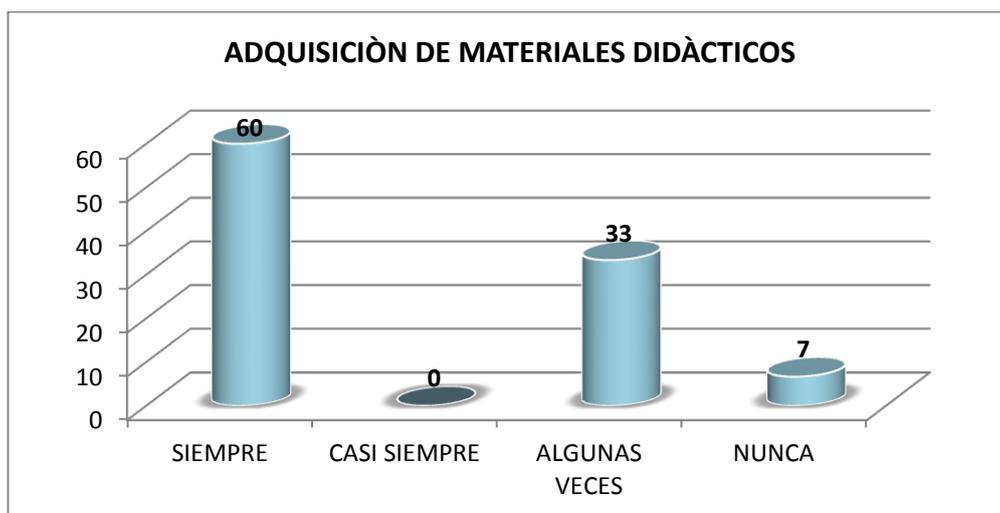
7. ¿Es importante utilizar estrategias innovadoras al momento de desarrollar la clase de estudios sociales?

Gráfico # 7



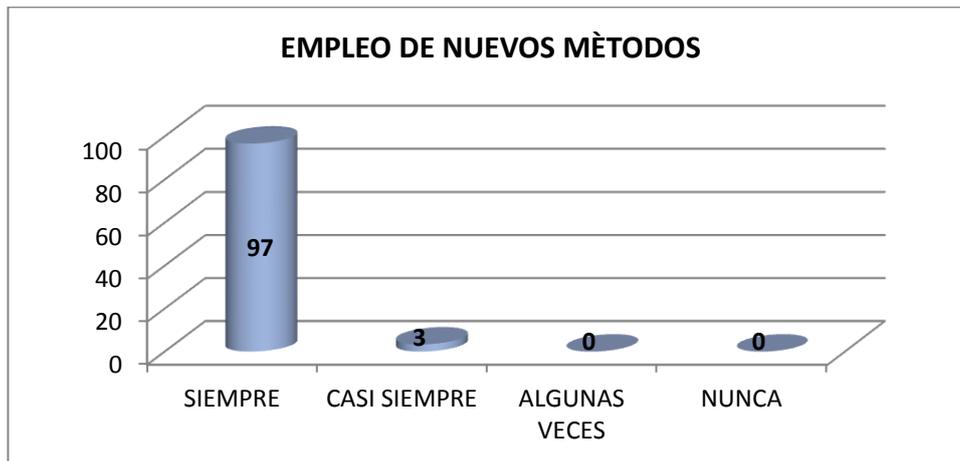
8. ¿En su colegio no se preocupan por adquirir materiales didácticos tecnológicos para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes?

Gráfico # 8



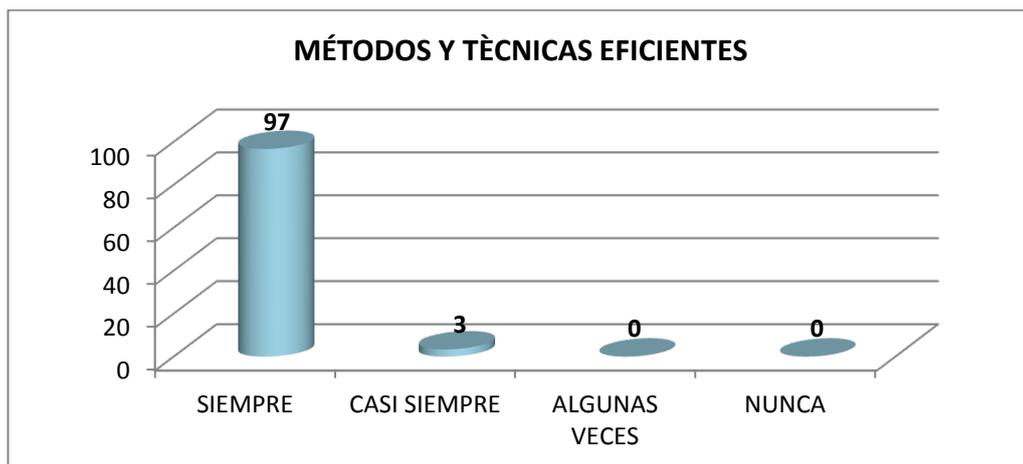
9. ¿Cree que el empleo de nuevos métodos será eficiente para el desarrollo de la clase de estudios sociales?

Gráfico # 9



10. ¿Le interesaría aprender el manejo de materiales didácticos tecnológicos para la enseñanza de estudios sociales?

Gráfico #10



ANEXO # 3
FOTOGRAFÍAS



ENTRADA PRINCIPAL DEL COLEGIO



PABELLÓN DONDE SE IMPLEMENTA LA PROPUESTA



LABORATORIO DE COMPUTACIÓN



ESTUDIANTES DEL COLEGIO