



**PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DEL ECUADOR
SEDE ESMERALDAS**

DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADOS

TEMA:

“USO DE LAS TIC’S EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO SECCIÓN VESPERTINA DEL COLEGIO SIMÓN PLATA TORRES”

TÍTULO

Tesis de grado previo a la obtención del título de Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: TIC’S y Educación

AUTOR: ANA KAREN GUALACATA CEVALLOS

ASESOR:

Mgt. Telmo Viteri

Esmeraldas – Ecuador

Abril, 2016

Trabajo de tesis aprobado luego de haber dado cumplimiento a los requisitos exigidos por el reglamento de Grado de la PUCESE previo a la obtención del título de MAGISTER EN TECNOLOGÍAS PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE.

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN

Tema:

“USO DE LAS TIC’S EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO SECCIÓN VESPERTINA DEL COLEGIO SIMÓN PLATA TORRES”

Autora: ANA KAREN GUALACATA CEVALLOS

Mgt. Telmo Viteri Arroyo f
DIRECTOR DE TESIS

Mgt. José Luis Carvajal Carvajal f
LECTOR 1

Mgt. Cristina Marmolejo Cueva f
LECTOR 2

Mgt. Mercedes Sarrade Peláez f.....
COORDINADORA DE POSGRADO

Ing. Maritza Demera Mejía f.....
SECRETARIA GENERAL PUCESE

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, ANA KAREN GUALACATA CEVALLOS portadora de la cédula de ciudadanía No. 0802821488 declaro que los resultados obtenidos en la investigación de este informe final, previo la obtención del título de Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones los instrumentos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad.

Ana Karen Gualacata Cevallos

CI. 0802821488

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS

Yo TELMO VITERI, en calidad de Director de Tesis, cuyo título es “**USO DE LAS TIC’S EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO SECCIÓN VESPERTINA DEL COLEGIO DE BACHILLERATO FISCAL SIMÓN PLATA TORRES**”.

Certifico que las sugerencias realizadas por el Tribunal de Grado, han sido incorporadas al documento final, por lo que autorizo su presentación ante el Tribunal de la Tesis.

Mgt. Telmo Viteri
DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

Esta tesis de grado está dedicada a DIOS, por darme la vida a través de mi MADRE quien con mucho cariño, amor y ejemplo de lucha ha hecho de mí una persona con valores para poder desenvolverme como: ESPOSA, MADRE, AMIGA Y PROFESIONAL.

A mi ESPOSO, que ha estado a mi lado dándome cariño, ánimo, confianza y apoyo incondicional por ser mi complemento perfecto para seguir adelante y cumplir otra etapa en mi vida.

A mis HERMANAS porque por ellas me esfuerzo cada día para ser su ejemplo a seguir a mi SUEGRA que siempre ha estado apoyándome cada momento y a MI QUERIDA AMIGA Roció que nunca me dejó rendir y estaba a mi lado para recordarme que debo seguir.

A mis HIJAS, que son el motivo y la razón de vivir que me ha llevado a seguir superándome día a día, para alcanzar mis más apreciados ideales de superación, ellas fueron quienes en los momentos más difíciles sonrieron para mí y me dieron fuerzas para poder superar los obstáculos, es por esta razón que quiero también dejar a cada una de ellas una enseñanza la cual es, que cuando se quiere alcanzar algo en la vida, no hay tiempo ni obstáculo que lo impida para poder LOGRARLO.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por bendecirme y permitirme llegar alcanzar mi meta anhelada.

A mi mami, mis hermanas porque siempre me apoyaron para seguir adelante en especial a mi esposo y mis hijas quienes han sido son y será mi motor de vida mi complemento perfecto porque gracias a ellos estoy cumpliendo esta meta.

A la comunidad educativa del Colegio de Bachillerato Fiscal “SIMÓN PLATA TORRES” a las autoridades, profesores y estudiantes por su colaboración en el transcurso de esta investigación

A la PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR “SEDE ESMERALDAS” por darme la oportunidad de estudiar en sus aulas para ser una profesional.

A mi director de tesis, Mgt. Telmo Enrique Viteri por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado en mí que pueda terminar mis estudios con éxito.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que debo agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

PRÓLOGO

El actual trabajo de tesis con el tema de “USO DE LAS TIC’S EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO SECCIÓN VESPERTINA DEL COLEGIO SIMÓN PLATA TORRES” está centrado al uso de las TIC’S en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado (BGU) y a la inserción de una herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes para mejorar sus conocimientos en cuanto al uso de las Tecnologías.

Las motivaciones para realizar la investigación están vinculadas a los bajos resultados obtenidos por los estudiantes de los primeros años de Bachillerato General Unificado en el colegio de Fiscal “Simón Plata Torres” en los promedios del primer parcial perteneciente al primer quimestre en el año lectivo 2014-2015.

En un panorama educativo tan estricto como en la actualidad se hace necesario garantizar la calidad de la educación combinando los elementos necesarios como son: la tecnología y la pedagogía para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes por lo cual es necesario diseñar una guía didáctica multimedia que contribuyan a la enseñanza de las TIC’S.

Esta investigación se ha centrado en los estudiantes del colegio de bachillerato “Simón Plata Torres”, a quienes se les fue aplicado el presente estudio de tipo descriptivo, dados los resultados obtenidos, el diseño y aplicación de la guía didáctica multimedia podrá ser aplicada y generada para otros cursos y materias.

RESUMEN EJECUTIVO

El mundo en que se vive está sometido a grandes cambios y avances y los seres humanos debemos progresar con él es así como la educación se encuentra frente a grandes retos, y el más prioritario es la inserción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la gestión y práctica docente.

En la investigación se propone la implementación de una guía didáctica interactiva que permite facilitar el aprendizaje de los contenidos de la asignatura de informática con el uso de las TIC'S para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del Primero de Bachillerato General Unificado (BGU), del Colegio de bachillerato fiscal "Simón Plata Torres". La metodología utilizada fue de tipo cualitativa y cuantitativa cuya modalidad principal se apoya en una investigación documental bibliográfica de campo siendo de carácter descriptivo en correlación a las variables TIC'S y proceso de aprendizaje, las técnicas utilizadas para la recolección de datos fueron la entrevista con su instrumento guía, la encuesta con su instrumento el cuestionario, y la observación con su respectiva ficha.

Es oportuno indicar que se trabajó con los objetivos generales y específicos, a fin de cumplir con cada uno de ellos a través del desarrollo metodológico que se estableció, de esta manera se determinó que el uso de las herramientas tecnológicas debía de ser fortalecida en los estudiantes que ingresan al primer año de bachillerato en esta institución, concluyendo que esto correspondía en primer plano a los profesores que imparten la materia de informática para que de esta forma los estudiantes vayan mejorando en su desarrollo del uso de las tecnologías no solamente en saber usarlas en el ámbito social sino también educativo y profesional, por tal razón se plantea aportar en la enseñanza de la materia de informática, mediante la implementación de una guía didáctica con la utilización de Cuadernia que es una herramienta tecnológica por medio del cual se imparten clases y donde se puede añadir diferentes herramientas de aprendizaje, con la finalidad de que el alumnado aprendan de manera más dinámica y activa que con el uso de las tecnologías se puede promover nuevos escenarios de

enseñanza y aprendizaje con clases interactivas, potencializando el aprendizaje significativo.

ABSTRACT

The world in which we live is undergoing great changes and progress and human beings we must progress with it is how education is facing great challenges, and the priority is the integration of information and communications technology for management and teaching.

In this research the implementation of an interactive tutorial that can facilitate the learning of the contents of the subject of computing with the use of ICT to enhance the teaching and learning of students in First High School General Unified proposes (BGU), the College of tax baccalaureate "Simon Plata Torres". The methodology was qualitative and quantitative type whose main mode relies on a bibliographical documentary field research being descriptive correlated variables ICT and learning process, the techniques used for data collection was the interview with his instrument guide, the survey questionnaire with your instrument, and observing their observation sheet.

It is appropriate to indicate that worked with the general and specific objectives, in order to comply with each of them through the methodological development that was established, so it was determined that the use of technological tools must be strengthened in students entering first year of high school in this institution, concluding that this corresponded to the forefront teachers who teach courses on computer so that in this way the students will improve their development of the use of technology not only in knowing use in the social sphere but also educational and professional, for that reason arises contribute to the teaching of informatics, by implementing an educational guide to the use of Cuadernia is a technological tool by which classes are held and where You can add different learning tools, with the aim that students learn more dynamic and active way than with the use of new technologies can promote teaching and learning scenarios with interactive lessons, powering meaningful learning.

PALABRAS CLAVE: TIC'S, Herramientas tecnológicas, proceso de enseñanza-aprendizaje, Guía Didáctica, Innovación, motivación

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	I
TRIBUNAL DE GRADUACIÓN.....	II
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD.....	III
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
PRÓLOGO.....	VII
RESUMEN EJECUTIVO.....	VIII
ABSTRACT.....	X
PALABRAS CLAVE	XI
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	5
MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
1.1. Antecedentes del estudio.....	5
1.2. Fundamentación teórica	7
1.2.1. Fundamentación pedagógica.....	7
1.2.2. Fundamento Psicológico.....	7
1.2.3. Fundamentación Teórica Conceptual	8
1.2.3.1. El internet en la educación	8
1.2.3.2. Las TIC'S	9
1.2.3.3. Tecnología.....	9
1.2.3.4. Informática.....	9
1.2.3.5. Correo electrónico.....	10
1.2.3.6. Redes sociales	10
1.2.3.7. Proceso de enseñanza-aprendizaje	11
1.2.3.8. Información.....	11
1.2.3.9. Los Blog.....	11
1.2.3.10. Las Aulas Virtuales.....	12
1.2.3.11. Recurso Didáctico	12
1.2.3.12. Dinámicas.....	12

1.2.3.13. Motivación	13
1.2.3.14. Retroalimentación	13
1.2.3.15. La memoria en la educación	13
1.2.3.16. Software educativo.....	14
1.2.3.17. ODA	16
1.2.3.18. Herramientas tecnológicas	16
1.2.3.19. Material didáctico.....	18
1.2.3.20. Recursos tecnológicos.....	19
1.3. Fundamentación legal.....	19
CAPITULO II	21
MATERIAL Y MÉTODOS METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
2.1. Metodología de la Investigación	21
2.2. Descripción y caracterización del lugar donde se desarrolló la investigación	22
2.3. Descripción de la población y muestra.....	23
2.4. Técnicas e instrumentos	23
2.5. Procedimientos aplicados	24
2.6. Descripción de cómo se obtuvo la información primaria y secundaria.....	24
2.7. Normas éticas que se cumplieron en la investigación	25
CAPÍTULO III.....	26
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS Y/O HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	26
3.1. Análisis cuantitativo y cualitativo	26
3.1.1. Encuesta aplicada a los Estudiantes.....	26
3.1.2. Entrevista dirigida a Rector del Colegio de Bachillerato Fiscal “Simón Plata Torres” 35	
3.2. Discusión	36
3.3. Conclusiones	37
3.4. Recomendaciones	38
CAPITULO IV.....	39
PROPUESTA ALTERNATIVA.....	39
4.1. Título de la Propuesta.....	39
4.2. Justificación.....	39

4.3.	Fundamentación	40
4.3.1.	Fundamentación pedagógica.....	41
4.3.2.	Fundamentación psicológica.....	41
4.3.3.	Fundamentación sociológica.....	41
4.4.	Objetivos	42
4.4.1.	Objetivo General.....	42
4.4.2.	Objetivos Específicos	42
4.5.	IMPORTANCIA	43
4.6.	Ubicación sectorial y física	44
4.7.	Factibilidad (técnica, administrativa, financiera)	45
4.8.	Viabilidad Académica	45
4.9.	Plan de Trabajo.....	46
4.9.1.	Propósito de la creación e implementación de una guía didáctica en la asignatura de Informática	46
4.10.	Instructivo de Funcionamiento	47
4.10.1.	Portadas principales de guía didáctica	47
4.11.	Validación de la Propuesta	96
4.12.	Impactos.....	96
4.12.1.	Impacto social.....	96
4.12.2.	Impacto educativo.....	96
5.	Referencias Bibliografías	97
6.	Anexos	100

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.1.	Herramientas tecnológicas educativas.....	32
Tabla1.2.	Herramientas tecnológicas más usadas en el aula durante el año 2014.....	35
Tabla2.	Población de estudio.....	42

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 4.1. Mapa político del Cantón Quinindé.....	44
Ilustración 4.2. Portada herramientas ofimáticas.....	48
Ilustración 4.3. Índice de contenidos.....	48
Ilustración 4.4. Aspectos curriculares a tratar.....	49
Ilustración 4.5. Introducción al Paquete Ofimático.....	50
Ilustración 4.6. Importancia de las TIC'S.....	51
Ilustración 4.7. Competencias a formar	52
Ilustración 4.8. Desarrollo del buen vivir.....	53
Ilustración 4.9. Destrezas a desarrollarse.....	54
Ilustración 4.10. Índice de contenidos y actividades.....	55
Ilustración 4.11. Bienvenidos a libre office writer.....	56
Ilustración 4.12. Remontando la historia	57
Ilustración 4.13. La ventana de writer.....	58
Ilustración 4.14. Entorno de writer.....	59
Ilustración 4.15. Entorno de writer.....	60
Ilustración 4.16. Área de trabajo de writer	61
Ilustración 4.17. Ingresando texto en writer.....	62
Ilustración 4.18. Actividades a desarrollarse	63-68
Ilustración 4.19. Alineación del texto.....	69
Ilustración 4.20. Superíndice y subíndice.....	70
Ilustración 4.21. Interlineado y espaciado entre párrafos.....	71
Ilustración 4.22. Ejemplos.....	72
Ilustración 4.23. Texto Artístico.....	73

Ilustración 4.24. Actividades a desarrollarse.....	74-86
Ilustración 4.25. Corrección ortográfica y gramatical.....	87
Ilustración 4.26. Convertir texto en tabla y viceversa.....	88
Ilustración 4.27. Actividades a realizarse	89-92
Ilustración 4.28 Refuerzo de conocimientos.....	93-95

INTRODUCCIÓN

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC'S) han revolucionado al mundo científico-técnico y han incidido marcadamente en el proceso docente educativo. En la modernidad no se concibe un proceso educativo sin el uso de las TIC'S cuando apreciamos día a día la aparición de tecnología de hardware y software más sofisticados y a las personas vinculadas a esta forma de convivencias. En Estados Unidos, China, Japón y muchos países de Europa desde niveles parvularios la educación se apoya en herramientas tecnológicas, promoviendo la interactividad entre el usuario y la máquina.

Ecuador también está sintiendo y viviendo estos cambios de época; la nueva reforma educativa que el Ministerio de Educación ha incluido por medio de la actualización y fortalecimiento curricular de la educación general básica y el bachillerato general unificado del 2010, promueve el empleo de las TIC'S para apoyar la enseñanza y el aprendizaje en procesos como la búsqueda rápida de información, simulaciones de situaciones de la realidad, juegos didácticos, evaluaciones, visualización de acontecimientos, evaluación de resultados y preparación en su manejo.

Frente a este contexto académico, es importante conocer en las prácticas docentes del Ecuador hasta qué punto se están cumpliendo con estas expectativas.

Al respecto, según las directrices nacionales, constituye una necesidad prioritaria en las instituciones educativas el mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje y evaluar los cambios sustanciales que se han producido en temas educativos en la medida que progresan las nuevas TIC'S. En esta dirección, en las universidades, institutos, colegios y escuelas, los profesores deberían tener conocimientos básicos en tecnología que les facilite el manejo y uso de aplicaciones y software interactivos en las actividades educativas, porque la tecnología es un compromiso de todos los profesores. El diseño de las clases con el uso de herramientas tecnológicas educativas implica promover nuevas estrategias metodológicas para aplicarlas al estudio de las ciencias.

Es así que la presente investigación se realizó en el colegio de bachillerato fiscal “Simón Plata Torres” situado en la parroquia Rosa Zarate, del cantón Quinindé, creado en el año de 1971 como un centro de educación popular nocturno hasta 1976 que cambia la denominación y se convierte en colegio de ciclo básico adaptado al colegio Agropecuario Quinindé. En esta institución se pudo identificar el **problema científico:** la aplicación de las TIC’S en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del primero del BGU en la materia de Informática es aún insuficiente lo cual hace menos efectivo el proceso enseñanza-aprendizaje y limita tanto a los docentes como a los educandos.

Para dar solución al problema anterior surgieron las *preguntas de investigación* siguientes: *¿Cómo diagnosticar el uso que les da a las TIC’S el docente de la materia de informática del primero de Bachillerato General Unificado sección vespertina del Colegio SPT? ¿Cómo promover el uso de las TIC’S como recurso didáctico en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del primero de Bachillerato General Unificado del Colegio de SPT? ¿Qué herramienta tecnológica puede utilizar el docente de la materia de informática para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en el Primero de Bachillerato General Unificado del Colegio SPT? ¿Cómo insertar el uso de la herramienta tecnológica en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del primero de BGU del colegio SPT?*

Es así que por las razones anteriores, en la presente investigación se trazó como **objetivo general: analizar la aplicación de las TIC’S en el proceso de aprendizaje de los estudiantes** del primero de BGU sección vespertina en la materia de Informática del Colegio Simón Plata Torres.

Dicho objetivo central fue desglosado en los siguientes objetivos específicos:

- Diagnosticar el uso que les da a las TIC’S el docente de la materia de informática del primero de BGU sección vespertina del Colegio SPT.
- Promover el uso de las TIC’S como recurso didáctico en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del primero de BGU sección vespertina del Colegio de SPT

- Investigar que herramienta tecnológica puede utilizar el docente de la materia de informática para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje del Primero de BGU sección vespertina del Colegio SPT.
- Insertar el uso de la herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del primero de BGU sección vespertina del colegio SPT.

El estudio en curso fue de **carácter cualitativo y cuantitativo** por cuanto se logra una precisión del estado del conocimiento y uso de las TIC'S en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del Primero BGU del colegio de bachillerato fiscal "Simón Plata Torres", basado en teorías pedagógicas, entrevistas, encuestas y criterios de expertos, este proceso es contrapuesto numéricamente a través del análisis estadístico de los resultados arrojados por las encuestas aplicadas a estudiantes y docentes.

En coherencia con lo anterior se puede plantear que la presente investigación tiene un **alcance descriptivo** se enfoca en la relación entre las **variables: TIC'S y Proceso de aprendizaje**. Las **limitaciones operacionales** se presentaron en la disponibilidad de tiempo con los estudiantes, debido a sus múltiples ocupaciones en las jornadas diarias. Por lo que se refiere a la **muestra**, esta consistió en dos paralelos con 60 estudiantes, dos autoridades y cinco profesores de la materia; la misma fue obtenida mediante el muestreo aleatorio simple de las poblaciones de docentes y educandos correspondientes. Como **instrumentos de mediciones** se elaboraron encuestas en cuestionarios con preguntas abiertas y codificadas en categorías, de forma similar se procedió a las entrevistas con preguntas cerradas, previamente reajustadas en una prueba piloto validadas por profesionales de cuarto nivel, las que fueron aplicadas a las autoridades, profesores y estudiantes. Desde la perspectiva del observador participante el investigador realizó observaciones de las prácticas docentes para lo cual se usó una ficha de observación.

Del presente estudio **los beneficiarios** directos son los profesores y estudiantes, de manera que las actividades docentes se realizan en los mismos escenarios educativos, con los mismos actores, pero adicionando las herramientas tecnológicas educativas, creando ambientes motivadores e interactivos.

El trabajo puesto a consideración se estructura en los capítulos siguientes:

Capítulo I.- Contiene el marco teórico que es el sustento en que se apoya la investigación y comprende: Los antecedentes, la fundamentación teórica y la fundamentación legal.

Capítulo II.- Explica la metodología utilizada en la investigación que incluye: descripción del lugar de investigación, métodos de trabajos, recolección de datos, población y muestra, información primaria y secundaria y reglamento y normativas éticas.

Capítulo III.- Se refiere al análisis y la interpretación de los resultados con relación a los objetivos de la investigación, de los cuales se originan las conclusiones y las recomendaciones.

Capítulo IV.- Propuesta comprende: Justificación, fundamentación, objetivos, ubicación sectorial y física, factibilidad, plan de trabajo, plan de actividades, validación de la propuesta, análisis de impactos.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes del estudio

Para desarrollar de este trabajo de Investigación, fue necesario evidenciar si existe o no investigaciones similares para lo cual se ha recurrido a diferentes bibliotecas donde se comprobó que hay varios trabajos en los cuales se señala el Uso de las TIC'S en el proceso de aprendizaje en estas se han hecho estudios similares al tema investigado, entre los que se puede citar.

El término tecnologías de la información se usa a menudo para referirse a cualquier forma de hacer cómputo.

(Pontes Pedrajas, 2005) Afirma:

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC'S) ejercen actualmente una influencia cada vez mayor en la educación científica, tanto en la enseñanza secundaria como en la universitaria, no sólo en lo que respecta a la mejora del aprendizaje de la ciencia por parte de los alumnos de tales niveles, sino que también desempeñan un papel creciente en la formación inicial y permanente del profesorado. (p.1)

Las TIC'S hoy en la actualidad son de vital importancia en la vida diaria y más aún en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que poseen un sin número de herramientas las cuales sirven para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las TIC'S han ocasionado diferentes cambios en la sociedad y más aún en el proceso educativo mejorando los procesos de enseñanza y aprendizaje.

(Duart & Lupiáñez, 2005) Afirma:

El uso de la tecnología no es nuevo en educación, pero las transformaciones que las TIC'S están introduciendo en los procesos de enseñanza y de aprendizaje nos plantean nuevos escenarios que condicionan todos y cada uno de los elementos propios de cualquier proceso formativo.

Las tecnologías han permitido ser una herramienta importante en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, la cual permite a los estudiantes adquirir el conocimiento en forma más inmediata y amplia.

(Carrión Salinas, 2011) en su tesis de: “Procesos De Mejoramiento Del Aprendizaje Y La Calidad Educativa, Mediante La Capacitación Docente En La Aplicación De Las TIC’S En Los Centros Educativos Interculturales Bilingües De La Zona De Guamote Comunidad De Santa Cruz De Usubug”.(Tesis inédita). Universidad Tecnológica Israel, Quito.

Esta tesis trata sobre los proceso de aprendizaje en la calidad educativa, tiene como objetivo generar una propuesta de capacitación docente en el uso del computador y sus herramientas básicas como estratégica para mejorar los procesos educativos basado en un diagnóstico inicial.

La importancia de las TIC’S en los procesos de enseñanza–aprendizaje los cuales no se basan solo en la necesidad sino también en la incidencia e innovación para mejorar la calidad de la educación y el desarrollo comunitario.

Pacheco (2011) en su tesis “La Influencia De Las TIC’S En El Proceso De Enseñanza Aprendizaje De Los Estudiantes De Educación Básica Del Colegio Fiscal “17 De Septiembre”. (Tesis inédita de maestría). Universidad Estatal de Milagro, Milagro”.

Este trabajo de investigación trata sobre la incidencia de las TIC en el proceso de enseñanza–aprendizaje de los estudiantes de educación básica, presenta un proceso de recolección de datos a docentes y estudiantes en formación que permite visualizar la importancia de esta herramienta en el proceso educativo y como la Informática influye en el desarrollo del pensamiento, así como los elementos curriculares, para que las TIC’S puedan ser aplicados científicamente, en la formación de los estudiantes.

La enseñanza tradicional donde el docente era el emisor y los alumnos el receptor de conceptos, ha quedado obsoletos, ya que en un mundo globalizado no podemos aislarnos del proceso de desarrollo de la sociedad del conocimiento, que mediante las tecnologías de la información están transformando las diferentes formas la de vida de las personas.

1.2. Fundamentación teórica

En el contexto sociocultural, la educación tiende a comportarse como una variable que define el ingreso o la exclusión de los estudiantes a las distintas comunidades. El ámbito escolar sigue siendo un espacio privilegiado para el conocimiento e intervención por parte de los docentes, es por ello que el ingreso de las TIC'S a los establecimientos educativos desde la educación básica hasta la educación superior se vincula con el aprendizaje de nuevos saberes y la respuesta a ciertas demandas de la sociedad actual.

1.2.1. Fundamentación pedagógica

La inclusión de las TIC'S se convierte en una oportunidad para aprender, tanto para los estudiantes como para los docentes. Esta investigación se fundamenta en la teoría del constructivismo la cual es una teoría educativa, que se basa en como las personas construyen su propio conocimiento y entendimiento sobre el mundo, a través de su experimentación y reflexión sobre las mismas. Los principales precursores de esta teoría son: Piaget, Vygotsky, Ausubel.

Las TIC'S pueden ser buenos aliados en el aprender constructivo de los aprendices, independientemente de la cantidad, calidad y tipo. Con muy pocas herramientas y no necesariamente de última generación, podemos ayudar a la detección de qué es lo que el aprendiz sabe, cómo puede unir aquello con el nuevo conocimiento, para luego construir significado. (Sánchez llabaca, 2004, pág. 11)

Estas herramientas como el computador, Internet y software educativo disponible hoy en la mayoría de las instituciones educativas, son suficientes para apoyar la construcción de significados en los aprendices

1.2.2. Fundamento Psicológico

La teoría psicológica del aprendizaje es la base que sustenta al constructivismo. (Mendez, 2002) “Desde esa perspectiva explica que: el aprendizaje es fundamentalmente un asunto personal. Existe el individuo con su cerebro cuasi-omnipotente, generando hipótesis, usando procesos inductivos y deductivos para entender el mundo y poniendo estas hipótesis a prueba con su experiencia personal” (p.10). Así el motor de esta actividad es el conflicto cognitivo. Una misteriosa fuerza, llamada "deseo de saber", nos

irrita y nos empuja a encontrar explicaciones al mundo que nos rodea. Esto es, en toda actividad constructivista debe existir una circunstancia que haga tambalear las estructuras previas de conocimiento y obligue a un reacomodo del viejo conocimiento para asimilar el nuevo. Así, el individuo aprende a cambiar su conocimiento y creencias del mundo, para ajustar las nuevas realidades descubiertas y construir su conocimiento. Típicamente, en situaciones de aprendizaje académico, se trata de que exista aprendizaje por descubrimiento, experimentación y manipulación de realidades concretas, pensamiento crítico, diálogo y cuestionamiento continuo.

Al respecto de esto (Bednar, 1991) expresa:

No existe una realidad objetiva que los estudiantes se esfuercen por conocer. El conocimiento emerge en contextos que le son significativos. Por lo tanto, para comprender el aprendizaje que ha tenido lugar en un individuo debe examinarse la experiencia en su totalidad (P.11).

El aprendizaje será efectivo en la medida en que interactué el individuo con su entorno, puesto que el construye su conocimiento, lo que actualmente desde la visión tecnológica favorece al proceso de enseñanza, teniendo en cuenta que el estudiante esta sintonizado con esta tecnología, requiriendo la metodología de enseñanza con el uso de las TIC'S, favoreciendo el aprendizaje autónomo del estudiante y convirtiendo al profesor en un mediador de este proceso.

1.2.3. Fundamentación Teórica Conceptual

En la búsqueda de ofrecer una innovación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, los diferentes autores de los libros que se hace referencia a continuación han aportado lo siguiente.

1.2.3.1. El internet en la educación

El Internet nos permite estar conectados con el mundo exterior no solo es considerada como una red de redes sino también podemos decir que el internet. “Es el conjunto de redes Interconectadas, gracias al cual tenemos acceso desde nuestro PC a la mayor

fuerza de información que existe”. (Silva Salinas, 2005, pág. 1). El internet permite comunicarse a través de algún medio sea este cable o redes inalámbricas con el objeto de compartir recursos, desde esta red se puede extraer información a una escala antes vista ya que con su aparición el internet revolucionó al mundo entero.

1.2.3.2.Las TIC’S

Las TIC’S son el tratamiento de la información a través de las computadoras, estas se constituyen en todas las herramientas físicas, digitales o virtuales las cuales se las utiliza mediante los softwares educativos, los blogs, las redes sociales, correos electrónicos u objetos de aprendizajes. “Son un reto para nuevos aprendizajes, se centra en la incidencia educativa de los cambios tecnológicos, con un subrayado especial en el Internet, y los nuevos aprendizajes que exige la Sociedad de la Información” (Callejo & González, 2004, pág. 7). Estas herramientas tecnológicas juegan un papel muy importante en las grandes líneas en los que se enmarcan nuestro sistema educativo.

1.2.3.3.Tecnología

La tecnología es el conjunto de conocimientos que tiene el ser humano aplicados de manera lógica y ordenada.

La tecnología de la información es vital para las operaciones en cualquier punto de la cadena de suministro y para cada una de las áreas funcionales. La computadora está dando lugar a una enorme proporción de las innovaciones y los cambios tecnológicos en la actualidad, ya sea directa o indirectamente. (Krajewski, 2000, pág. 132)

A la tecnología se la utiliza en todas casi todas las actividades que se realiza a lo largo del día las cuales implican la utilización de al dispositivo tecnológico.

1.2.3.4.Informática

Es la ciencia aplicada la cual abarca el estudio, aplicación y procesamiento del tratamiento automático de la información, utilizando a su vez los sistemas computacionales, generalmente implementados como dispositivos electrónicos. “La informática es una ciencia encargada del estudio y desarrollo de máquinas para tratar y transmitir información así como, de los métodos para procesarla” (De Palos, López,

Martin Romo, & Medina, 2004, pág. 14). Es por esta razón que los sistemas informáticos deben realizar tres tareas básicas: entrada: captación de la información, proceso: tratamiento de la información y salida: transmisión de resultados.

1.2.3.5. Correo electrónico

Este servicio permite mantener el contacto y acortar distancias con miles de personas por que es considerado un medio de mensajería pero en la actualidad es la carta que utiliza la mayoría de las personas. (Rocha Freire, 2005) Afirma: “Es como escribir una carta de correo normal solo que en este caso no se escribe en papel sino en el ordenador” (p.105). El correo electrónico es uno de los miles de servicios que ofrece el ciberespacio en el cual podemos compartir imágenes, videos, música y un sin número de material didáctico, este medio no solo es conocido o usado por jóvenes sino también es muy útil en el plano laboral.

1.2.3.6. Redes sociales

Están conformadas por servicios sociales que permiten estar en contacto con las personas las cuales deben registrarse con el objetivo de interactuar entre sí para compartir contenidos, interactuar y crear comunidades sobre intereses similares como por ejemplo trabajo, lecturas, juegos, amistad, relaciones amorosas, entre otros. “Las redes sociales son Web que permiten a los usuarios entrelazarse para poder comunicarse entre sí, con los amigos que se encuentran dentro de su propia red, en la cual pueden intercambiar fotos, videos, mensajes instantáneos, comentarios en fotos” (Borja Fernández , 2010, pág. 7). En general, esta herramienta que ofrecen las TIC’S tienen sus ventajas y desventajas por ejemplo se las puede utilizar en el plano académico, facilitan las relaciones entre las personas, facilitan el aprendizaje integral por el contrario si las redes sociales no son utilizadas correctamente pueden convertirse en adicción también existen personas con segundas intenciones que pueden invadir la privacidad de los demás además contiene gran cantidad de pornografía infantil.

1.2.3.7. Proceso de enseñanza-aprendizaje

La importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje radica en la adquisición de conocimientos, destrezas de cada individuo es el cambio que se da en las personas, con respecto a sus pautas de conducta.

(Juan E. & Adair Martins, 1982) Afirman que el proceso de enseñanza-aprendizaje

Se deduce un proceso de enseñar es un proceso pragmático; es un mecanismo por el cual se pretende alcanzar ciertos objetivos y para ello se movilizan algunos medios organizados en una estrategias secuencial y combinada. Más específicamente, el proceso de enseñar consistirá en planear, orientar y controlar el aprendizaje del alumno. (p.47)

Es el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con la función de facilitador de los procesos de aprendizaje.

1.2.3.8. Información

Son mensajes que cambia el estado de conocimiento de una persona o un sistema que recibe dicho mensaje. (Maldonado, 2013) afirma que es un: “Conjunto organizado de datos procesados que constituyen un mensaje, normalmente bajo la forma de un documento o algún tipo de comunicación audible, grafico o visible, que cambia el estado del conocimiento del sujeto o sistema que recibe dicho mensaje” (p.6). Es también un conjunto de datos acerca de algo por ejemplo un hecho, fenómeno o situación, que organizados tienen su significado en donde su intento puede ser el de reducir la indecisión o ampliar el conocimiento acerca de algo.

1.2.3.9. Los Blog

Es considerado como una herramienta que ofrece el internet en donde se almacena información sobre artículos o textos son utilizados en el ámbito educativo, social, político o económico. “Es una buena herramienta en el ámbito de la enseñanza, ya que se puede adaptar a cualquier disciplina, nivel educativo y metodología docente. En el ámbito educativo el uso de este sistema es muy bueno ya que permite el contacto permanente entre profesor y estudiante debido a que traspasa el espacio físico del aula. (Villalta, 2014, pág. 22). Son los recursos de publicación en línea más fáciles de utilizar

por parte de los usuarios que no tenga una mínima experiencia en la navegación por Internet.

1.2.3.10.Las Aulas Virtuales

Las aulas virtuales favorecen el aprendizaje de los estudiantes transformándose en el entorno de ayuda para su educación.

(Rosario & Jimmy, 2007) afirman:

La educación actual afronta múltiples retos y uno de ellos es dar respuesta a los profundos cambios sociales, económicos y culturales que se prevén para la llamada Sociedad de la Información y el Conocimiento. Internet ha generado un enorme interés en todos los ámbitos de nuestra sociedad y gracias a su creciente uso con fines educativos se ha convertido en un campo abierto a la reflexión e investigación. (p.1)

Se llega a la conclusión de que.

Las aulas virtuales son una de las herramientas tecnológicas que se utiliza en la actualidad para interactuar con los estudiantes.

1.2.3.11. Recurso Didáctico

Un recurso didáctico es un medio o ayuda que se utiliza en la educación por parte de los maestros para facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes y así llegar a despertar la motivación del mismo para crear y estimular su interés por la clase hoy en la actualidad existen un sin número de recursos didácticos que sirven de apoyo a los maestros estos pueden ser tecnológicos o materiales.

1.2.3.12.Dinámicas

Una dinámica genera la unión de los miembros de la clase es así que.

(Cantos, 2010) Afirma: “Podríamos definir las dinámicas de grupo como una serie de estrategias dirigidas a fomentar y afianzar las relaciones entre los individuos que constituyen un determinado grupo” (p.1). Esto permite que el desarrollo de la clase sea más amena.

1.2.3.13.Motivación

La motivación en el aula genera la actividad del estudiante es por esto que la motivación es indispensable en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La motivación es la fuerza que nos mueve a realizar actividades. Estamos motivados cuando tenemos la voluntad de hacer algo y, además, somos capaces de perseverar en el esfuerzo que ese algo requiera durante el tiempo necesario para conseguir el objetivo que nos hayamos propuesto. (Clavijo, 2009, pág. 2).

La motivación se convierte en la parte que energiza y dirige la conducta de las personas incluyendo a los estudiantes.

1.2.3.14.Retroalimentación

Al investigar sobre su definición, se puede constatar que la retroalimentación está coligada a las relaciones humanas.

“La retroalimentación permite al emisor verificar la efectividad de sus mensajes, al mismo tiempo que reorientar sus futuras acciones con el fin de lograr los propósitos deseados” (Papic V., Rittershaussen K., & Rodríguez R., 1984, pág. 2). Esto permite aprender como las demás personas perciben las acciones, conocimientos y palabras.

1.2.3.15.La memoria en la educación

Nuestra vida se centra y se basa en la memoria, todos nuestros sentimientos, emociones, vivencias y recuerdos son los cimientos de nuestro día a día.

“La memoria es un proceso subjetivo, recuperado a partir de diversas experiencias materiales o simbólicas, a través de los cuentos, las canciones populares, etc. que construyen un sentido de pertenencia y autoafirmación de un grupo a su comunidad” (Berro, Juanicó, & Puente, 2010, pág. 12). La memoria del ser humano es extraordinariamente plástico, en el cual se puede adecuar su actividad y cambiar su estructura de forma significativa a lo largo de la vida, aunque es más eficiente en los primeros años de desarrollo.

1.2.3.16. Software educativo

El desarrollo alcanzado por la tecnología se ha intercalado en el contexto educativo de los avances tecnológicos ajustándolos a los nuevos aprendizajes es por esto que:

(Ramírez, 1999) Afirma:

El software educativo puede ser caracterizado no sólo como un recurso de enseñanza/ aprendizaje sino también de acuerdo con una determinada estrategia de enseñanza; así el uso de un determinado software conlleva unas estrategias de aplicaciones implícitas o explícitas: ejercitación y práctica, simulación, tutorial; uso individual, competición, pequeño grupo. (p.1)

El software educativo se ha insertado en el proceso de enseñanza-aprendizaje como asociado del docente para elevar la calidad en la formación de las nuevas generaciones. Es por esta razón que a continuación se detalla un cuadro relativo de las herramientas tecnológicas aprendidas en el transcurso de la maestría las cuales logran ayudar a los docentes a satisfacer las necesidades de profesores y estudiantes

Tabla 1.1 Herramientas tecnológicas educativas

NOMBRE	UTILIDAD	TIPO
CAMTASIA	Crea presentaciones y tutoriales visuales	Software libre
POTATOES	Permite diseñar ejercicios interactivos	Software libre
MINDOMO	Para crear mapas mentales	Online (registrarse)
INSPIRATION	Herramienta de mapas mentales	Software libre
BLOGGER	Da a conocer resúmenes, informes y otros	Sitio web personalizado
EXELEARNING	Para diseñar clases	De código abierto
GMAIL	Se usa en comunicación docentes alumnos	Sincrónico y asincrónico
WIX	Diseñar sitios web	Sitio web online

MINDMANAGER	Herramienta para crear mapas mentales	Software libre
EDUCAPLAY	Permite diseñar tus propias actividades educativas online	Aplicación online (reg)
ARDORA	Para crear actividades interactivas	Software libre
EDILIM	Para crear materiales educativos	Software libre
ISSUU	Permite visualizar de forma personalizada libros, revistas, portafolios y otros más.	Servicio online
BIZAGI	Se usa para diagramar documentar y simular procesos de manera gráfica.	Software libre
CUADERNIA	Es una herramienta de apoyo en clase.	Servicio online
DAYPO	Para crear test con preguntas de selección múltiple, verdadero o falso, cotejo, y otras	Servicio en línea
QUIZCREATOR	Se usa para crear cuestionarios de todo tipo	Software libre
MOODLE	Para diseñar clases	Plataforma virtual
AUDACITY	Se usa para grabar y editar audio.	Software libre
GCOMPRIS	Programa educativo con diversas actividades para niños.	Software libre

Fuente: Maestría TIC'S

1.2.3.17.ODA

Los objetos de aprendizaje (ODA) son recursos digitales con propósitos educativos, los cuales contienen actividades de aprendizaje.

En principio, se plantean como una solución a diversos problemas actuales en la formación a través del internet entre los que destaca el encarecimiento de crear y diseñar material curricular, la imposibilidad y la interoperabilidad (intercambio entre plataformas de aprendizaje) de dicho material curricular. Son un nuevo tipo de información electrónica que tiene por finalidad apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Barragán, 2006, pág. 86).

La estructura de un ODA ha tenido varios giros trascendentales a través del tiempo que demuestran la importancia que tienen en el proceso de enseñanza.

1.2.3.18.Herramientas tecnológicas

Las herramientas tecnológicas es una forma dinámica de introducir la enseñanza en el proceso de aprendizaje.

Las herramientas tecnológicas han comenzado a desempeñar un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente desde que los avances en el denominado social software están facilitando la colaboración y la interacción social de varios sujetos en la resolución de proyectos y/o problemas. Situación a la que no puede permanecer ajena la educación si tenemos en cuenta que los ambientes de aprendizaje deben apoyar la construcción colaborativa del conocimiento a través de la negociación social, como recoge uno de los principios más conocidos derivado de ciertas teorías del aprendizaje (fundamentalmente cognitivas y constructivistas). (Susana, 2009, pág. 11)

Entre estas herramientas se puede destacar las siguientes: Software como los procesadores de texto (Windows, Word, Excel, Power Point) y Hardware como (Proyectors, computador, impresora y dispositivos de almacenamiento como Pendrive, Discos Duros externos, CD, entre otros).

Es así como se definen.

Microsoft Word. Programa para procesar documentos, crear textos, tablas, dibujar figuras.

Microsoft Excel. Programa para análisis de datos.

Microsoft Outlook. Programa para organizar su agenda.

El correo electrónico web. Permite intercambiar información y mantener archivos adjuntos.

Sitio web. Es su presencia online las 24 horas del día en todo el año, le permite general información adecuada a sus intereses y ser contactado, puede ser gratis y pagado.

Teléfonos celulares. No solo tienen el servicio de llamada, puede navegar por internet, revisar su correo, hacer transacciones, posee funciones ilimitadas.

Programas de diseño gráfico. Son software para diseños originales, con creatividad y vistosidad, como: Corel, photo paint y adobe Photoshop.

Wiki. Es un diccionario colaborativo; para desarrollar y editar textos

Blogs. Publicación online. Dispone de un sistema de comentarios para establecer conversación con el autor.

Foros. Grupos de personas que mantienen conversaciones sobre un mismo tema. Debe registrarse para compartir ideas o temas de interés común; puede ser sincrónico o asincrónico.

Muchas de estas herramientas tecnológicas no son de uso exclusivo para el campo educativo pero algunas son utilizadas con este fin se detallan a continuación las herramientas tecnológicas más utilizadas el aula de clases durante el año 2014.

Tabla 1.2. Herramientas tecnológicas más utilizadas en el aula durante el 2014

<p align="center">GOOGLE APPS FOR EDUCATION</p>	<p>Incluye google docs por medio del cual los estudiantes elaboran trabajos grupales on line, su fácil uso además de ser gratis, lo ubican como número uno a nivel global.</p>
<p align="center">TWITTER</p>	<p>El estudiante lo usa como red de aprendizaje personal. Ocupa el segundo puesto.</p>
<p align="center">YOUTUBE</p>	<p>Los estudiantes se sienten más motivados por los audiovisuales que por los textos. En YouTube son conocidos los canales especializados en educación.</p>
<p align="center">EDMODO</p>	<p>Es una plataforma que permite al profesor enviar tareas vía web a sus estudiantes e ir controlando el avance de las mismas.</p>
<p align="center">REMIND</p>	<p>Es usada por uno de cada cuatro docentes. Digitaliza los planes de clase.</p>
<p align="center">EVERNOTE</p>	<p>Comparten información profesores y estudiantes y logran ideas para implementarlas en clases.</p>

Fuente: Edudemic. Noticias Universia Perú

1.2.3.19. Material didáctico

El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

(Bermejo García, 2005) Afirma:

Que los materiales didácticos son materiales que facilitan y hacen posible el proceso de enseñanza-aprendizaje (E-A). El valor de estos <apoyo auxiliar> reside en su funcionalidad didáctica, en su capacidad para motivar y para configurar y articular la

relación del alumno con todos los demás elementos del proceso (E-A). Cumplen pues un importante papel en el proceso educativo. (p.86)

También se los conoce como auxiliares didácticos porque se los utilizan dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas, entre estos tenemos (libros, carteles, mapas, fotos, láminas, videos, software).

1.2.3.20. Recursos tecnológicos

Los recursos tecnológicos son un medio los cuales se valen de la tecnología para cumplir con su propósito.

Los recursos tecnológicos en el campo educativo, facilitan los procesos de aprendizaje significativos en los estudiantes. Para ello se requiere del potencial educativo que ofrezca el ambiente de aprendizaje. Este potencial no es solo tecnológico, sino también el que está relacionado con el diseño pedagógico que elabore el personal docente. (Jaqueline, 2004, pág. 79)

Estos pueden ser tangibles o intangibles entre los recursos tecnológicos tangibles tenemos (computadora, impresora u otra máquina) entre los intangibles (un sistema, una aplicación virtual).

1.3. Fundamentación legal

El presente trabajo de investigación fue apoyado en la:

Constitución del Ecuador (2008) TITULO VII RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR, art. 347 numeral 8) “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo”.

Proyecto de la Ley de Educación (2009). Registró oficial (2011) cap. 1. ÁMBITOS, PRINCIPIOS Y FINES, art. 3. Fines de la educación literal j) “La incorporación de la comunidad educativa a la sociedad del conocimiento en condiciones óptimas”

Proyecto de la Ley de Educación (2009). Registró oficial (2011) cap. IV. Derecho y obligaciones de los docentes, art. 10 literal a) “Acceder a procesos de desarrollo profesional, capacitación, actualización, mejoramiento pedagógico y académico en todos los niveles y modalidades, según sus necesidades y las del sistema educativo”

Proyecto de la Ley de Educación (2009). Registró oficial (2011) Cap. II. DE LAS OBLIGACIONES DEL ESTADO RESPECTO AL DERECHO A LA EDUCACIÓN literal J) “Garantizar la alfabetización digital y el uso de la tecnología de la información y la comunicación en el proceso educativo”

La normativa ética se fundamenta en las normas APA, respetando derechos de autores.

CAPITULO II

MATERIAL Y MÉTODOS METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Metodología de la Investigación

El paradigma en que se apoyó esta investigación es el cuantitativo-cualitativo, debido a que la investigación cuantitativa es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables y la cualitativa evita la cuantificación, los investigadores cualitativos hacen registros narrativos de los fenómenos que son estudiados mediante técnicas como la observación participante y las entrevistas no estructuradas.

La investigación cuantitativa y cualitativa se combina para ofrecer una imagen general. La investigación cuantitativa puede emplearse para subsanar las lagunas que surgen en el estudio cualitativo porque, por ejemplo, el investigador no puede estar en más de un lugar a la vez. Alternativamente, puede suceder que no todos los problemas sean asequibles únicamente a la investigación cuantitativa o únicamente a la cualitativa. (Blaxter, Hugues, & Tight, 2008, pág. 100).

Este tipo de paradigma se centra en determinar de manera objetiva el nivel de desempeño del uso de las TIC'S en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, así como recoger la valoración que ellos hacen a las diferentes herramientas tecnológicas.

Esta investigación fue de tipo descriptiva porque las investigaciones descriptivas permiten llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

El método que se utilizó para la elaboración de este trabajo de investigación fue el método mixto, porque permitió utilizar las fortalezas de la investigación tanto cuantitativa como cualitativa así se llegó a combinarlas minimizando sus debilidades

(Urquijo & Bonilla, 2008) Afirman:

Se entiende por método mixto la utilización de dos o más técnicas a un mismo tiempo. Si se combina la entrevista con la observación o el cuestionario, la entrevista viene a construir el complemento a cualquiera de estos dos. Con el método mixto se logra más fácilmente la necesaria objetividad, ya que entonces el enfoque de la misma se dirigirá a dos puntos más concretos: 1) Poner en claro los datos dudosos obtenidos con los otros métodos y 2) rellenar las lagunas existentes en la información previa. Como quiera que este método es el que pone más directamente en contacto al analista con el persona.

Este método está también relacionado al método inductivo el cual esta generalmente asociado con la investigación cualitativa y el método deductivo está asociado con la investigación cuantitativa es por esta razón que se utilizó el método Mixto porque también permite someter los resultados estadísticos al análisis e interpretaciones de resultados.

2.2. Descripción y caracterización del lugar donde se desarrolló la investigación

El presente trabajo se realizó en el Colegio de Bachillerato Fiscal Simón Plata Torres el cual se encuentra ubicado en la Provincia de Esmeraldas Cantón Quinindé Parroquia Rosa Zárate, es una institución que cuenta con 1.051 estudiantes entre sus jornadas matutina y vespertina, consta con dos Bachilleratos General Unificado en Ciencias y Técnico, existe una plana docente de 38 Profesores, 3 autoridades y 2 auxiliares de servicio los cuales laboran en las dos jornadas diarias a fin de cumplir sus 8 horas laborales como demanda la ley de educación, esta información fue obtenida según consta en los libros de matrículas que reposan en la secretaria del colegio.

2.3. Descripción de la población y muestra

La población estuvo conformada por estudiantes, docentes de la materia y autoridades los cuales laboran en el Colegio de Bachillerato Fiscal “Simón Plata Torres”. Se detallan a continuación VER TABLA 2.1.

No se utilizó muestra para esta investigación por lo cual se trabajó con toda la población, por considerarla manejable.

Tabla 2.1 Población de estudio

Población	Unidades de análisis	Nº
Autoridades	Rector y Vicerrector del colegio de bachillerato fiscal “Simón Plata Torres”	2
Profesores	Maestros de la materia de Informática del Colegio de Bachillerato fiscal “Simón Plata Torres”	5
Estudiantes	Primero “A” Primero “B” del colegio de bachillerato fiscal “Simón plata Torres”	60
TOTAL		67

Fuente: Secretaria del colegio de bachillerato fiscal “Simón Plata torres”

Fecha: Junio 2014

2.4. Técnicas e instrumentos

En el presente trabajo investigativo se utilizó las siguientes técnicas las cuales ayudaron a un mejor desarrollo.

- **La encuesta:** Dirigida a los estudiantes del Colegio de Bachillerato Fiscal Simón Plata Torres indagando el proceso enseñanza–aprendizaje que desarrollan, se utilizó cuestionario de preguntas abiertas, cerradas y de opciones múltiples (Ver Anexo 9).
- **La Entrevista:** Se elaboró ficha de entrevista para directivos y docentes del Colegio de Bachillerato Fiscal Simón Plata Torres, permitiendo realizar análisis

de como se está llevando a cabo el proceso enseñanza- aprendizaje tanto de los docentes como estudiantes (Ver Anexo 6 Y 7).

- **La Observación:** Esta técnica fue utilizada por el investigador y aplicada para observar el proceso de enseñanza-aprendizaje que utilizan los docentes para la realización de sus clases. (Ver Anexo 3)

Los instrumentos se los realizo mediante un cuestionario de respuestas múltiples para así satisfacer las necesidades de la investigación.

2.5. Procedimientos aplicados

Esta investigación se llevó a cabo en el colegio de Bachillerato fiscal “Simón Plata Torres” en la cual se tomó en cuenta a los docentes que imparte la materia de informática, a los estudiantes del primero de BGU sección vespertina a la principal autoridad de la institución, las técnicas e instrumentos que se utilizaron fueron la encuesta, entrevista y observación utilizando el método mixto, no se sacará muestra porque se trabajara con la población escogida, se utilizó el programa Excel para la tabulación de datos.

La encuesta fue aplicada a los estudiantes se la llevó a cabo mediante el programa Google Drive (Ver Anexo 15) el cual permitió dentro de una clase de informática enviar a los correos de los estudiantes la determinada encuesta y procedieron a realizarla devolviendo del mismo modo los resultados(Ver Anexo 16). Para la tabulación y graficación de los resultados se utilizó el programa Excel 2013. Las entrevistas se llevaron a cabo directamente con las personas implicadas.

2.6. Descripción de cómo se obtuvo la información primaria y secundaria

Las diferentes fuentes primarias que proporcionaron información en esta investigación fueron elementos cuyas conclusiones no se basaron en estudios, tal es el caso de libros diarios, revistas etc. los que se utilizaron para esta investigación e indicaron hechos de experiencia que están muy cerca al tema que se están investigando por el contrario la

información secundaria que se utilizó en esta investigación fueron textos basados en fuentes primarias, los que implican generalización, análisis, síntesis, interpretación o evaluación entre los cuales se utilizó artículos científicos, libros académicos, libros digitales, obras tecnológicas y otros artículos similares.

2.7. Normas éticas que se cumplieron en la investigación

Este trabajo de investigación se cumplió escudado en:

- Reglamento académico de la PUCESE.
- Normas éticas de investigación de la PUCESE.
- Normas éticas internacionales.

Fue realizada con confidencialidad, considerando los análisis y respetando las normas éticas y citas de los diferentes autores. La ética profesional pide reconocer el esfuerzo de los demás en la producción del conocimiento, por ello fue necesario citar las fuentes que sirvieron de base al trabajo de investigación realizado. Existen muchos métodos de citas, no obstante lo importante fue escoger uno y mantenerlo en todo el proceso descriptivo del trabajo de investigación. Y así se logró darle autenticidad y veracidad al trabajo, las fuentes de información que se utilizó fueron reconocidas, validadas y así se logró poseer un respaldo importante de los autores y editores conocidos y de prestigio.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS Y/O HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Análisis cuantitativo y cualitativo

3.1.1. Encuesta aplicada a los Estudiantes

1) *¿Cuál de estas actividades realiza el docente de informática antes de iniciar sus clases? Valore del 1 al 5 siendo 1 el valor menor*



Gráfico 3.1.

Fuente: Estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

Del 100% de los estudiantes encuestados el 74% dieron una valoración de “1” a la actividad de “Dinámica” determinando así que es lo que menos realiza el docente de la materia de informática antes de iniciar su clase la cual dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje se trata de una metodología que permite salir de la rutina de las clases, y al no utilizarlas se tornan aburrida y cansosa según el criterio de los encuestados pero un 29% ubicaron en un rango de “5” a las “Actividades de memoria” siendo esto lo que más realiza el docente antes de iniciar las clases, los demás valores representan porcentajes descendentes en la escala de rango según el criterio de cada encuestado.

2) ¿Cuánto conoce sobre las TIC'S?

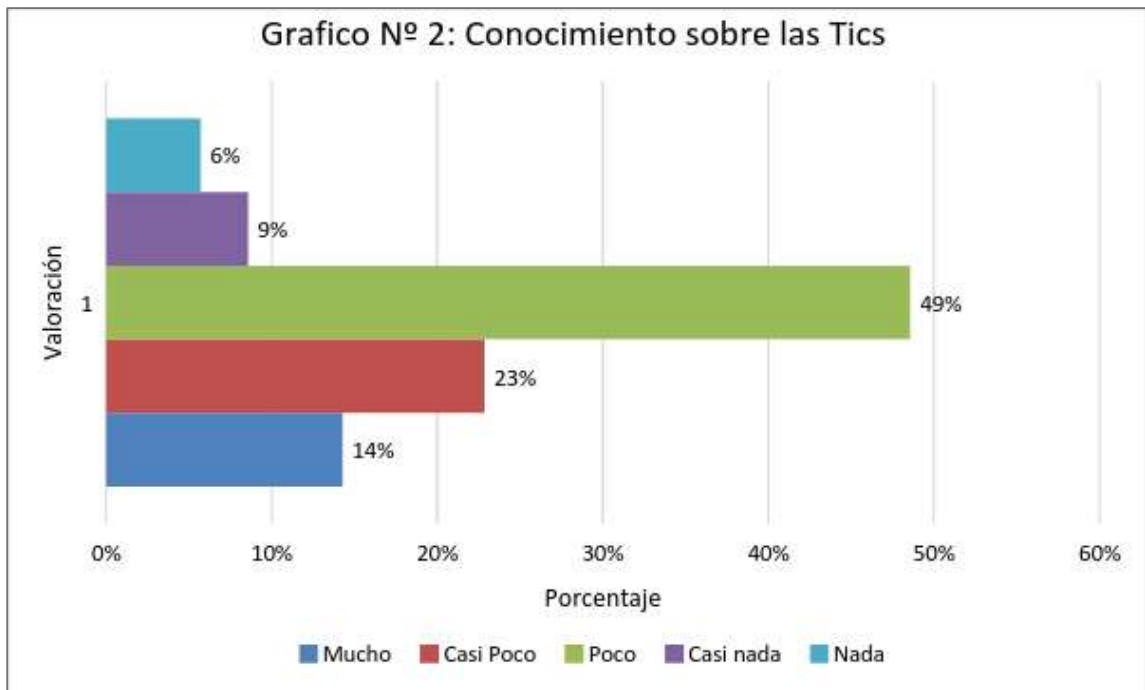


Gráfico 3.2.

Fuente: Estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

Del 100% de las personas encuestadas el 49% de estos valoro tener “Poco” conocimiento sobre las TIC'S los demás valores representan un rango descendente según el criterio de los encuestados.

Es importante que la institución considere el conocimiento que tiene cada estudiante sobre el uso de las TIC'S ya que en la actualidad son de mucha importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3) *¿Seleccione que herramientas tecnológicas usted conoce? Valore del 1 al 5 siendo 1 el puntaje más bajo.*

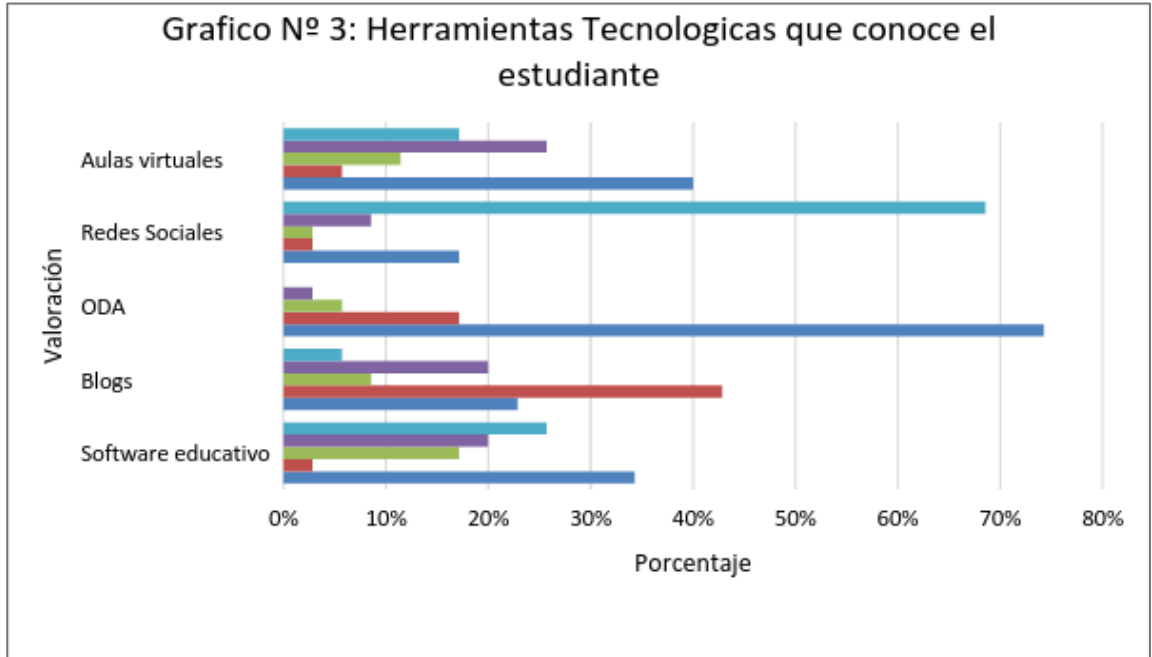


Gráfico 3.3.

Fuente: Estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

A través de la aplicación de la encuesta se obtuvieron los siguientes resultados del 100% de las personas encuestadas el 69% opino que la herramienta tecnológica que más conocen son las “Redes Sociales” y un 74% ubico a los ODA como la herramienta que menos conocen.

Con los resultados obtenidos se logra concretar oportunamente que la herramienta tecnológica que menos conocen los estudiantes son los ODA (Objetos de aprendizaje) por lo tanto es indispensable que se trabaje en estos resultados, los demás valores corresponden a porcentajes descendentes según los encuestados.

4) *¿De la siguiente lista de herramientas tecnológicas cuales ha manejado? Valore del 1 al 5 siendo 1 el puntaje más bajo*

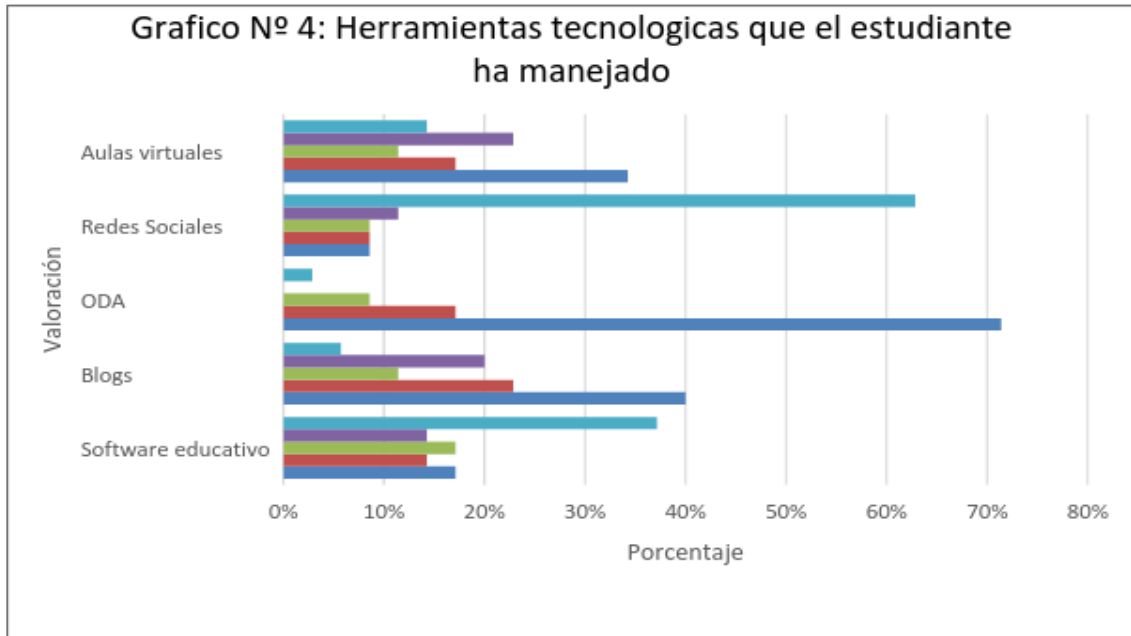


Gráfico 3.4.

Fuente: Estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

Los resultados obtenidos en la tabulación acerca de las herramientas tecnológicas que los estudiantes manejan determinaron que del 100% de la población encuestada el 63% ubicaron a las redes sociales en primer lugar como la herramienta que más saben usar y un 71% ubicaron a los ODA(Objetos de Aprendizajes) como la herramienta que menos manejan. Una vez aplicada la encuesta a los estudiantes del Primero de BGU sección vespertina, un gran porcentaje de los encuestados consideran que las Redes Sociales son la Herramienta Tecnológica más usada por ellos situación que se da porque hoy en día porque los estudiantes utilizan las tecnologías más para enriquecer su vida social que para enriquecer sus conocimientos.

5) *¿Qué herramientas tecnológicas utiliza el docente para impartir la materia de informática? Valore del 1 al 5 siendo 1 el puntaje más bajo.*

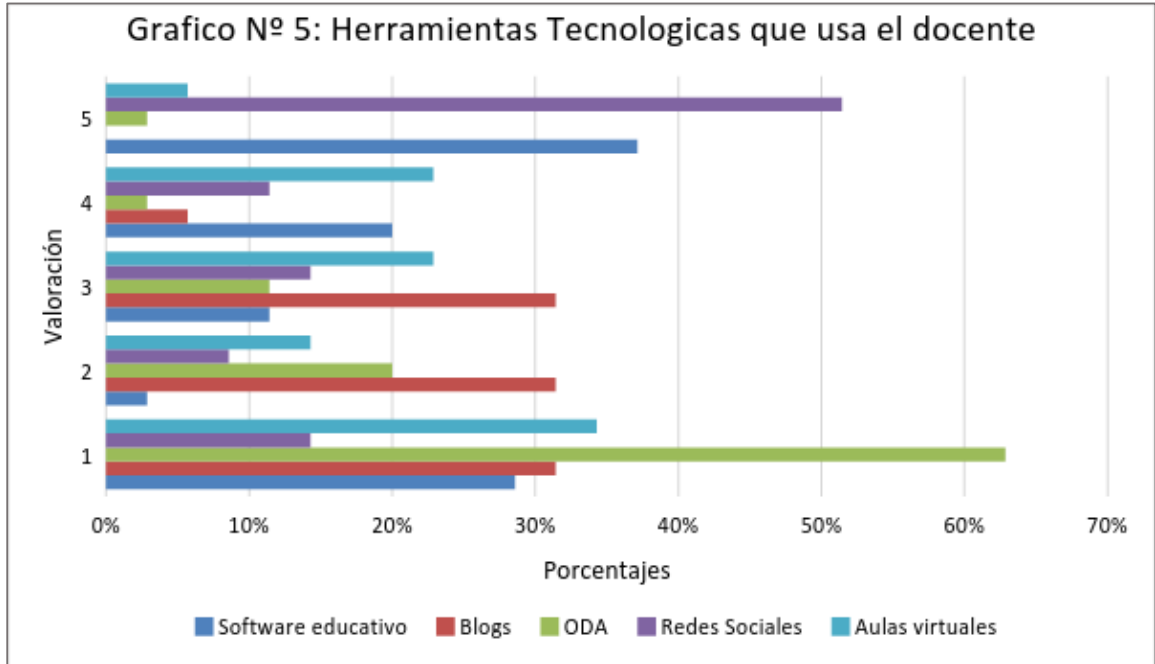


Gráfico 3.5.

Fuente: Estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

A través de la aplicación de la encuesta se obtuvieron los siguientes resultados del 100% de personas encuestadas el 51% opino que el docente usa las redes sociales para impartir sus clases y un 63% considera que el docente nunca usa los ODA, los demás valores porcentajes representan valores descendentes según los criterios de los encuestados.

Dada que las redes sociales son una forma de comunicación de tipo social el docente debería utilizar medios de educación para impartir sus clases o comunicarse con sus estudiantes, ya que estos prefieren usar esta herramienta por su forma de manejarla y por la interactividad y facilidad que ofrece.

6) *¿De la siguiente lista de herramientas tecnológicas cual utiliza para realizar tareas de clases? Valore del 1 al 5 siendo 1 el puntaje más bajo.*

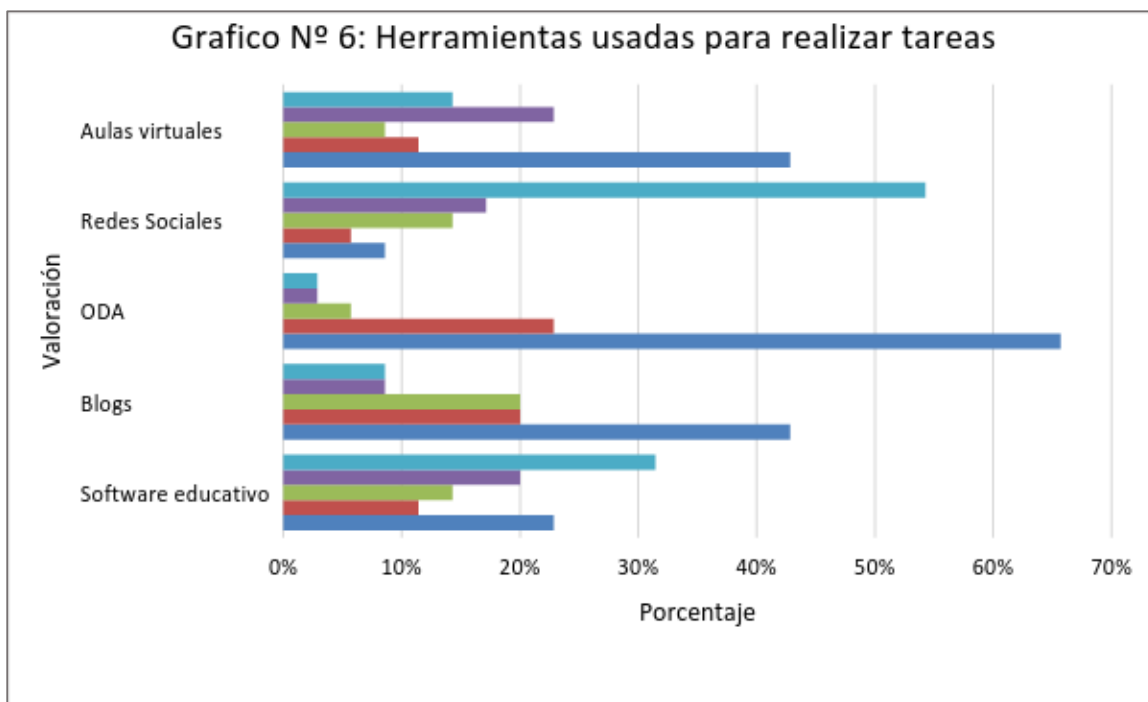


Gráfico 3.6.

Fuente: Estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

Del 100% de encuestado el 54% de los estudiantes respondieron que la herramienta tecnológicas que utilizan para realizar sus tareas son las redes sociales y una gran mayoría representada en el 66% opinaron que lo que menos se utilizan son los ODA, siendo estos una herramienta muy útil para el proceso de enseñanza aprendizaje. Pero la mayoría del alumnado prefiere usar las redes sociales porque es lo que hoy en actualidad manejan más los jóvenes siendo esto mayor medio de comunicación utilizado por ellos.

7) *¿El material didáctico que el docente utiliza permite motivar la clase?*

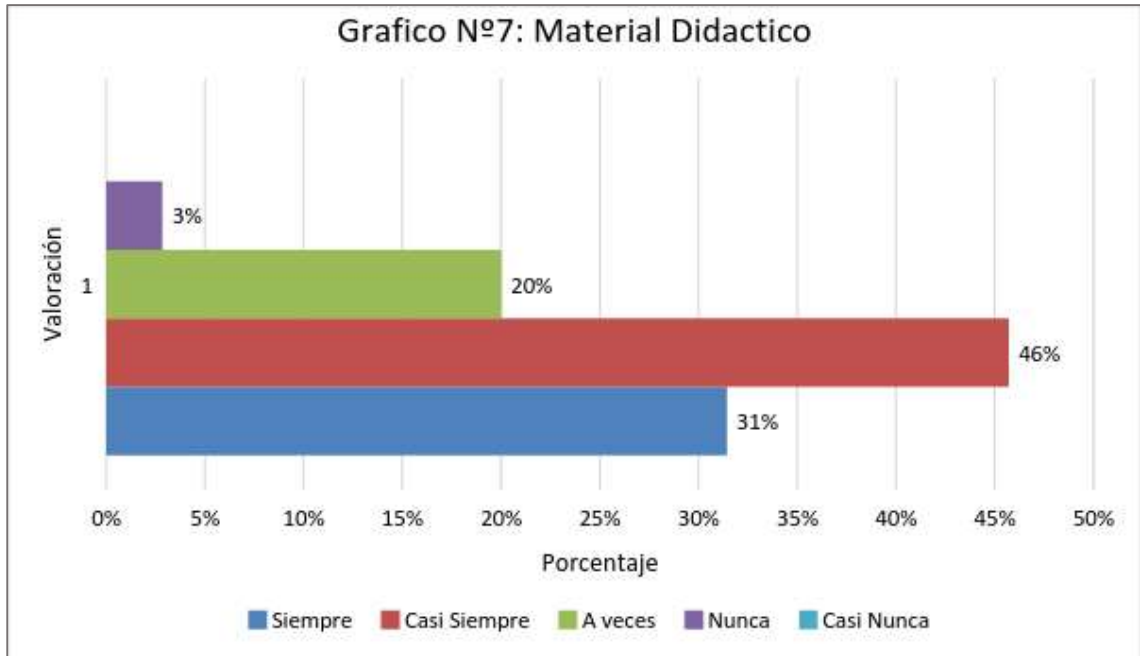


Gráfico 3.7.

Fuente: Estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

En la encuesta realizada a los estudiantes del primer año de BGU sección vespertina sobre el material didáctico que utiliza el docente, del 100% de estos el 46% menciona que el material didáctico que el docente utiliza para la elaboración de sus clases “Casi siempre” los motiva los demás valores son descendente según el criterio de cada uno. La gran mayoría de los estudiantes afirmaron que el docente utiliza medios actuales que motivan la clase y se acoplan a la necesidad de los alumnos ya que la motivación en el aula y durante la clase es de mucha importancia porque esto tiene que ver con el desenvolvimiento de la misma y en el desarrollo de los estudiantes.

8) *¿De la siguiente lista de recursos tecnológicos tangibles cuales utiliza el docente para el desarrollo de sus clases? Valora del 1 al 5 siendo 1 el puntaje más bajo.*

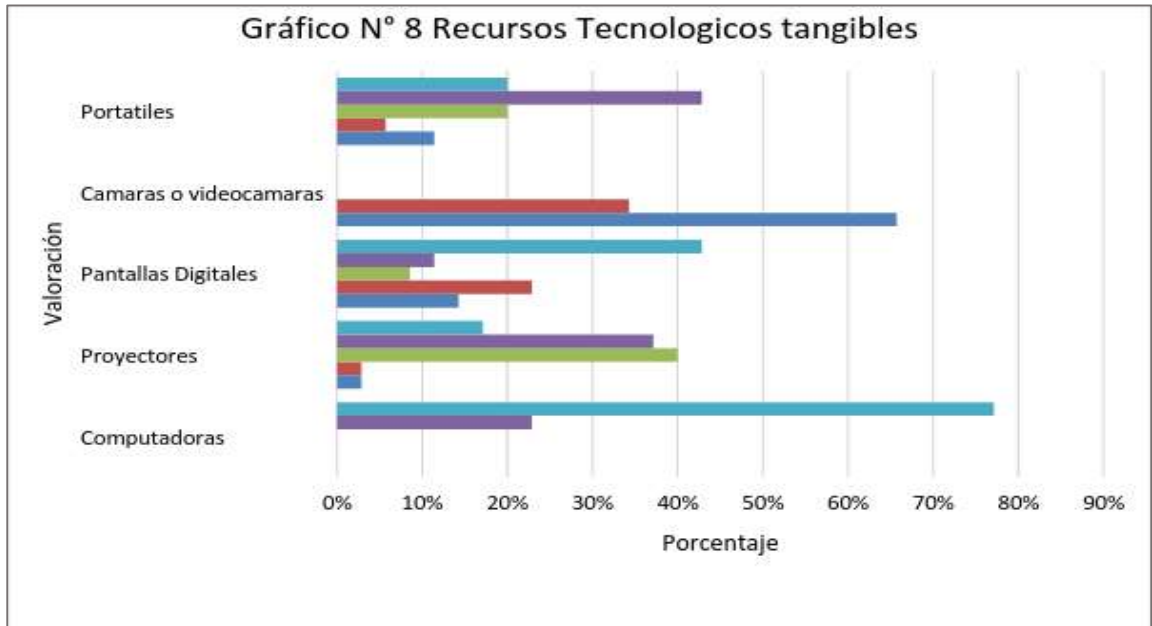


Gráfico 3.8.

Fuente: Estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

Del 100% de la población de estudiantes encuestados un 77% confirmo que el docente utiliza como recurso tecnológico tangible a las computadoras, es de esta forma que nos damos cuenta que se está empleando el recurso más indispensable para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia de informática.

9) *¿Los diferentes recursos tecnológicos empleados por el docente para el desarrollo de su clase llaman la atención de los estudiantes?*

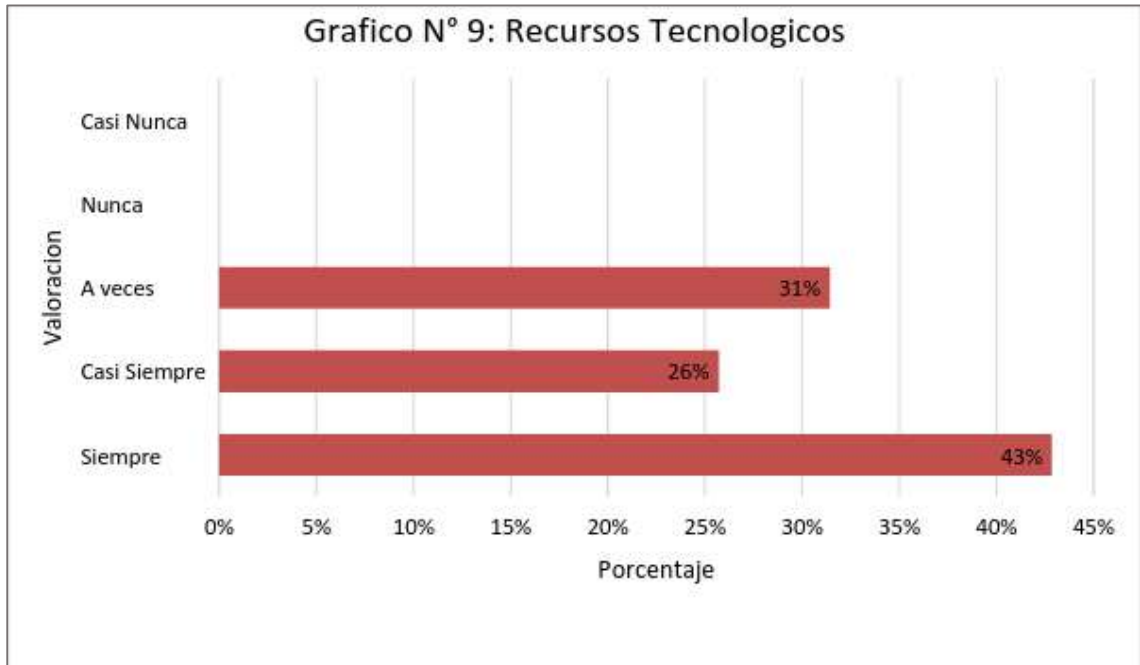


Gráfico 3.9.

Fuente: Estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

Del 100% de los encuestados a los cuales se les pregunto si los recursos tecnológicos que utiliza el docente para el desarrollo de sus clases estos manifestaron los siguiente: el 43% opino que “Siempre” estos recursos motivan sus clases los demás valores son escalas descendente según los criterios de los encuestados, dando como resultado que los materiales o recursos que utiliza el docente son los adecuados.

3.1.2. Entrevista dirigida a Rector del Colegio de Bachillerato Fiscal “Simón Plata Torres”

Con entrevista realizada al rector encargado del colegio de Bachillerato Fiscal Simón Plata Torres y al docente de la materia de informática el día 29 de enero del 2015 supieron manifestar lo siguiente. En cuanto al uso de planificaciones diarias las partes mencionadas expusieron que si se cumple con este petitorio para el desarrollo de la clase y en la observación aplicada se supo evidenciar que efectivamente el docente utiliza sus planificaciones para la ejecución de su clase utilizándolas como guía. Esta institución aplica la inclusión de las tecnologías de información y comunicación porque son necesarias si se las utiliza correctamente ya que han innovado los procesos de enseñanza-aprendizaje y están presente en todos los ámbitos de estudio, en cuanto a la falta de conocimiento y manejo de las TIC'S que presentan los jóvenes que ingresan al Primer año de bachillerato supieron manifestar que se debe a que la institución acoge a estudiantes de toda la zona, especialmente el área rural, donde no cuentan con los medios necesarios para su formación lo que implica su poco conocimiento sobre las TIC'S en especial su manejo. Sin embargo la institución cuenta con herramientas y recursos tecnológicos que permiten la enseñanza diaria de los estudiantes tales como: computadoras, software, internet, proyectores, portátiles, pantalla digital etc., las cuales son utilizadas por los docentes para impartir sus clases y para motivar a los estudiantes empleando herramientas tecnológicas.

3.2. Discusión

Esta investigación fue aplicada a los estudiantes que ingresan por primera vez al Colegio de Bachillerato Fiscal Simón Plata Torres el día 16 de octubre del 2014 los cuales contemplan edades entre los 15 años y si tenemos presente el resultado de este trabajo en la encuesta realizada a los estudiantes en la pregunta numero dos un 49% de ellos contestaron que tiene poco conocimiento en el uso de las TIC'S (VER GRAFICO 3.2.) es por esto que la creación y aplicación de una guía didáctica facilitara la enseñanza de la materia de informática. Esto es algo que se ha podido evidenciar en la aplicación y obtención de los resultados obtenidos de los instrumentos de evaluación.

Las guías didácticas, evidentemente pueden ayudar a mejorar la enseñanza de los estudiantes, puesto que son una manera agradable de integrar la teoría con la práctica pero no hay que perder de vista algunos aspectos que podrían condicionar el éxito de esta investigación, como por ejemplo los hábitos de estudio de los jóvenes, el tiempo disponible para estudiar, el fácil o difícil acceso a internet, el dominio de las TIC'S, el interés por aprobar y superarse, son factores que pueden influir a la hora de utilizar las guías didácticas como herramienta de estudio, esto se la podido comprobar con el análisis de la pregunta N°4 en la encuesta. (VER GRAFICO 3.4.)

Las guías didácticas e interactivas permiten la autoevaluación y autogestión del aprendizaje y eso es fundamental en la actualidad, en donde el alumno es el verdadero protagonista y responsable de su aprendizaje. Este tipo de herramienta tecnológica empleada por los docentes para la enseñanza permite que el estudiante sistematice su propio proceso de aprendizaje y marque su propio ritmo de trabajo, al mismo tiempo que le ayudan a tomar conciencia de su nivel de dominio y por tanto a la toma de decisiones, es de esta forma que en la pregunta N° 5 que se puede observar que el docente de informática no utiliza esta herramienta para la enseñanza de su materia. (VER GRAFICO 3.5.)

3.3. Conclusiones

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación se han hecho presente de manera progresiva en la actualidad y manifiestan un amplio abanico de posibilidades para experimentar y desarrollar en el campo educativo. Tras esta investigación se debe manifestar que el desarrollo de la presente tesis da como conclusión lo siguiente:

- Los diferentes recursos tecnológicos que presta la aplicación de las TIC'S en los procesos de enseñanza-aprendizaje permiten llamar la atención de los estudiantes (Ver gráfico 3.9.) es así que de esta manera se logra aumentar e interés de los estudiantes en la materia.
- Las guías didácticas como instrumentos de enseñanza mejoran el proceso de aprendizaje de los alumnos, fortalecen sus conocimientos y autoeducación pero a su vez pueden presentan ciertos inconvenientes como por ejemplo la dificultad que pueden tener ciertos estudiantes puesto que una cantidad considerable de los estudiantes que ingresan al BGU traen poco conocimiento en el manejo de la computadora (Ver gráfico 3.2.).
- La implementación de una guía didáctica para la enseñanza-aprendizaje constituye una vía eficaz para contribuir al desarrollo de habilidades en los estudiantes a su vez permite una mejor planificación, orientación y control del trabajo independiente siendo la guía didáctica un objeto de aprendizaje que permite al docente impartir y desarrollar sus clases (Ver gráfico 3.5.)

3.4. Recomendaciones

Se recomienda lo siguiente:

- Extender el uso de la guía didáctica a otros cursos y otras materias las cuales estén contempladas dentro de sus mallas curriculares.
- Incentivar a los estudiantes y docentes para el uso de la guía didáctica dentro de sus actividades curriculares, como parte de sus herramientas de estudio y formación; y a la vez estimular a los docentes de la institución a participar en la actualización de la guía didáctica.
- Es necesario se implemente capacitaciones actualizadas a docentes sobre temas de TIC'S, ya que muchos de los docentes no conocen el manejo de un computador.
- Es pertinente que se ponga en práctica el uso significativo de las TIC'S como bases de un modelo pedagógico con el objetivo de orientar, mejorar y enriquecer los contenidos curriculares.

CAPITULO IV

PROPUESTA ALTERNATIVA

4.1. Título de la Propuesta

“Creación e implementación de una guía didáctica con el uso de las TIC’S en el proceso de aprendizaje de la asignatura de informática en el Primero de Bachillerato General Unificado sección vespertina del Colegio Simón Plata Torres”

4.2. Justificación

El proceso enseñanza – aprendizaje se basa en unas de las principales tareas que el docente tiene hacia sus alumnos que es la de enseñar, aunque parezca absurdo para muchos es necesario que los alumnos de las instituciones educativas incorporen en uso las nuevas tecnologías en las diferentes asignaturas.

Pero es preocupante en muchos docentes de esta institución el ver cómo llegan un gran número de alumnos de la educación básica superior al bachillerato con pocos conocimientos sobre el manejo de las nuevas tecnologías y es ahí, donde el trabajo del docente de informática empieza el cual debe saber llegar hacia sus alumnos para despertarles el interés en el manejo de las TIC’S y así poder incorporarlas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las demás asignaturas, por varios años la instrucción de la informática ha ido cambiando e incorporando nuevas herramientas en su enseñanza, con el único objetivo de que el estudiante se sienta motivado no solo por esta asignatura sino también por las demás ya que aplicando el uso de las nuevas tecnologías en esta el alumno aprende de manera experimental y activamente, muchos conceptos que de la forma tradicional tardaba muchísimo más tiempo y no le quedaban las cosas claras.

La aplicación de una guía didáctica interactiva lleva a una innovación que no tiene fin; una vez ajustado los programas a una nueva metodología, surge una nueva idea con la utilización de este recurso, lo que lleva a un nuevo ajuste de todo el proceso, por lo que

el docentes deben dedicarse a esta ardua labor, de sentirse motivados y tener ideas muy claras de lo que quiere hacer y cómo hacerlo.

El objetivo que se persigue con la creación e implementación de una guía didáctica es iniciar en afianzar al estudiante y docente en herramientas básicas y elementales que ofrece la guía para la resolución de problemas informáticos.

Sin duda los avances tecnológicos son importante para la formación académica, para ello la buena aplicación de la asignatura es cada vez más importante especialmente en este tiempo en donde la ciencia y la tecnología presentan instrumentos y medios como las TIC'S.

Para ello la única importancia de la implementación de esta propuesta en el Colegio de Bachillerato "Simón Plata Torres", es de elevar en los estudiantes el conocimiento y personalidad de los mismos, propuesta que pretende que los jóvenes y los docentes se orienten y motiven en desarrollar de manera eficiente sus clases, y así expandir el uso de esta guía didáctica no solo en la materia de informática sino también en otras asignaturas y otros cursos.

4.3.Fundamentación

La sociedad actual se caracteriza por el uso de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC'S), exigiendo a sus ciudadanos una serie de competencias personales, sociales y profesionales para afrontar los cambios impuestos en los campos de la ciencia y de la economía. A raíz de este mundo cambiante, se encuentra un sistema educativo que coloca a su profesorado en el punto de mira puesto que son considerados el eje vertebrador del cambio. Por tanto, es obligación no permitir que los centros educativos sean los últimos lugares en incorporar los descubrimientos que las nuevas tecnologías proporcionan.

Por esta razón es necesario acotar que el fundamento de la creación d esta guía didáctica fue que los docentes tenga cambios estratégicos en cuanto a las didácticas a utilizar, de tal manera que la comunicación y distribución de materiales (textos), enfaticen la disponibilidad y potenciales que tiene la tecnología.

4.3.1. Fundamentación pedagógica

La función facilitadora de la comprensión de la enseñanza – aprendizaje permite que el estudiante identifique los requerimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales básicos a los que se debe de prestar atención. A fin de orientar el aprendizaje.

Hacer referencia a la Pedagogía es referirse al saber o discurso sobre la educación como proceso de socialización, de adaptación. La pedagogía se refiere al saber riguroso sobre la enseñanza, que se ha venido validando y sistematizando en el siglo XX como una disciplina científica en construcción con su campo intelectual de objetos y metodología de investigación propios, según cada paradigma pedagógico.

4.3.2. Fundamentación psicológica

Es indispensable elaborar Guías Didácticas que permitan captar la atención del estudiante y compensar la presencia estimulante, motivadora y clasificadora del mismo. Ofrece a los alumnos experiencias concretas para que adquieran destrezas intelectuales y motoras.

Es una alternativa que permite educar bajo modelos que logran estimular al estudiante y obtener respuestas, ayuda además al docente estudiar la conducta del estudiante con un método deductivo y como un comportamiento observable, medible y cuantificables, es necesario tratar al estudiante de forma integral ver en ellos la fomentación del aprendizaje significativo y participativo que promuevan la educación basada en el desarrollo de una conciencia ética, altruista y social.

4.3.3. Fundamentación sociológica

Elaborar una guía didáctica permitirá que el estudiante utilice un instrumento que incluya con toda la información necesaria para su correcto uso y manejo provechoso de las TIC'S, es un instrumento de apoyo que contribuye al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué permita en ello transformaciones adquiridas y puedan contribuir a la sociedad con conocimientos tecnológicos efectuando en todos los ámbitos un desarrollo y progreso social.

Impulsar metodologías basadas en estos tipos de proyectos incorporados a las TIC'S propician espacios para que los alumnos desarrollen procesos que le permitan no sólo apropiarse de lo aprendido sino de poner en prueba su saber en aplicaciones de la vida cotidiana y logrando una conexión con otros conceptos aprendidos con otras áreas del saber.

4.4. Objetivos

4.4.1. Objetivo General

Implementar una guía didáctica con aplicación de herramientas tecnológicas educativas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de informática en el Primero BGU del Colegio de bachillerato fiscal “Simón Plata Torres”.

4.4.2. Objetivos Específicos

- Diseñar una guía didáctica para el primero BGU del Colegio de Bachillerato Fiscal “Simón Plata Torres”, para el uso efectivo de las TIC'S por parte de los docentes y estudiantes en el proceso enseñanza – aprendizaje.
- Seleccionar los recursos de las TIC'S en la asignatura de Informática acorde a las actividades en base a los contenidos respectivos del periodo académico.
- Capacitar a los docentes y estudiantes en la correcta aplicación de la Informática con el uso de la guía didáctica para obtener resultados favorables dentro de su vida estudiantil.

4.5. IMPORTANCIA

Contar con una guía didáctica ofrece a las docentes opciones para adaptar la instrucción a necesidades específicas de los estudiantes que se distraen fácilmente estos pueden concentrarse mejor cuando las tareas se realizan en un computador, y aquellos que tienen dificultades de organización se pueden beneficiar con las restricciones impuestas por un ambiente de computador.

Los estudiantes que tienen problemas con los procedimientos básicos pueden desarrollar y demostrar otras formas de comprensión, que eventualmente pueden a su vez, ayudarles a aprender los procedimientos. Las posibilidades de involucrar estudiantes con limitaciones físicas con la informática, se incrementan en una forma dramática con tecnologías especiales.

La utilización adecuada de la tecnología en el aula depende del docente como con cualquier herramienta de enseñanza, puede usarse adecuada o deficientemente. Los maestros deberían utilizarla con el fin de mejorar las oportunidades de aprendizaje de sus estudiantes, seleccionando o creando tareas que aprovechen sus beneficios.

La tecnología no reemplaza al docente de ninguna materia. Cuando los estudiantes la utilizan muchas veces trabajan de forma que lo hacen aparecer como independientes del maestro; sin embargo esta es una impresión engañosa.

El docente juega varios roles importantes en un aula enriquecida con la tecnología, toma decisiones que afectan el proceso de aprendizaje de los estudiantes de maneras importantes.

Inicialmente el docente debe decidir si va a utilizarse tecnología, cuándo y cómo se va a hacer. A medida que los estudiantes utilizan los computadores en el aula, el docente tiene la oportunidad de observarlos y fijarse cómo razonan. A medida que los estudiantes trabajan haciendo uso de la tecnología, pueden mostrar formas de razonamiento que es difícil de observar en otras circunstancias.

Por lo tanto la tecnología ayuda en la evaluación, permitiendo a los docentes examinar los procesos que han seguido los estudiantes en sus investigaciones, como también, en los resultados obtenidos, enriqueciendo así la información disponible para que los docentes la utilicen cuando van a tomar decisiones relacionadas con la enseñanza.

4.6. Ubicación sectorial y física

La propuesta a implementar en el Colegio de Bachillerato Fiscal “Simón Plata Torres” se encuentra ubicada en el barrio 8 de Junio Av. 6 de Diciembre de la parroquia Rosa Zarate del cantón Quinindé de la Provincia de Esmeraldas.



Ilustración N° 4.1. Mapa político del Cantón Quinindé

Para la realización de esta investigación se tomó en cuenta a toda la población detallada la cual da como resultado la importancia de la implementación de una Guía Didáctica con el uso de las TIC'S en la asignatura de Informática ya que enriquece el rango y calidad de la enseñanza-aprendizaje en diferentes perspectivas y en diferentes asignaturas las cuales permiten al estudiante elevar su rendimiento académico. Para la ejecución de este proyecto están vinculadas todas aquellas personas que conforman el Colegio de Bachillerato Fiscal “Simón Plata Torres” teniendo como únicos beneficiados a los estudiantes, docentes y padres de familia.

4.7. Factibilidad (técnica, administrativa, financiera)

La creación e implementación de una guía didáctica con el uso de las TIC'S en el Colegio de Bachillerato Fiscal Simón Plata Torres persigue objetivos muy claros entre ellos el apoyar, estimular y afianzar la formación de los estudiantes en la asignatura de Informática es así como esta aplicación didáctica se transforma en un aporte técnico a los docentes con el uso de la tecnología.

La Guía Didáctica es una herramienta valiosa que complementa y dinamiza el texto básico; con la utilización de creativas estrategias didácticas, simula y reemplaza la presencia del profesor y genera un ambiente de diálogo, para ofrecer al estudiante diversas posibilidades las cuales mejoren la comprensión y el autoaprendizaje de esta manera es factiblemente administrativa.

Utilizando estos programas formativos permite crear una alternativa de las cuales se debe de repercutir en la formación y profesionalización permanente, a lo que se suma la exigencia que de manera creciente realiza la sociedad a las instituciones educativas, motivándolas a una constante evaluación y mejora de métodos, técnicas y materiales educativos, para llegar con una respuesta educativa de calidad. Esta propuesta es factible financieramente, ya que los gastos vinculados al proyecto han estado a cargo de la propia investigadora, ya que también ha hecho uso de las posibilidades existentes en la institución para la implementación de este tipo de propuesta.

4.8. Viabilidad Académica

Esta propuesta es académicamente viable en tanto que parte de la base de conocimientos existente en los estudiantes desde la educación básica, los cuales se van ampliando al llegar al bachillerato, con el aporte de cada uno de los docentes que conforman el equipo académico de esta institución; docentes especializados cada uno de ellos en su materia, y por tanto la mejor garantía para la elaboración y ampliación de esta guía didáctica.

Esta guía didáctica contiene evaluaciones interactivas constituidas por preguntas objetivas, selección múltiple etc. Las cuales han sido elaboradas, revisadas y seleccionadas por la investigadora en base a los bloques curriculares otorgados por el Ministerio de Educación para el Primero de BGU.

4.9. Plan de Trabajo

El desarrollo de la propuesta ha sido fruto de un plan de trabajo secuenciado que comprende los siguientes pasos:

- 1) Selección del software para el diseño de la guía didáctica: CUADERNIA 3.0
- 2) Selección de actividades y diseño de la guía didáctica.
- 3) Elaboración del prototipo.
- 4) Comprobación del funcionamiento del prototipo.
- 5) Edición de las actividades y bloques curriculares.
- 6) Elaboración y aplicación de las actividades y bloques curriculares
- 7) Socialización de la Guía didáctica para su aplicación y ejecución por parte de los docentes.
- 8) Análisis de los resultados y validación de la propuesta.

4.9.1. Propósito de la creación e implementación de una guía didáctica en la asignatura de Informática

El propósito que se persigue con la implementación de una guía didáctica en la asignatura de Informática es ver el desarrollo del estudiante, sus formas de pensamiento, actitudes y valores a través de sus actividades en donde los alumnos/as puedan resolver sus problemas y situaciones diversas.

La presencia de las tecnologías o TIC'S por medio de computadores en las escuelas o colegios y el uso de guía didácticas producirán cambios metodológicos importantes y positivos en la enseñanza.

Los computadores hoy en día se constituirán en un laboratorio que permita en el estudiante desarrollar la intuición, comprobar, demostrar situaciones de forma práctica (una imagen vales más que cien palabras). Por esta razón las TIC'S se han convertido en un valioso instrumento didáctico.

4.10. Instructivo de Funcionamiento

Facilitador: Maestrante Ana Karen Gualacata Cevallos

Lugar: Laboratorio de computación

Participantes: Cinco profesores.

Materiales: Red de internet, proyector, computador

En la guía didáctica habrá las siguientes portadas cada uno de ellas tendrán interactividad, imágenes etc. De tal manera que motive al estudiante el aprendizaje de la asignatura e interaccione los contenidos a ser vistos en la jornada de clases, en la siguiente página se detalla la temática a ser vista.

4.10.1. Portadas principales de guía didáctica

La portada principal de la guía didáctica será modificada en base al texto del docente esta propuesta se basa en darle un nuevo esquema tecnológico e interactivo que permita al estudiante el incentivo, interés y motivación por la materia.

En estas presentaciones se observa un menú donde podemos acceder a los aspectos curriculares, contenidos, destrezas, desarrollo del buen vivir que tiene la materia.



Ilustración 4.2.
Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

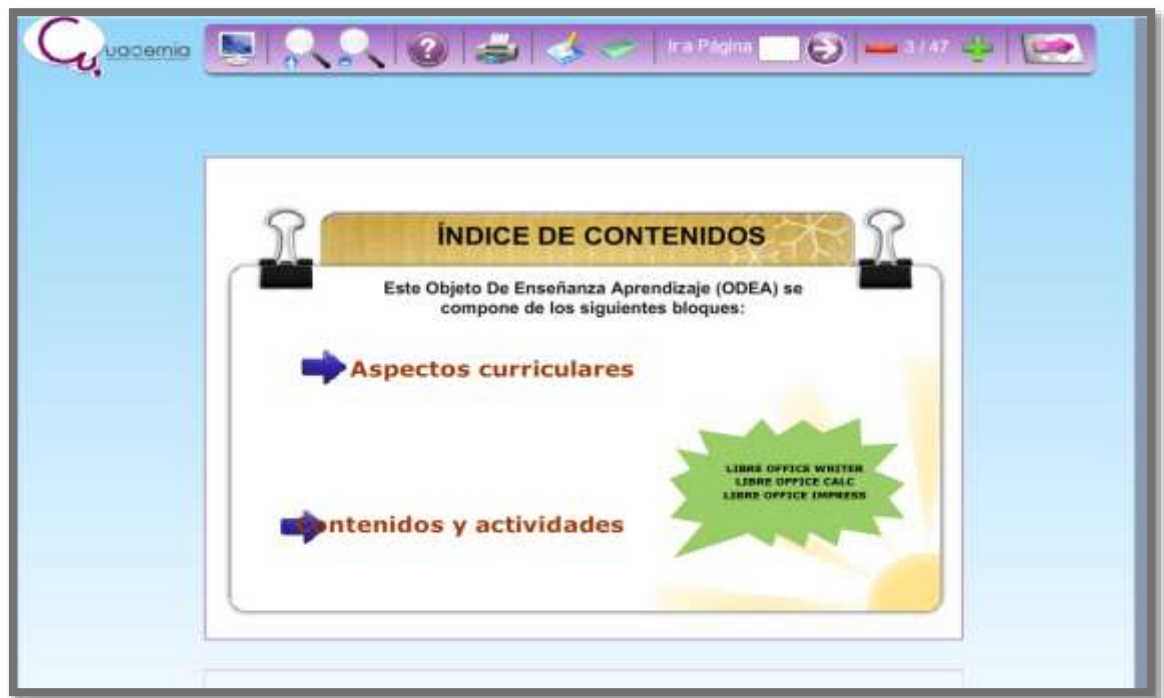


Ilustración 4.3.
Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos



Ilustración 4.4.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos



Ilustración 4.5.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

The image shows a presentation slide within a software interface. At the top left is the 'Cv uacemia' logo. A toolbar at the top contains icons for a computer, magnifying glass, question mark, printer, notepad, and folder, along with a search box labeled 'Ir a Página' and a page indicator '6 / 47'. The slide itself has a light blue background and a central white box with a yellow title bar that reads 'IMPORTANCIA DE LAS TICS'. Two black binder clips are positioned on either side of the title bar. Below the title, there are two bullet points:

- Las Tic son pilares básicos en la educación proporcionando novedosos canales de comunicación e inmensas fuentes de información, donde se difunden modelos de comportamiento social, actitudes valores y formas de organización.
- Desarrollar la cultura informática es muy importante en los nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje. Esto permitirá lograr una formación integral a lo largo de toda la vida.

Below the text is a diagram titled 'Les TIC'S' showing a globe, a laptop, and various icons connected by lines, representing the interconnected nature of information technology. In the bottom right corner of the slide, there is a green checkmark icon and the text 'Volver al índice'.

Ilustración 4.6.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

The image shows a presentation slide within a software interface. At the top left is the logo 'Cv uacemía'. The top navigation bar includes icons for home, search, help, printer, and other functions, along with a 'Ir a Página' field and a progress indicator '7 / 47'. The main content area features a clipboard graphic with a yellow header 'COMPETENCIAS A FORMAR'. Below the header are three bullet points, each with a corresponding software icon: a document for word processing, a spreadsheet for spreadsheets, and a presentation for presentations. A 'Volver al índice' link is located at the bottom right of the slide.

COMPETENCIAS A FORMAR

- **Uso correcto de las herramientas del procesador de palabras writer.**
- **Identificar los beneficios de la hoja electrónica Calc como una herramienta de trabajo útil para la sociedad y comunicación educativa.**
- **Reconocer la importancia del presentador de gráficos Impress, considerando sus aportes y beneficios para la colectividad.**

[Volver al índice](#)

Ilustración 4.7.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

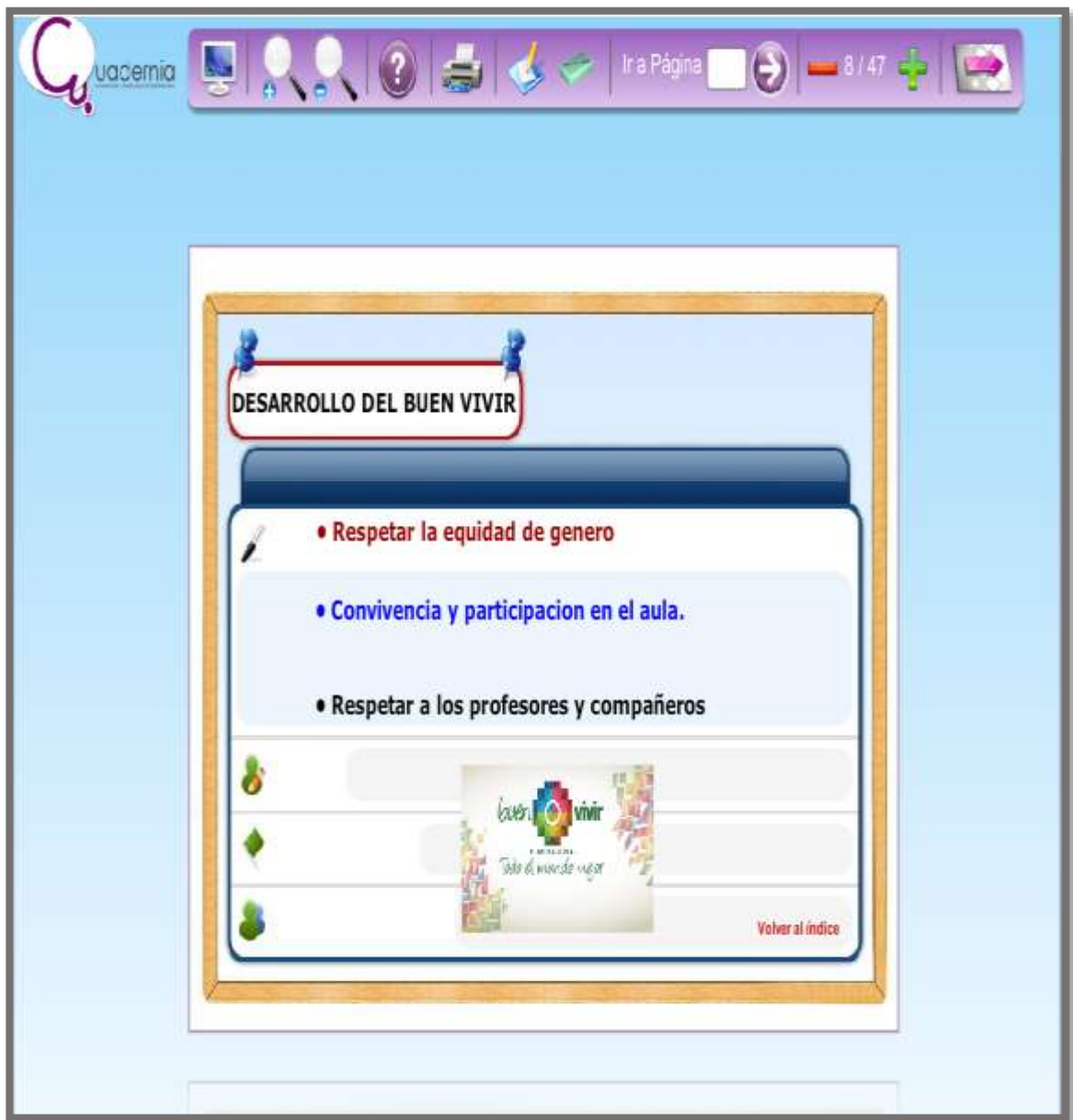


Ilustración 4.8.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

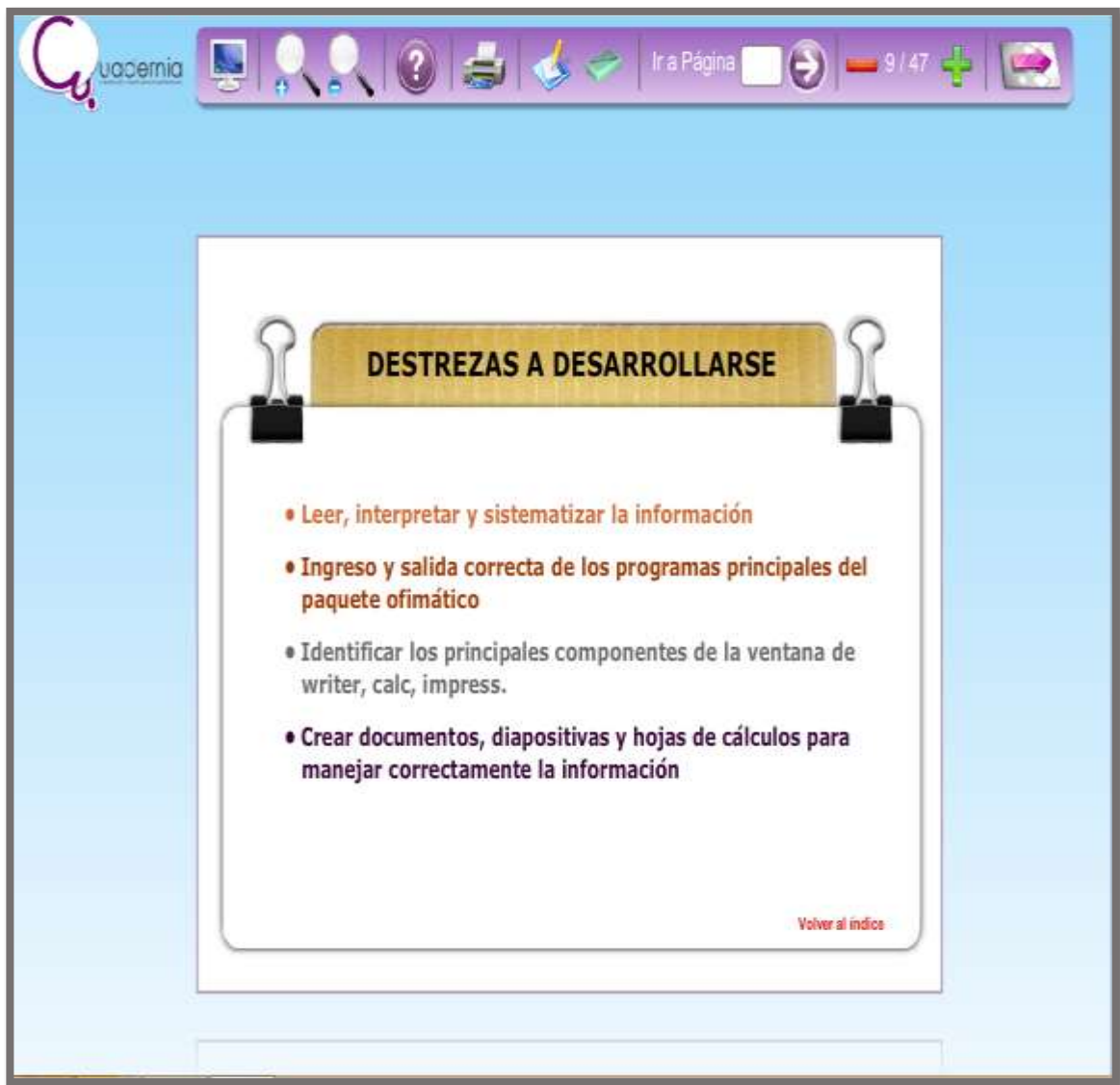


Ilustración 4.9.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

En esta presentación se puede observar los módulos que el docente utilizará en el desarrollo de la clase. Los mismos que al darle un clic automáticamente aparecerá la temática a desarrollar en el proceso educativo, así como también en la parte derecha superior nos muestra un icono que al darle un clic de manera cerrará la aplicación.

CONTENIDOS DE INFORMÁTICA PARA EL PRIMERO BGU

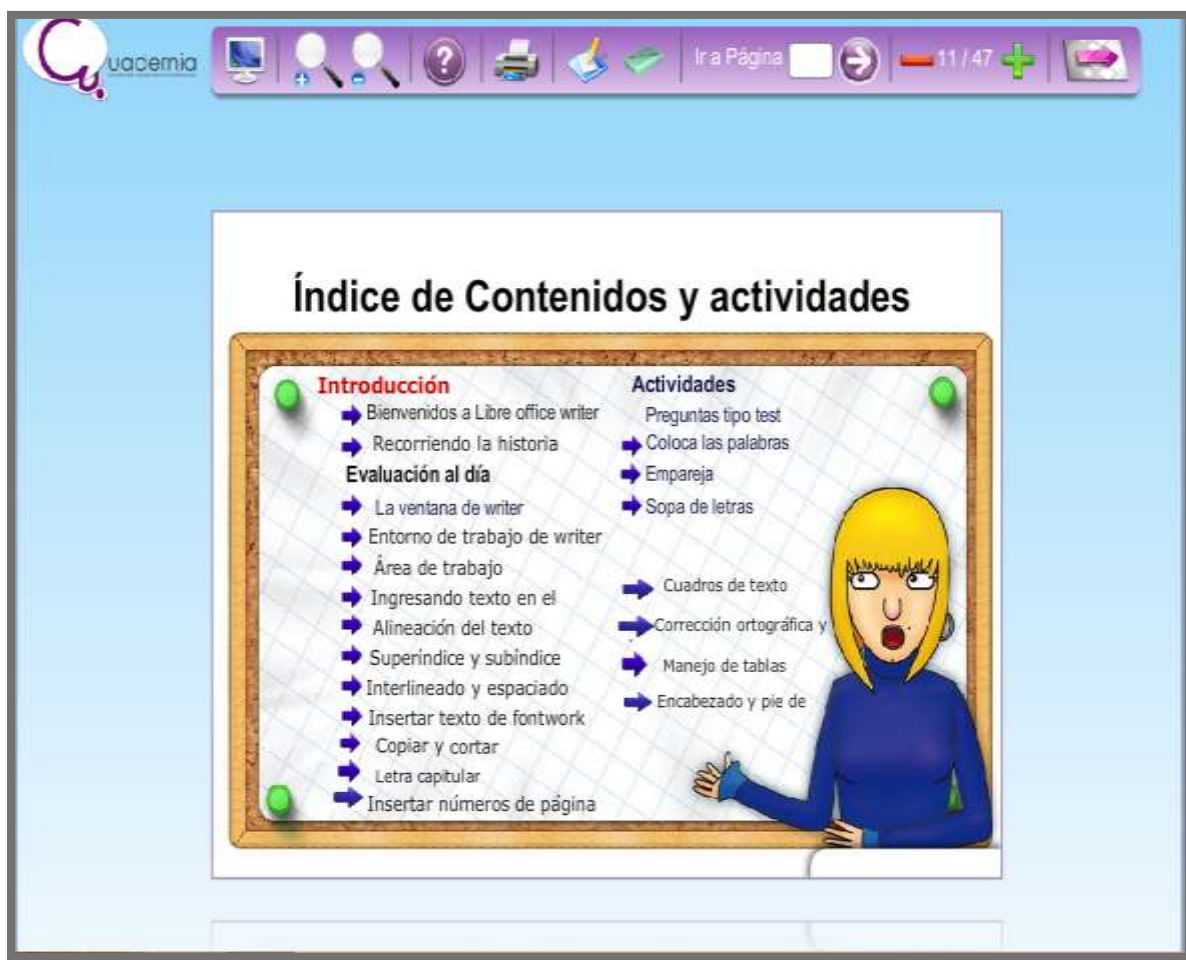


Ilustración 4.10.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

El proceso de la guía didáctica aparecerá en la pantalla cada vez que el docente trabaje en un ítem del contenido a ser visto el día de clases, cada icono tendrá una interacción dinámica del texto e imagen, con solo darle un clic podrá saber cuál es la temática a desarrollar en el aula de clases, así mismo al iniciar cada tema la presentación permitirá dar un clic en los iconos los que, al seleccionarlos ofrecerán la lectura que corresponde al tema seleccionado y la visualización de un video respecto al tema. Lo que motivará al estudiante a observar y aprender el contenido a ser visto en el día de clases, además que en la parte superior se encuentra un botón que al seleccionarlo nos llevará hasta el menú principal.

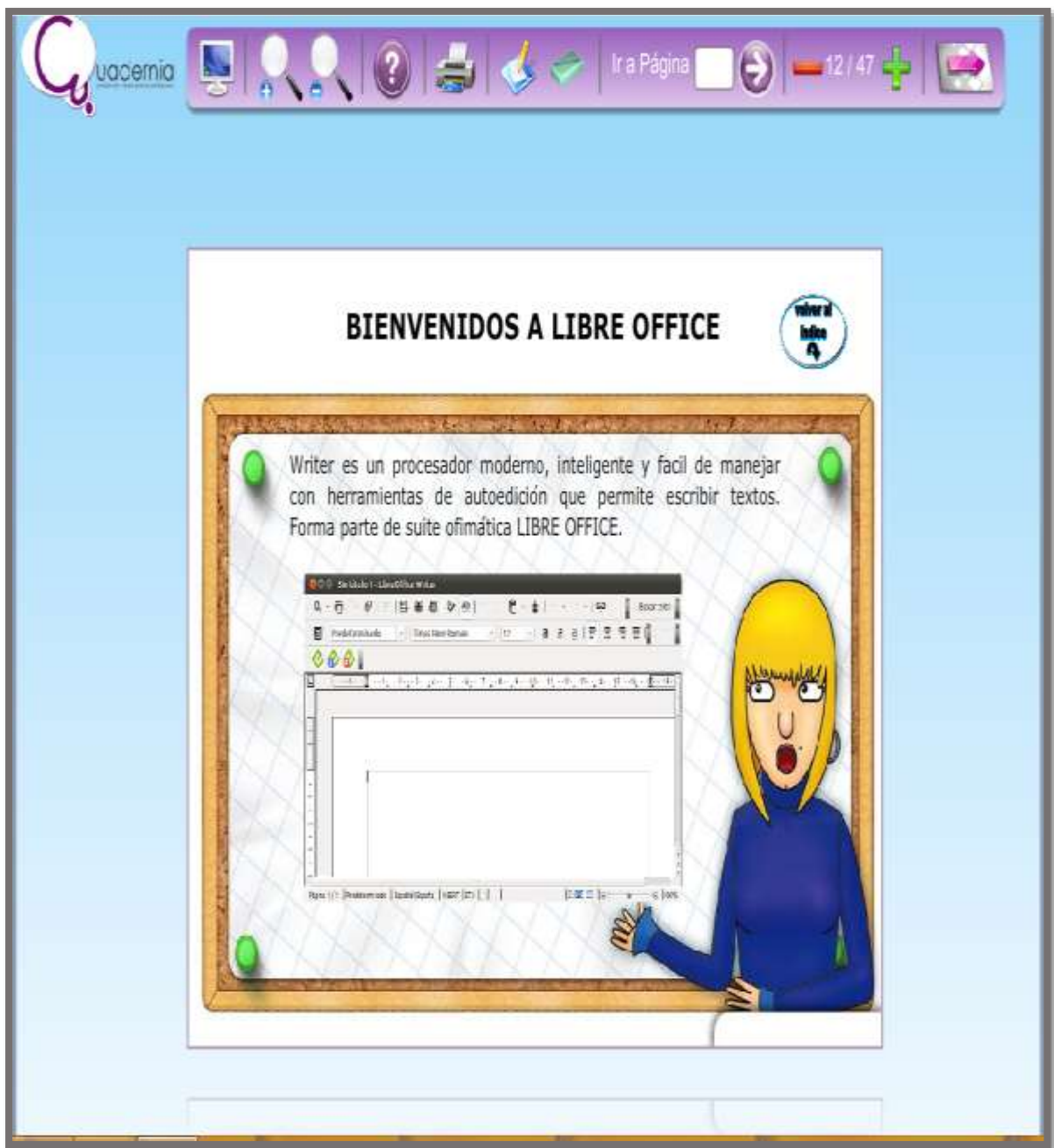


Ilustración 4.11.
Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos



Ilustración 4.12.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

En esta ventana se les indica a los estudiantes las partes de la ventana de writer para que conozcan cómo está formada.

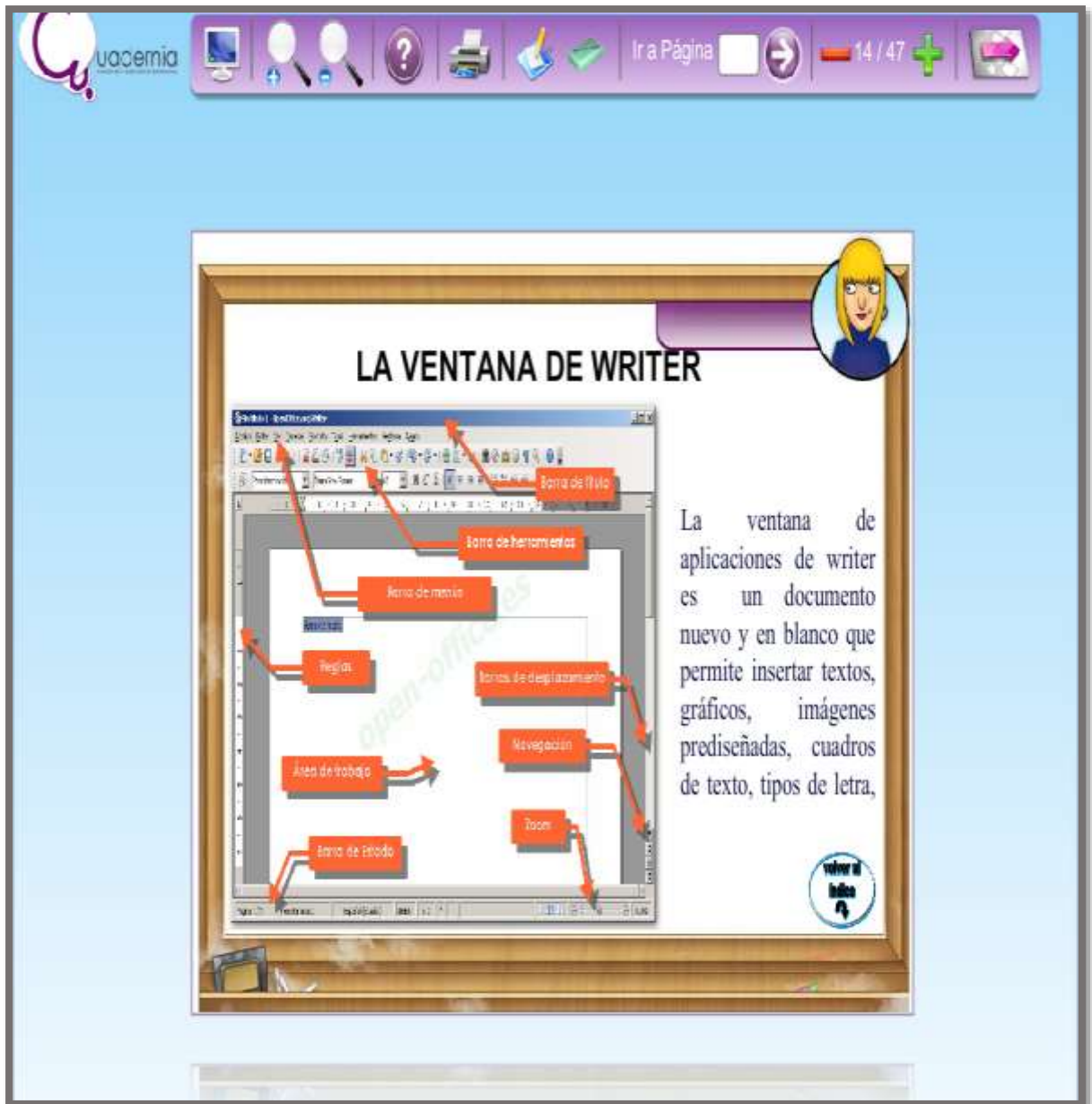


Ilustración 4.13.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

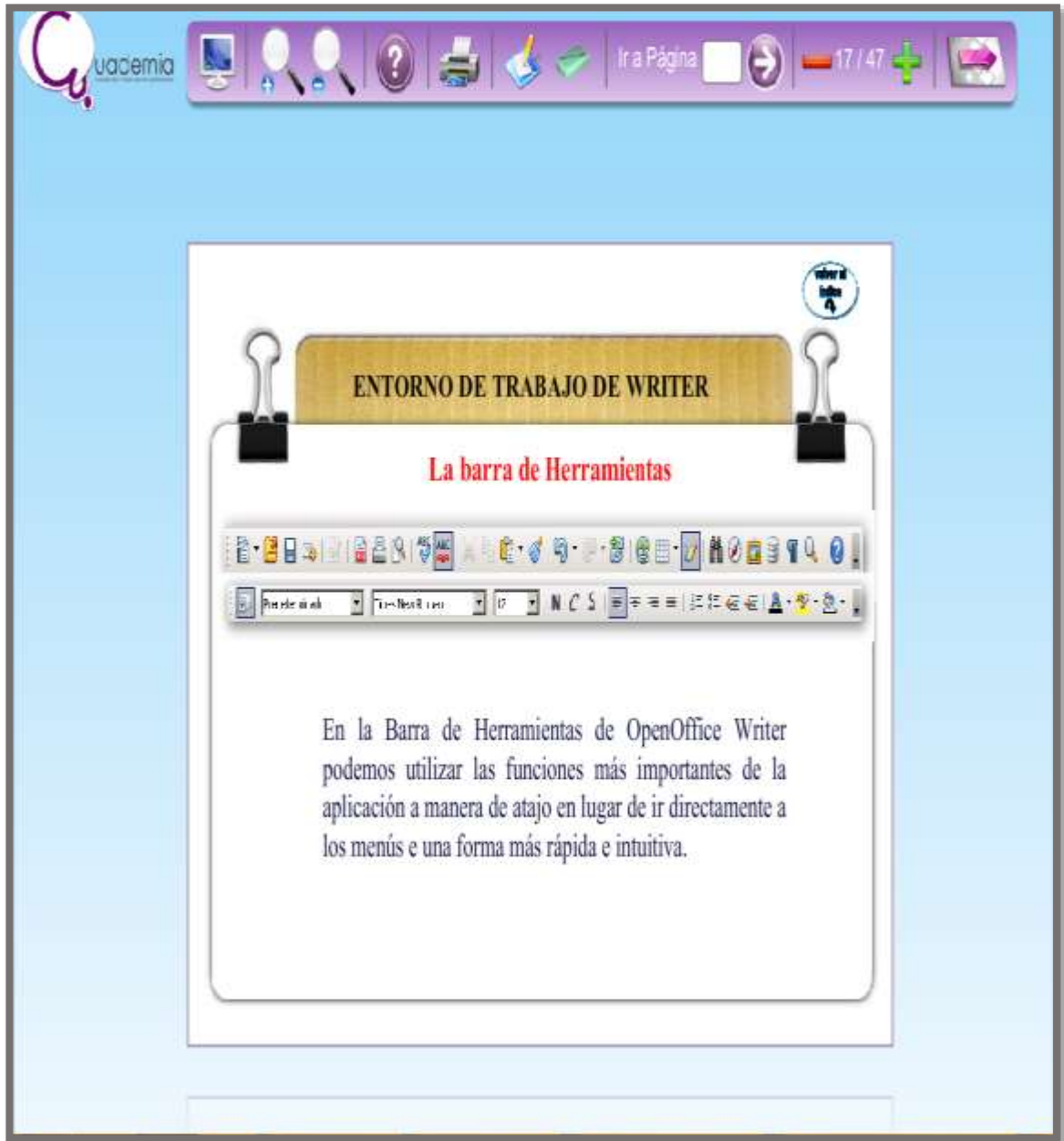


Ilustración 4.14.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

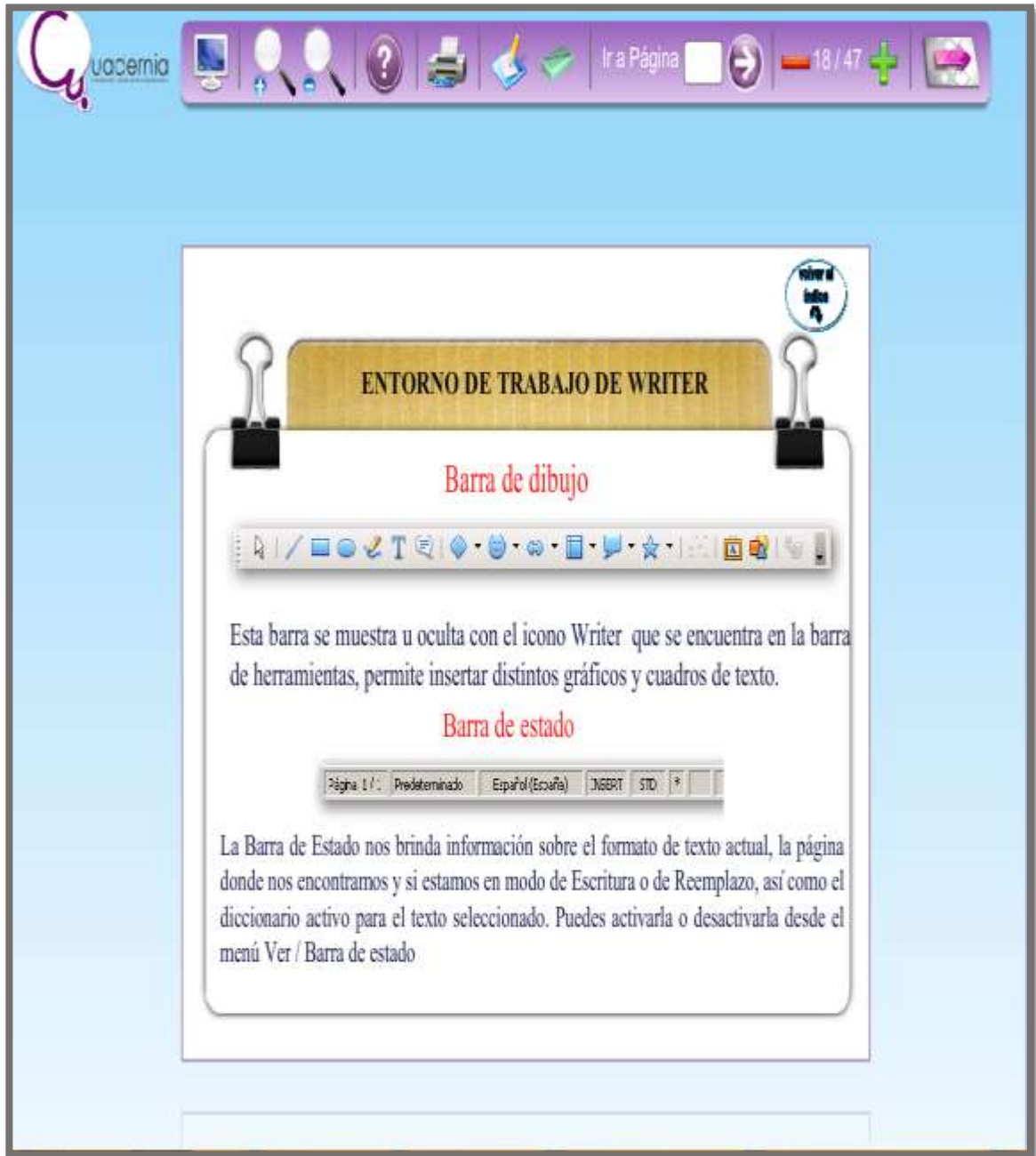


Ilustración 4.15.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

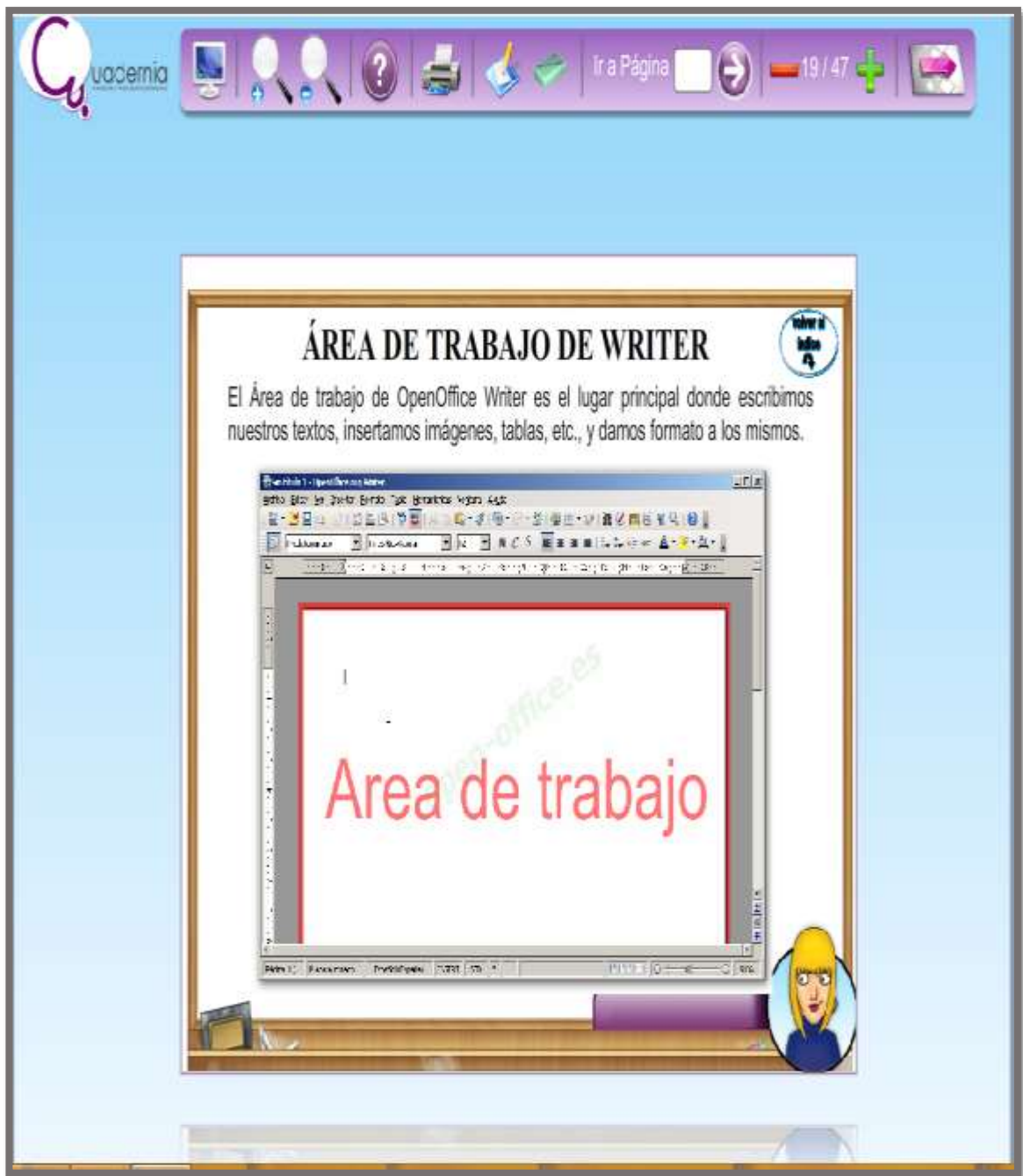


Ilustración 4.16.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

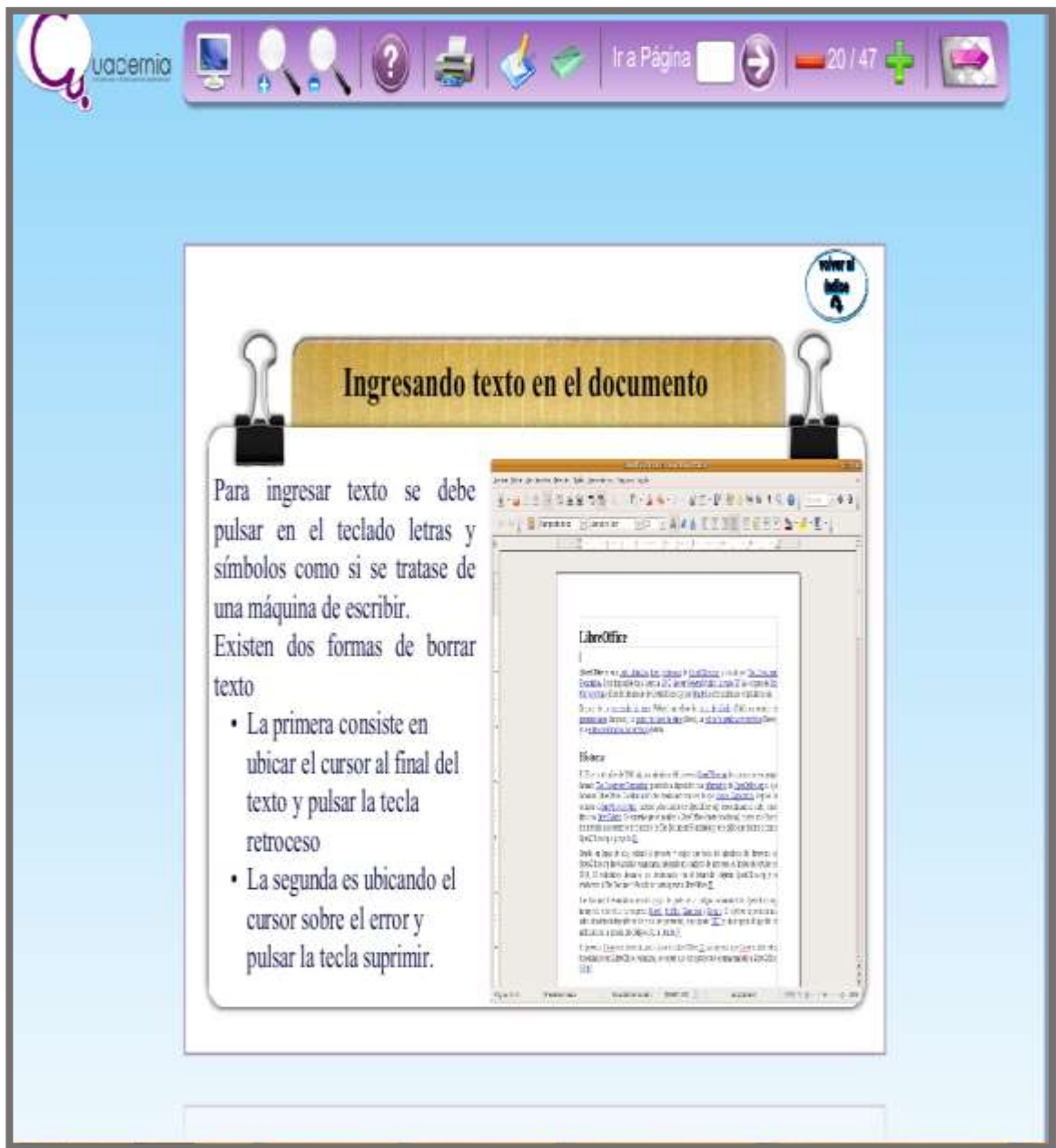


Ilustración 4.17.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

Terminado los temas tratados los docentes tuvieron la posibilidad de evaluar a los alumnos mediante el uso de esta guía didáctica como se observa a continuación.



Ilustración 4.18.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

Al hacer clic en la opción comenzar la actividad aparece de la siguiente manera.

The screenshot shows a web-based activity interface. At the top left is the logo for 'Academia'. A navigation bar contains icons for search, help, printer, and other functions, along with a page indicator 'Ir a Página' and '21 / 47'. The main content area is divided into two panels. The left panel displays a grid of 16 empty boxes arranged in four rows: Row 1 has 4 boxes, Row 2 has 5 boxes, Row 3 has 6 boxes, and Row 4 has 7 boxes. The right panel is titled 'Seleccione la pregunta' and shows four numbered buttons (1, 2, 3, 4) with button 2 selected. Below the buttons is the text 'Pregunta seleccionada:'. On the right side of the interface is a vertical sidebar with the title 'Actividad' and four icons: a green checkmark for 'Comprobar', a red X for 'Imprimir', a blue information icon for 'Instrucciones', and a yellow refresh icon for 'Reiniciar'. At the bottom of the interface, there are three buttons: 'Tiempo ILIMITADO', 'Intentos 2', and 'DESAFÍO INFORMÁTICO'.

Ilustración 4.19.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

El estudiante procedió a contestar las preguntas de la manera siguiente:

- Seleccionamos la pregunta
- Y contestamos según el orden indicado

The screenshot displays a software interface for a computer challenge. At the top left is the logo 'Cuacernia'. A toolbar contains icons for a computer, a magnifying glass, a question mark, a printer, a notepad, and a folder, along with a page navigation section showing 'Ir a Página' and '21 / 47'. The main area features a grid of words: 'CALC' in the first row, 'WRITER' in the second row, and empty cells in the third and fourth rows. To the right of the grid is a question selection box with buttons for questions 1, 2, 3, and 4. Question 3 is selected, and the text below it reads 'Pregunta seleccionada: 3' and 'Tecla que borra caracteres de izquierda del cursor'. On the right side, a vertical sidebar labeled 'Actividad' contains icons for 'Comprobar' (a green checkmark), 'Limpiar' (a red X), 'Instrucciones' (an information icon), and 'Reinciar' (a yellow arrow). At the bottom, a status bar shows 'Tiempo ILIMITADO', 'Intentos 2', and the title 'DESAFÍO INFORMÁTICO'.

Ilustración 4.20.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

Cuando el estudiante termina de contestar las preguntas la actividad aparece de la siguiente manera.

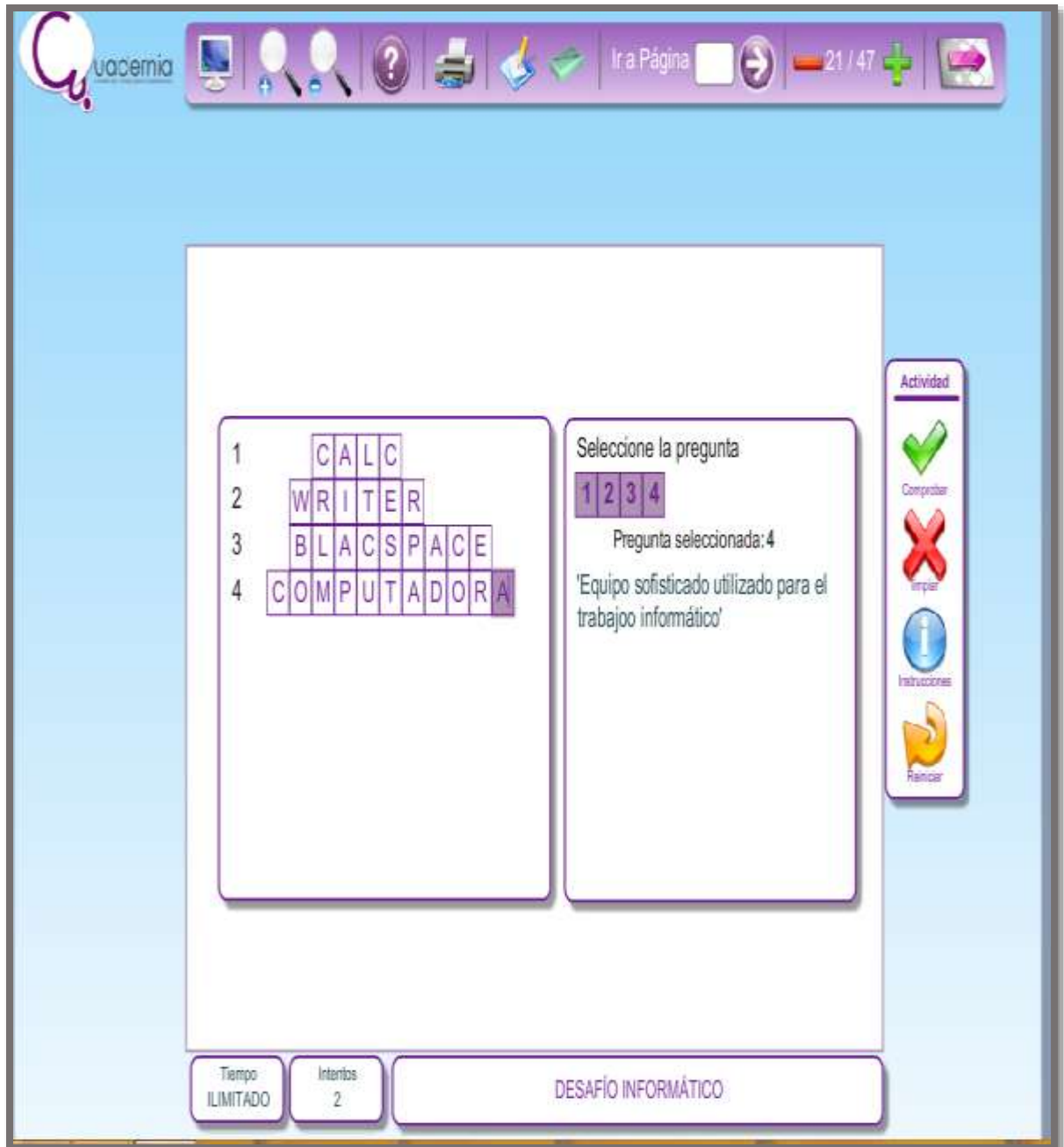


Ilustración 4.21.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

Cuando las respuestas son correctas aparece el siguiente mensaje y el sonido.

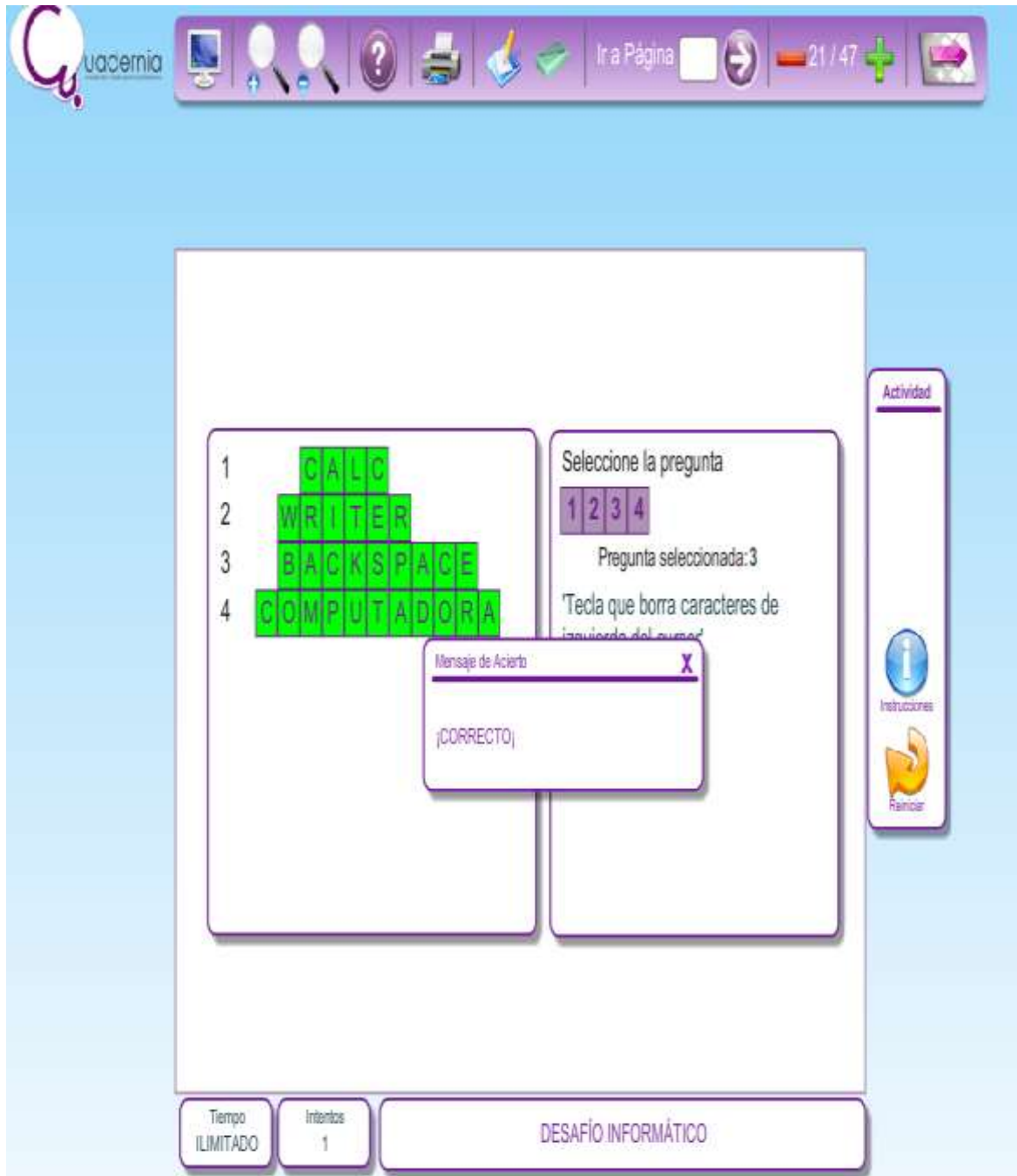


Ilustración 4.22.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

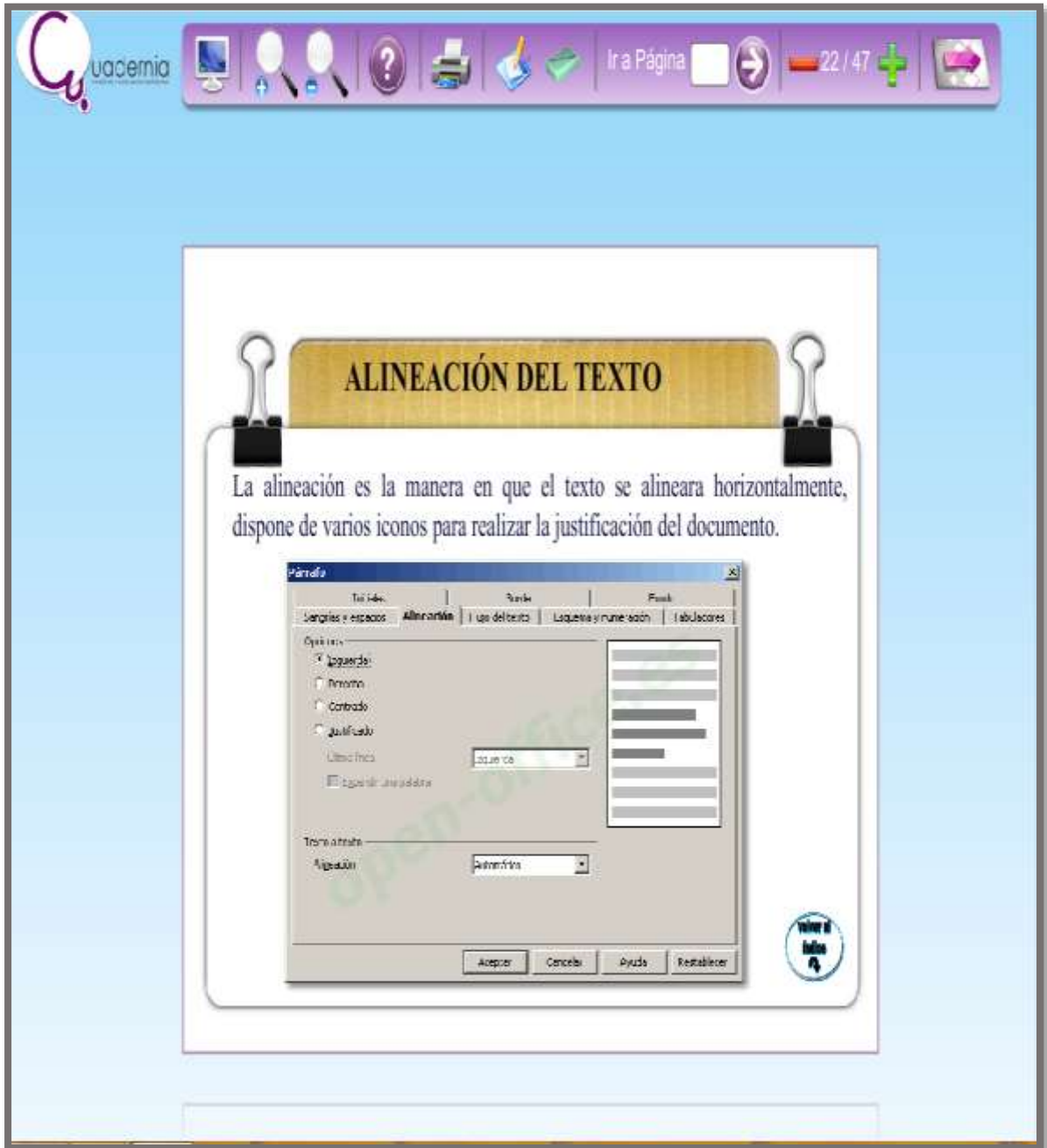
Cuando los estudiantes contestaron incorrectamente apareció de la siguiente forma.

The image shows a screenshot of a computer-based quiz interface. At the top left is the logo for 'Cuacemia'. A toolbar contains icons for search, help, and navigation. The main area features a crossword puzzle grid with the word 'CALC' in row 1, 'E' in row 2, and 'O' and 'T' in row 4. To the right, a question selection panel shows 'Pregunta seleccionada: 4' and the question text: 'Equipo sofisticado utilizado para el trabajo informático'. A vertical sidebar on the right has buttons for 'Comprobar', 'Imprimir', 'Instrucciones', and 'Reiniciar'. At the bottom, a status bar shows 'Tiempo ILIMITADO', 'Intentos 1', and the title 'DESAFÍO INFORMÁTICO'.

Ilustración 4.23.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

Siguiendo con lo planificado el docente empieza un nuevo proceso de planificación después de tomar la evaluación al día.



The image shows a presentation slide with a light blue background. At the top, there is a purple toolbar with various icons including a computer, a magnifying glass, a question mark, a printer, a folder, and a page navigation section with a 'Ir a Página' field and a right arrow. The slide content is centered and framed by two black binder clips. A yellow banner at the top of the frame contains the title 'ALINEACIÓN DEL TEXTO'. Below the banner, a paragraph of text reads: 'La alineación es la manera en que el texto se alinea horizontalmente, dispone de varios iconos para realizar la justificación del documento.' Below the text is a screenshot of a software dialog box titled 'Párrafo'. The dialog box has tabs for 'Líneas y espacios', 'Alineación', 'Uso del texto', 'Listas y numeración', and 'Tabuladores'. The 'Alineación' tab is active, showing radio buttons for 'Izquierda' (selected), 'Derecha', 'Centrado', and 'Justificado'. There is a 'Opciones' section with a 'Justificar' checkbox and a 'Ajuste de justificación' dropdown menu. At the bottom, there is a 'Trabaja en' section with an 'Alineación' dropdown menu. Buttons for 'Aceptar', 'Cancelar', 'Ayuda', and 'Restablecer' are at the bottom of the dialog box. A small circular logo is in the bottom right corner of the slide frame.

Ilustración 4.24.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

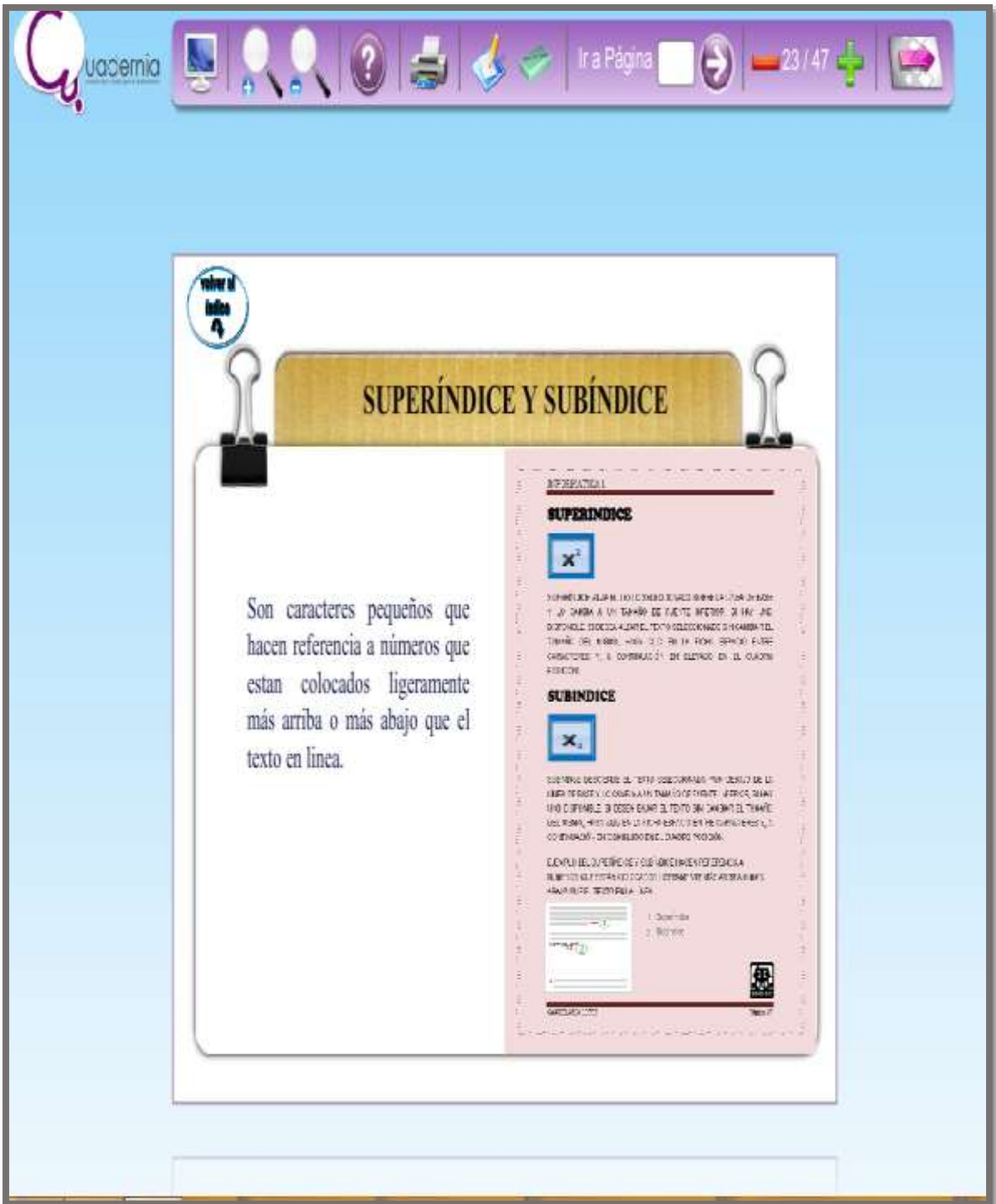


Ilustración 4.25.
Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

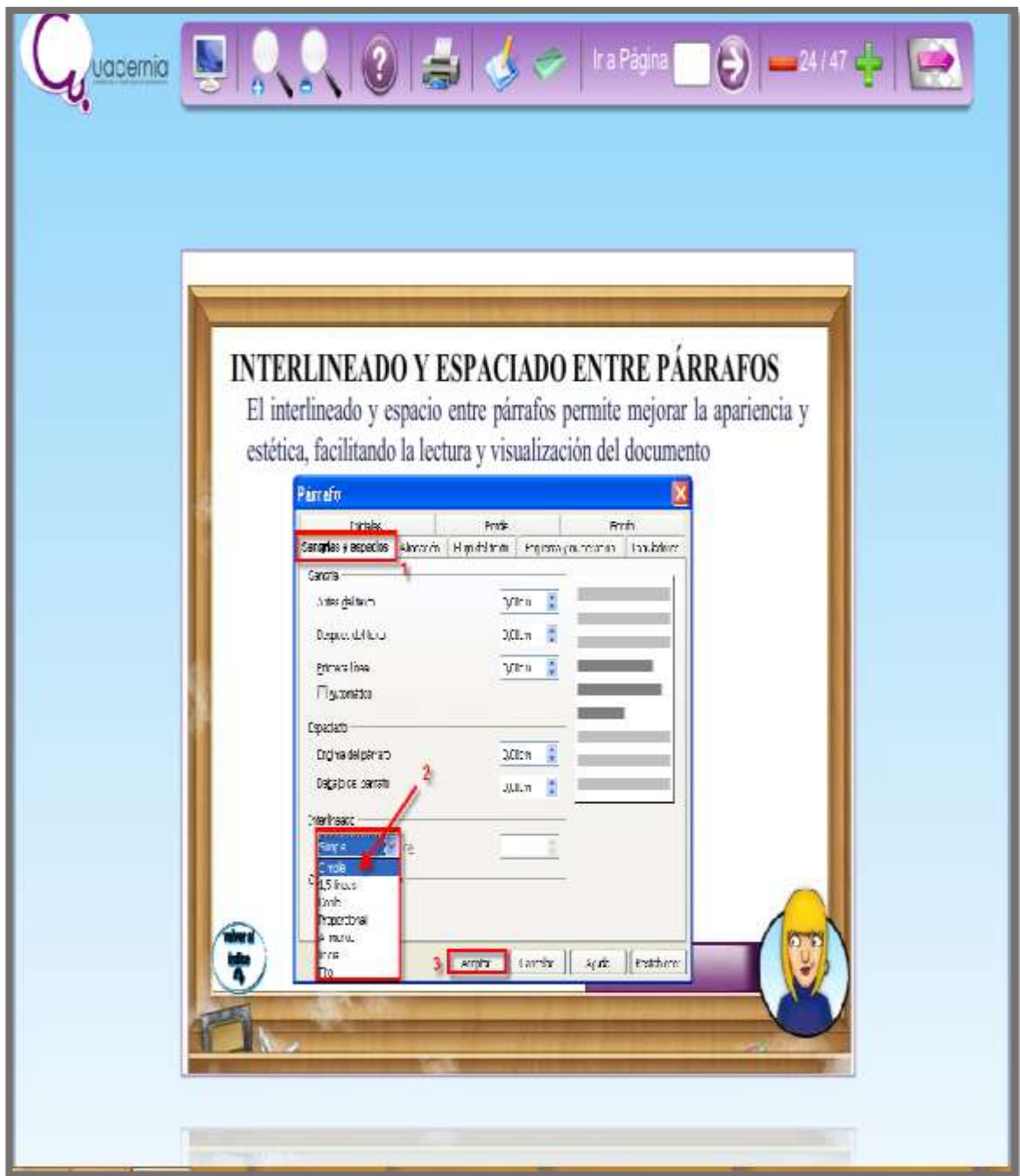


Ilustración 4.26.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

Cy uacemia

Ir a Página 25 / 47

Ejemplos de interlineado y espaciado

A) El interlineado **Simple** es el que adopta el formato por defecto. Se adapta según la fuente de mayor tamaño de cada línea, más una pequeña cantidad de espacio adicional que garantiza una separación razonable entre las líneas. Como ves, la cantidad de espacio adicional varía en función de la altura de la fuente utilizada. Este párrafo tiene un interlineado **simple**, pero si le cambiamos la fuente a un tamaño **mayor** no tiene más remedio que acomodarse.

B) El interlineado **1.5 líneas** equivale a 1.5 veces el del interlineado sencillo. Por ejemplo, en líneas de texto de 14 puntos con interlineado de 1.5 líneas, el espacio entre líneas es aproximadamente de 21 puntos. Este párrafo es un buen ejemplo de interlineado **1.5 líneas**.

Ilustración 4.28.
Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

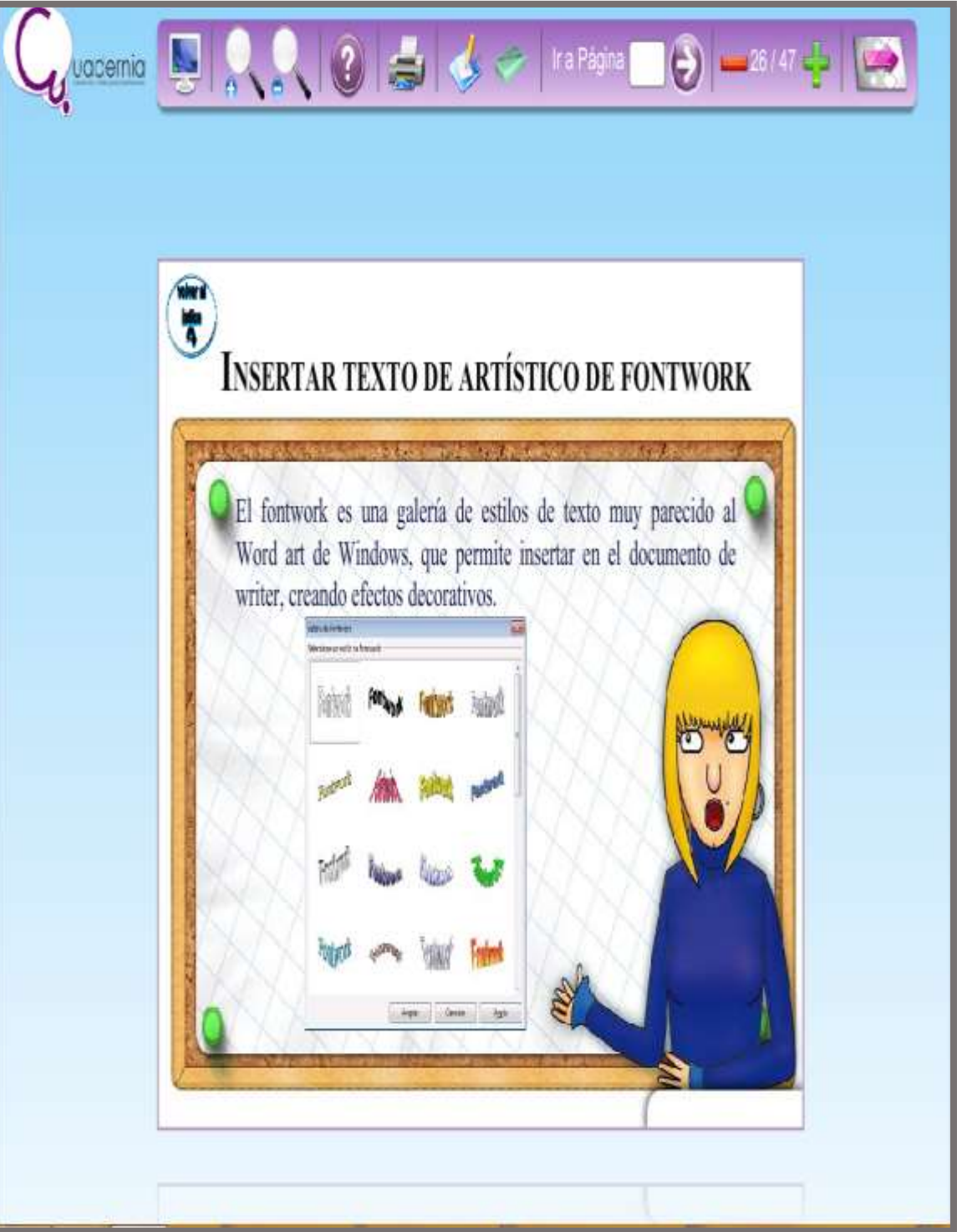


Ilustración: 4.29.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

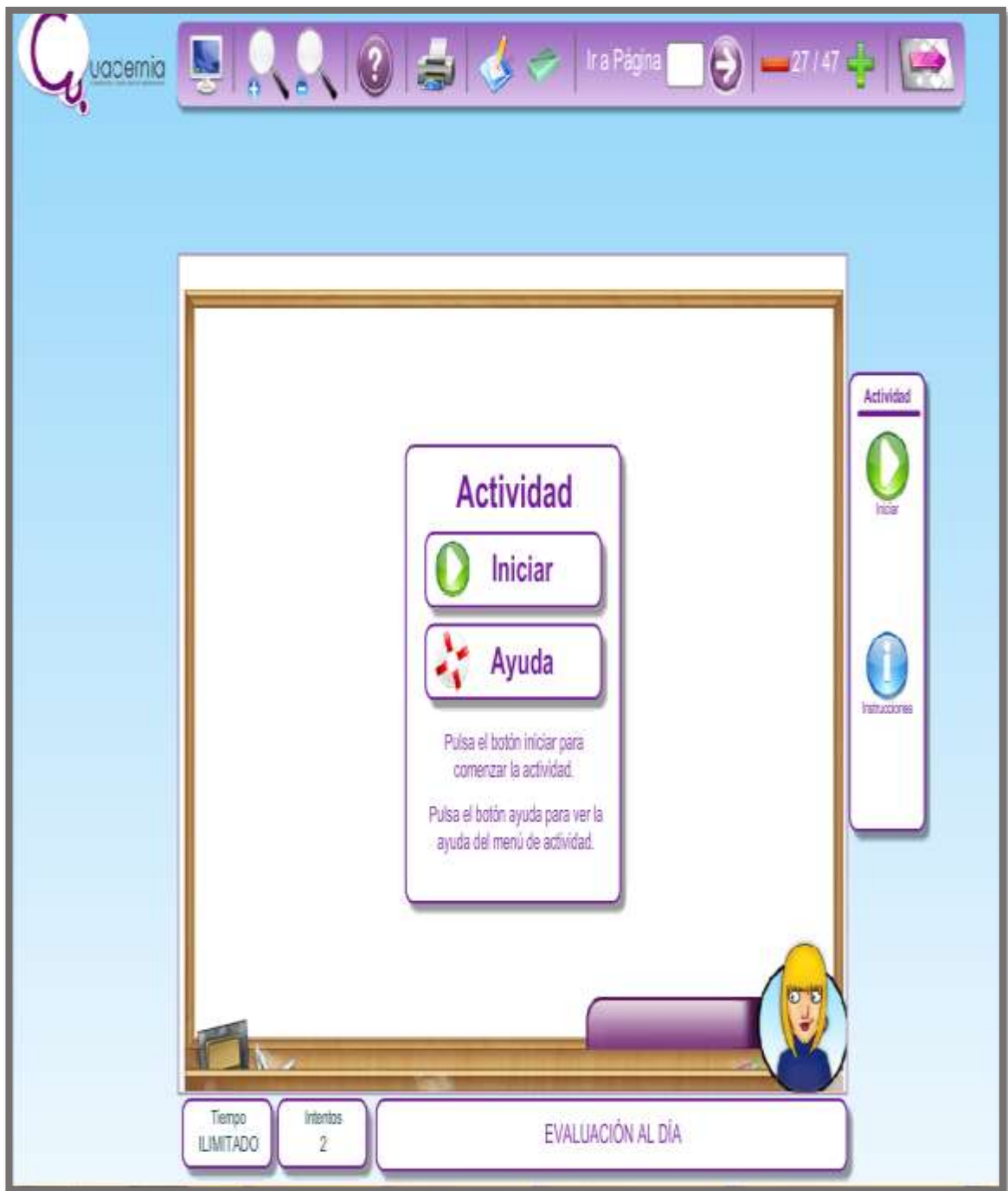


Ilustración 4.30.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

Actividad de preguntas cerradas

Quacemia

Ir a Página 27 / 47

Pregunta 1
¿Qué es Writer?

Respuesta 1

Pregunta 2
¿En qué consiste el fontwork?

Respuesta 2

Actividad

Comprobar

Solucion

Instrucciones

Reiniciar

Tiempo ILIMITADO

Intentos 2

EVALUACIÓN AL DÍA

Ilustración 4.31.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

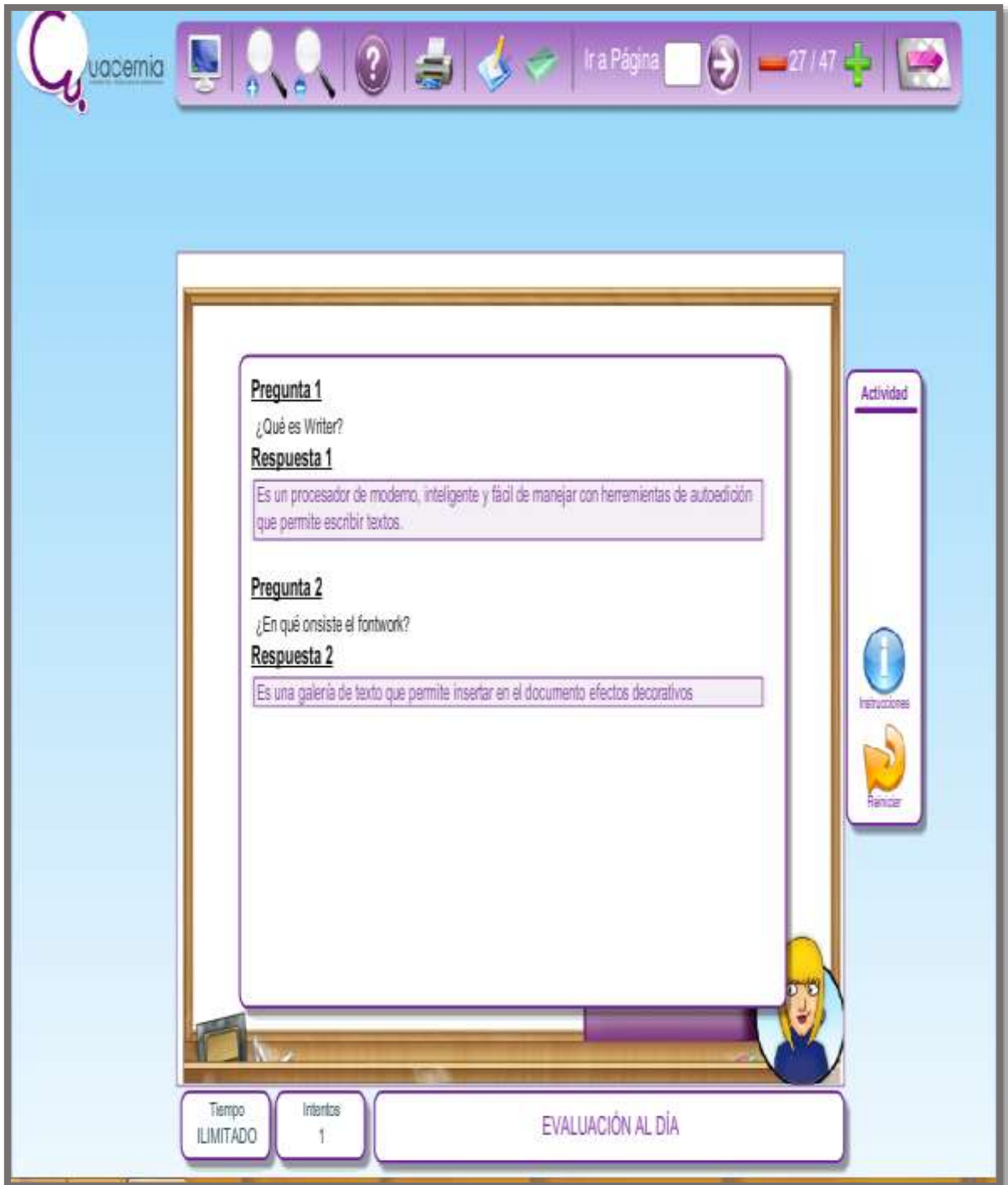


Ilustración 4.32.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

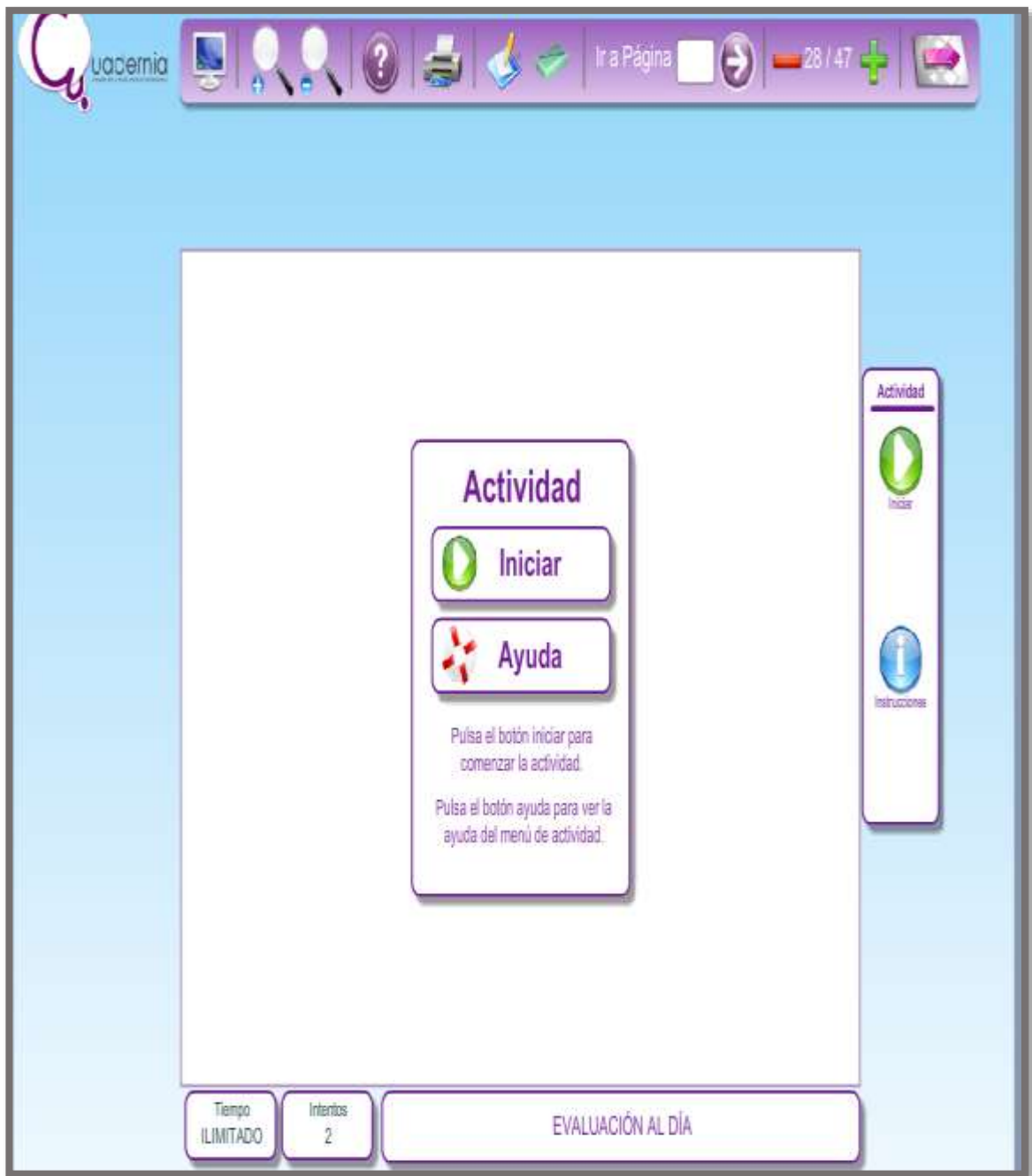


Ilustración 4.33.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

Existen muchas formas de evaluar a los estudiantes y una de ellas es la de emparejar la cual observamos a continuación.

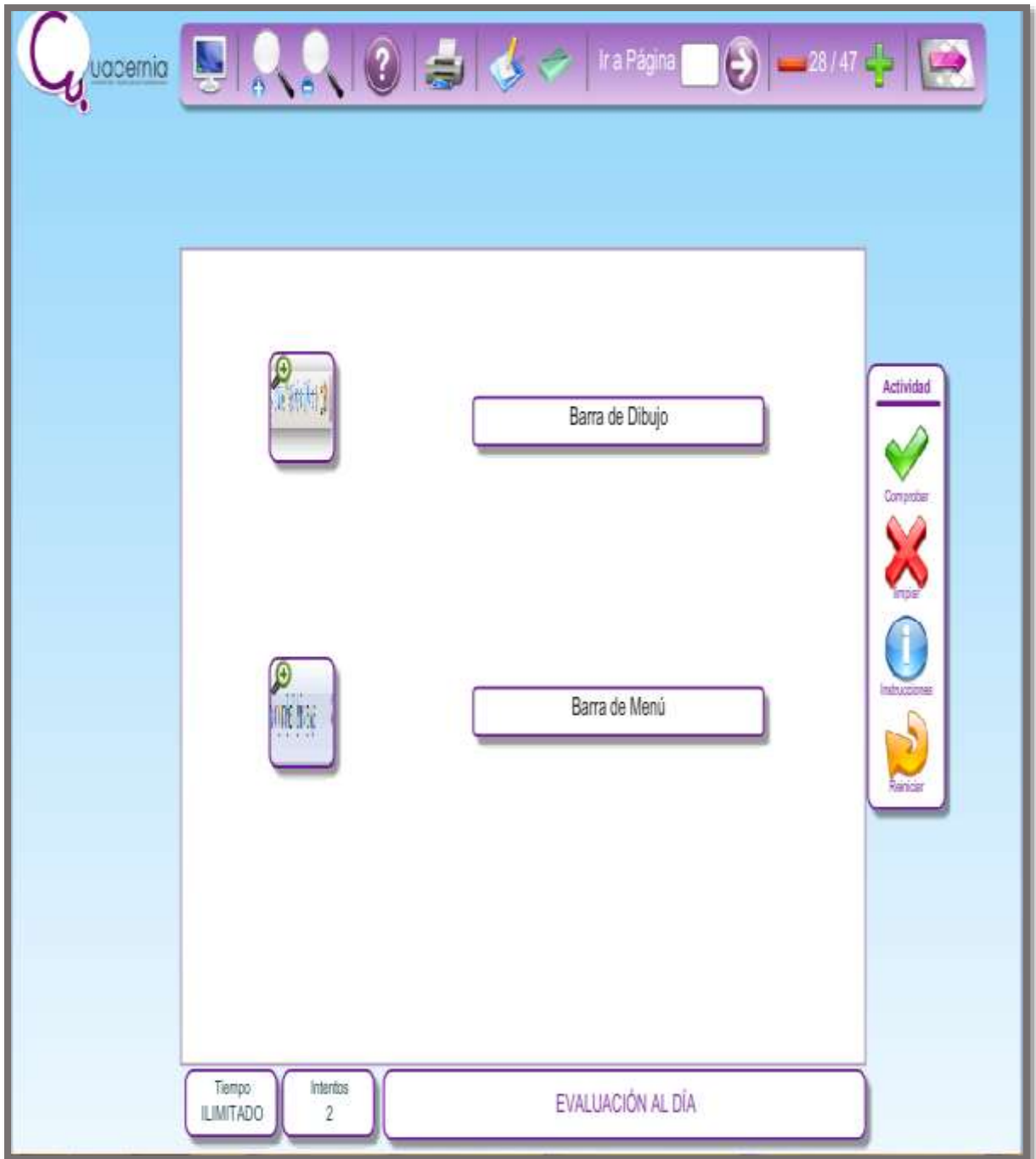


Ilustración: 4.34.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

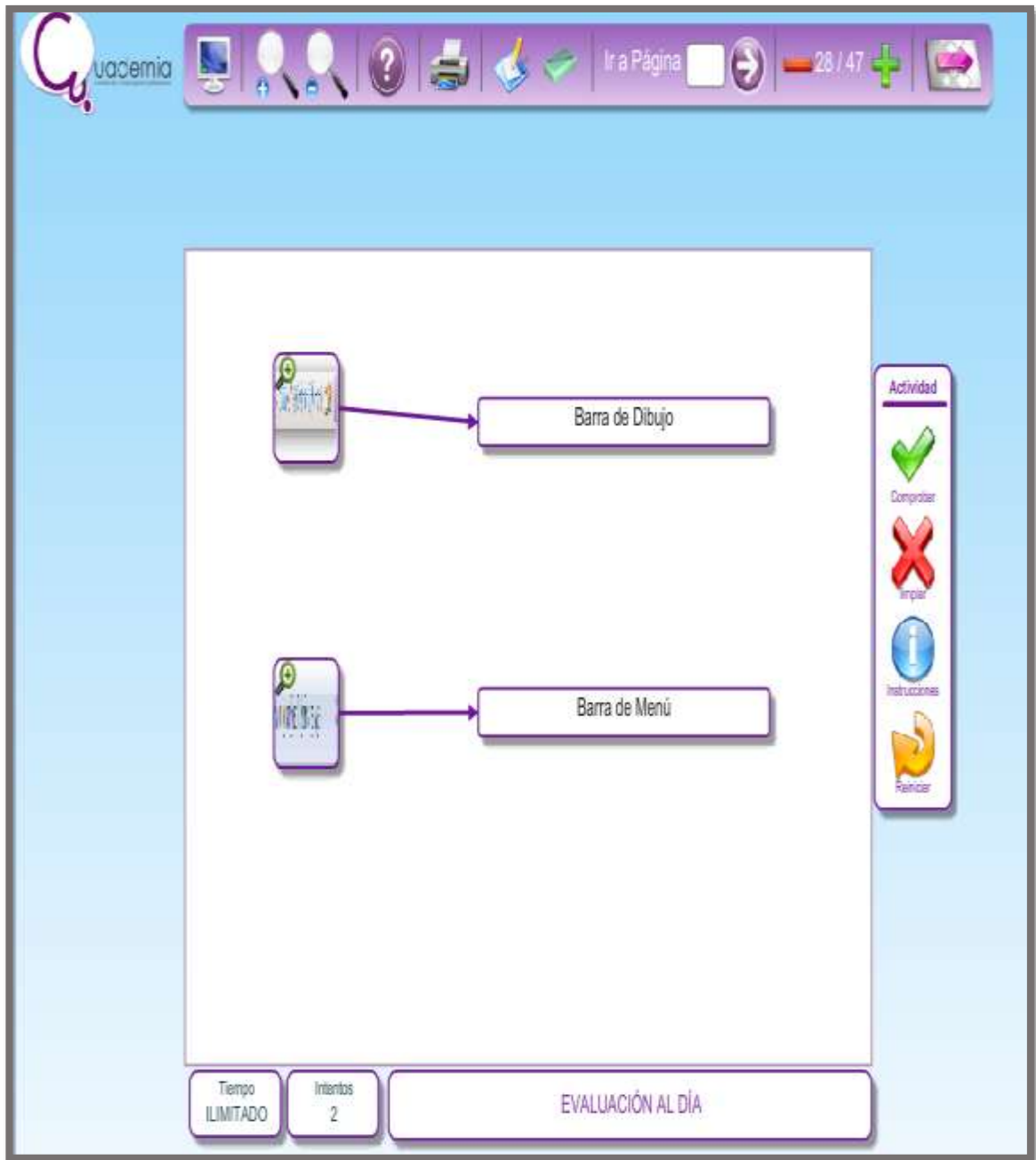


Ilustración 4.35.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

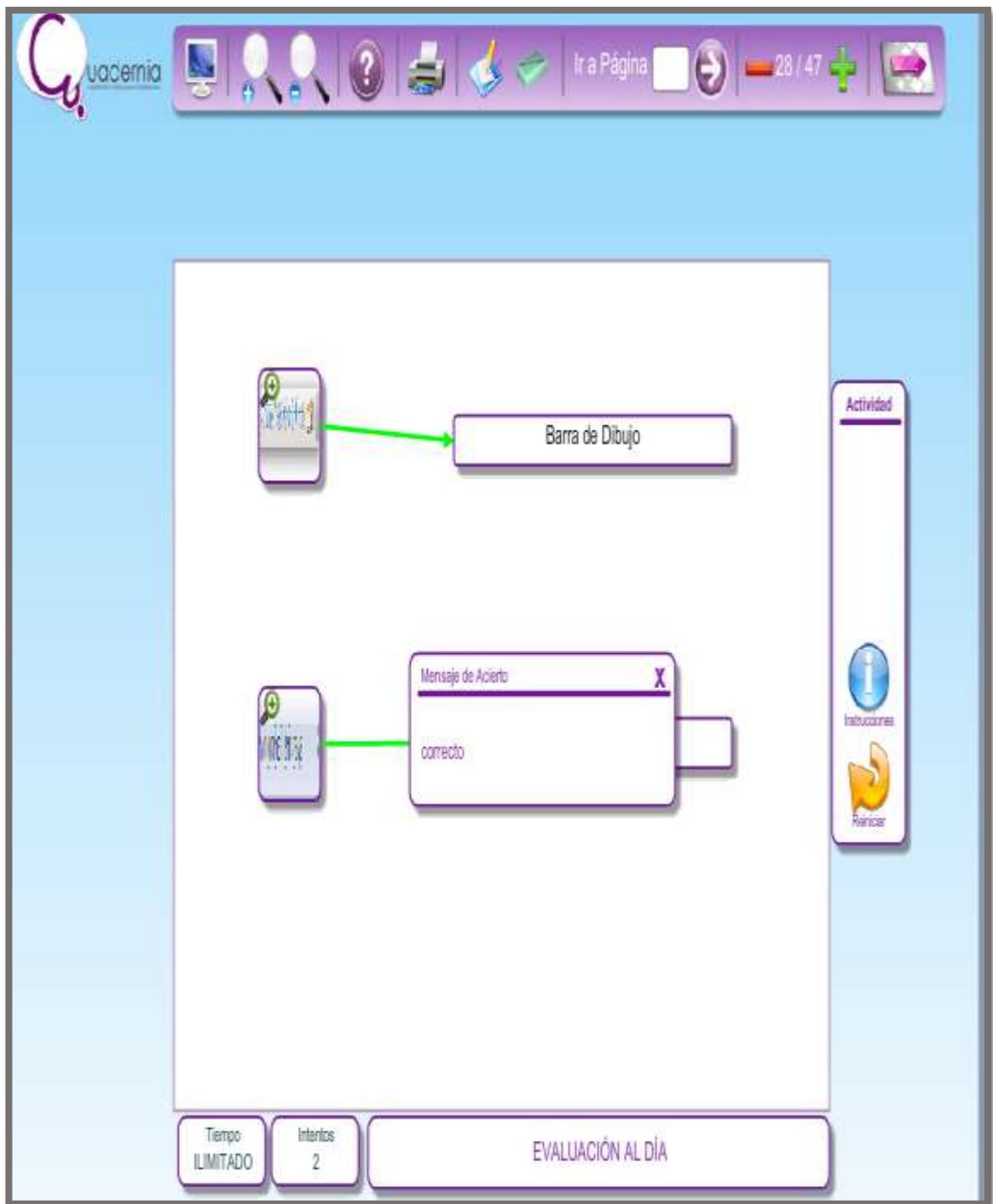


Ilustración 4.36.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

La guía didáctica da la oportunidad de trabajar con diferentes tipos de actividades dirigidas a los estudiantes como la que tenemos a continuación.

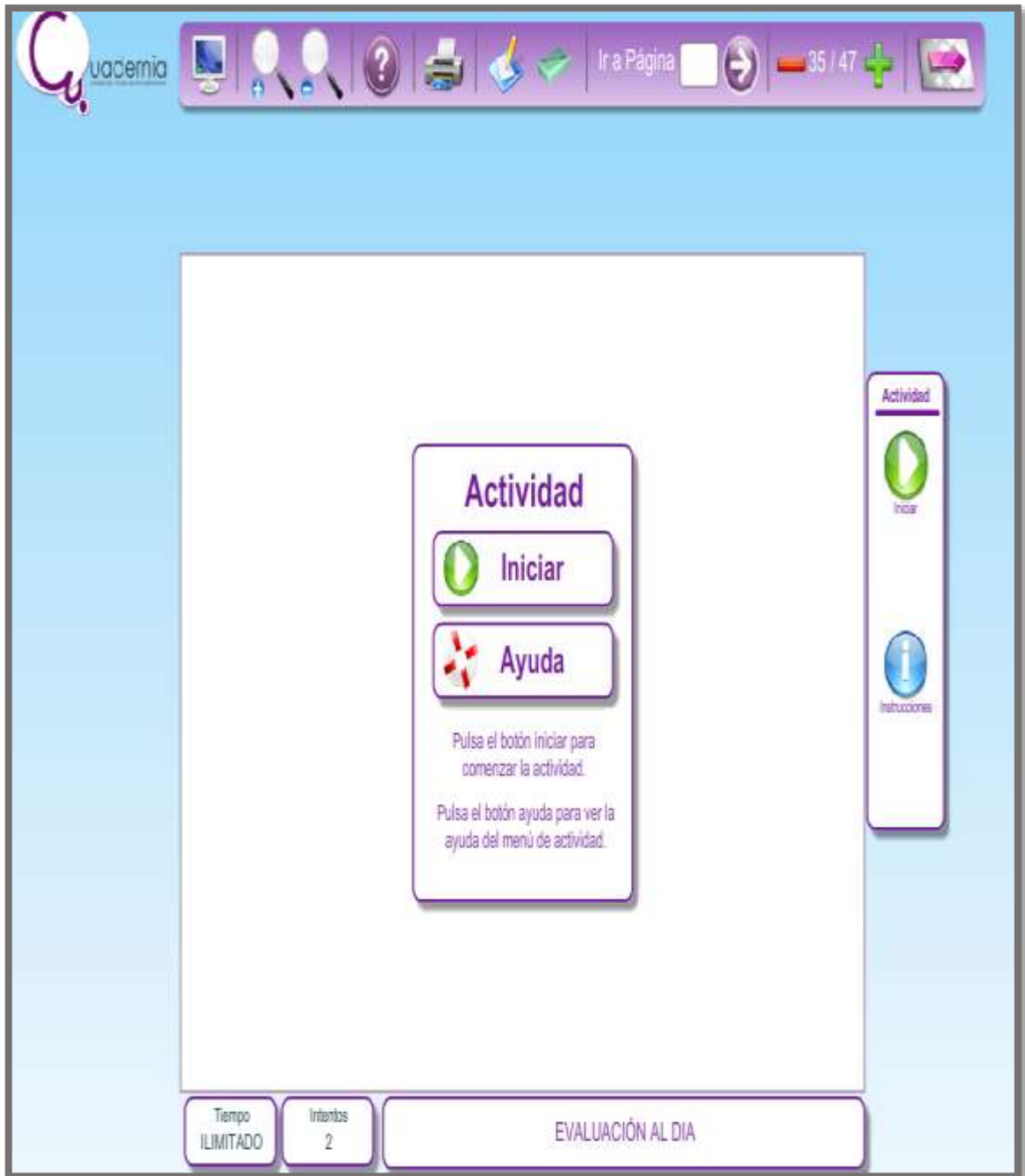


Ilustración: 4.38.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

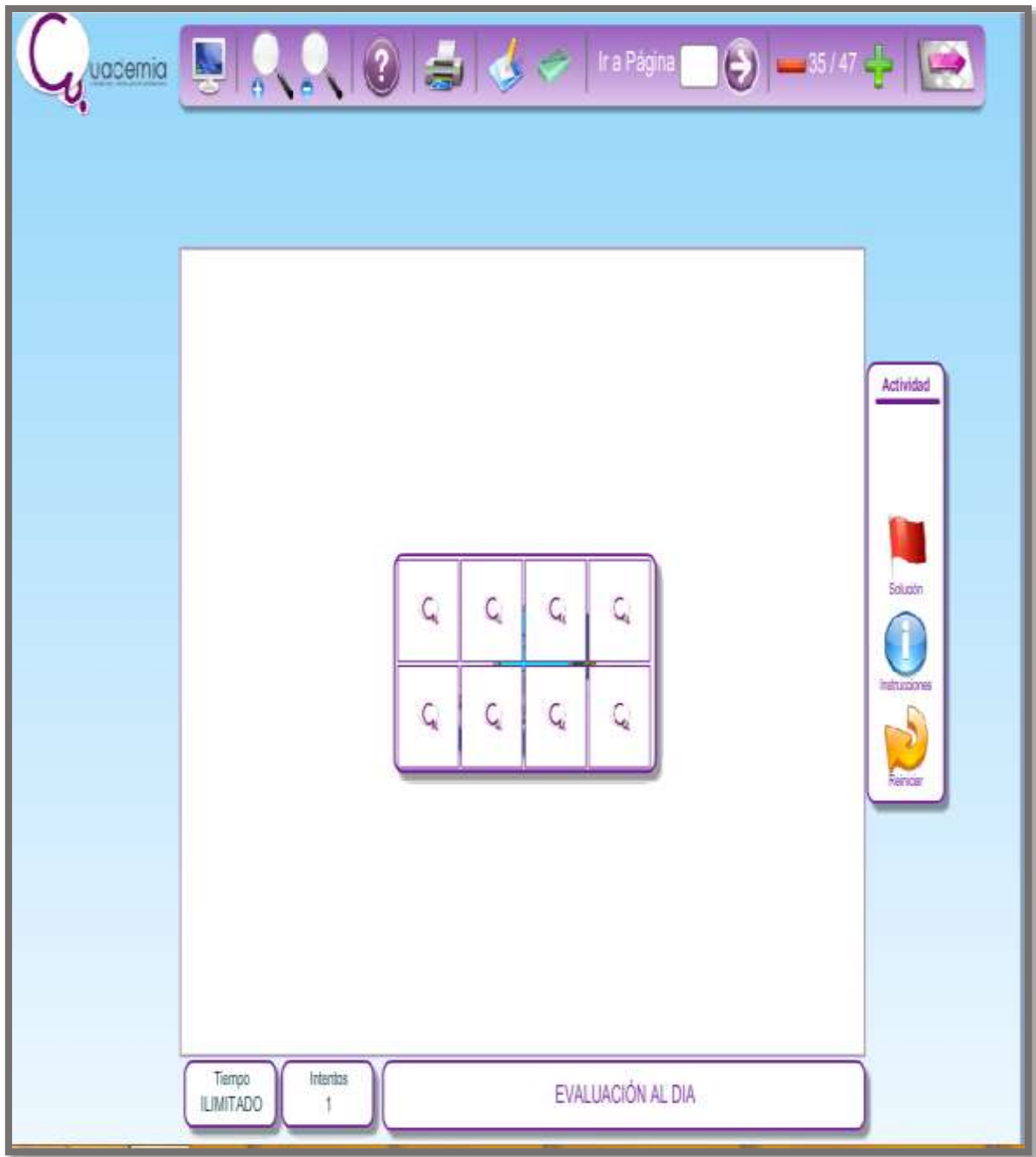


Ilustración 4.39.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

Esta actividad permite a través de las palabras encontrar el dibujo que la representa.

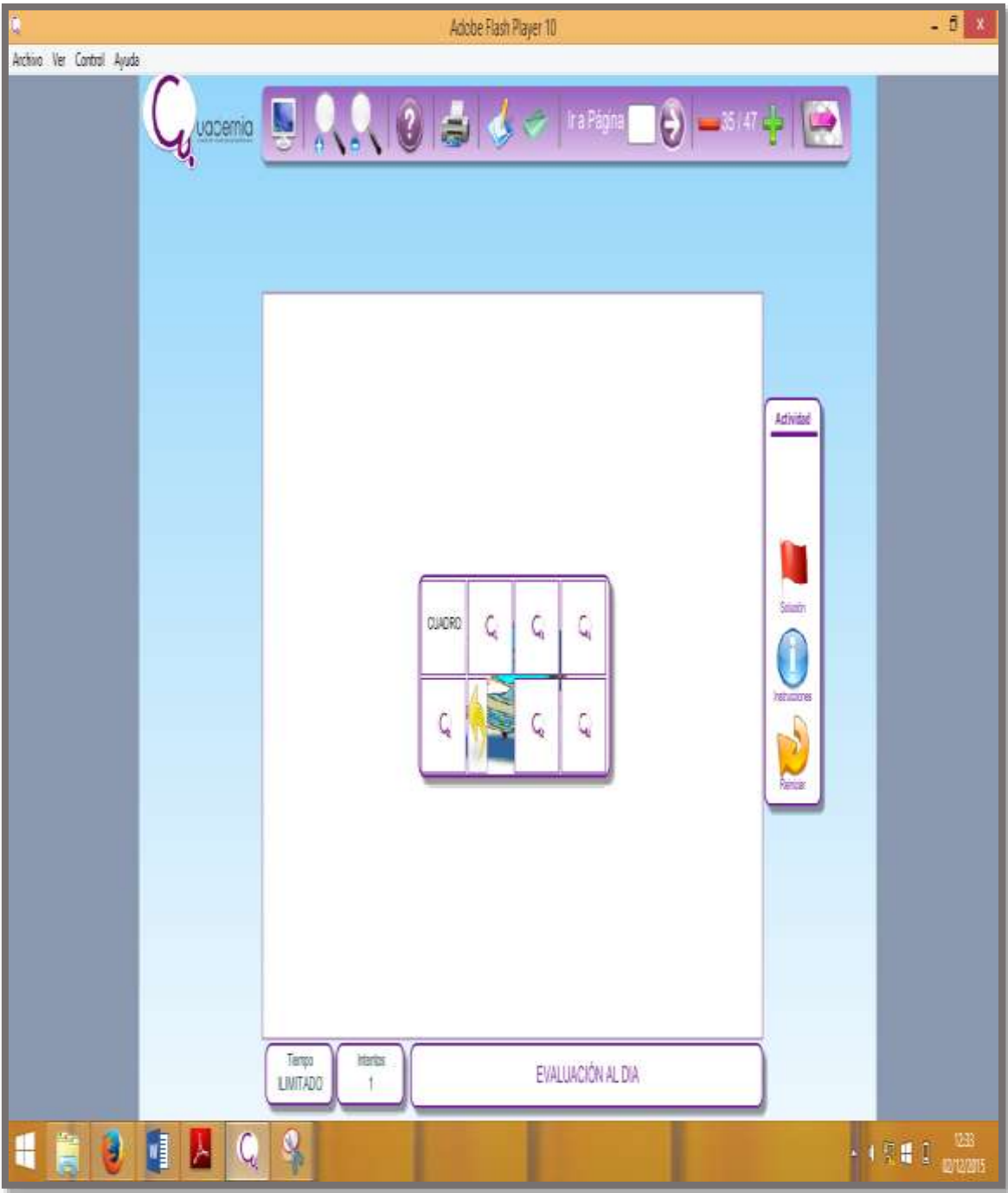


Ilustración 4.40.
Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

Cuando el estudiante encuentra la imagen que representa la palabra va apareciendo la imagen que tenemos en el fondo.

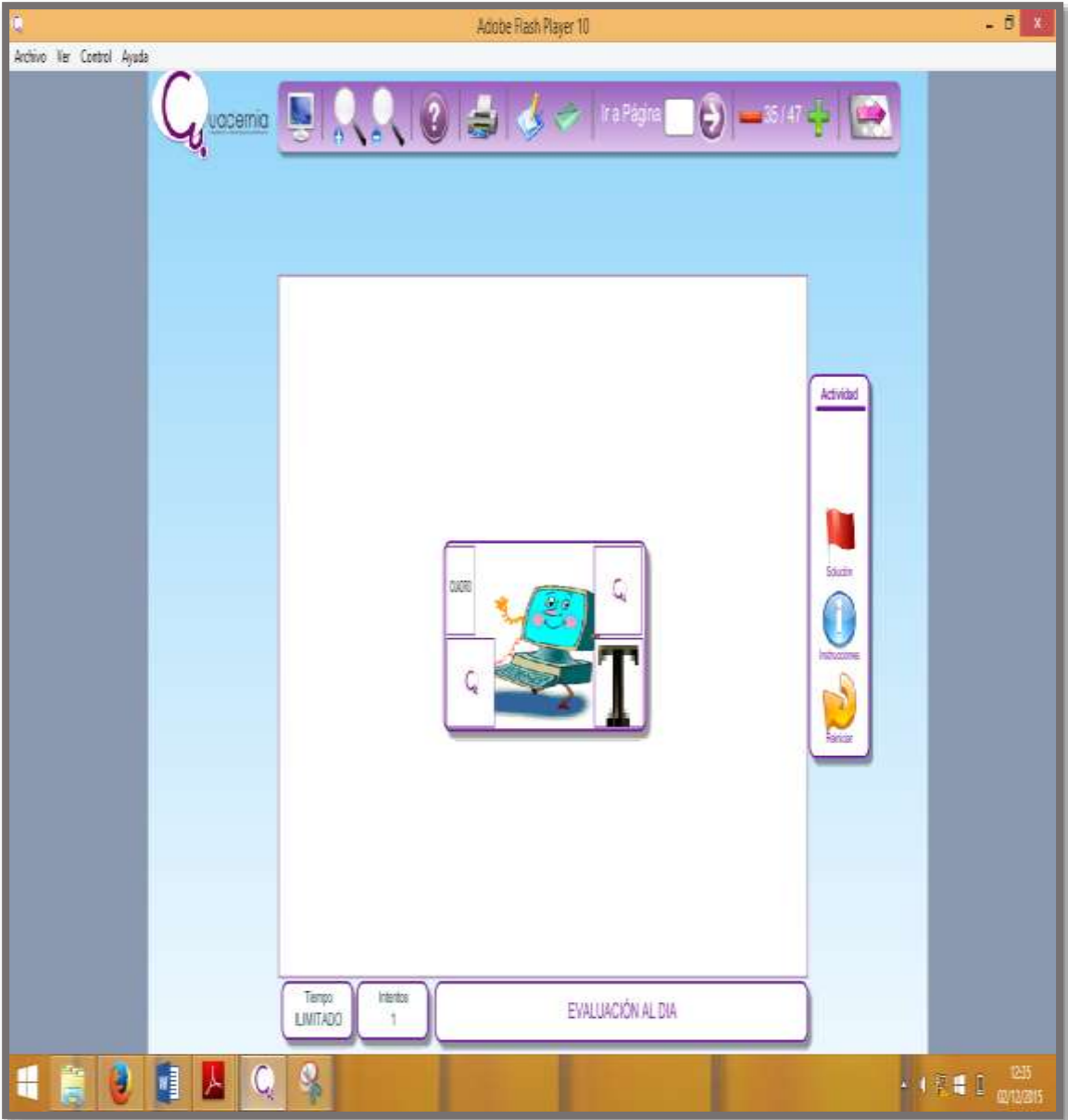


Ilustración 4.41.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

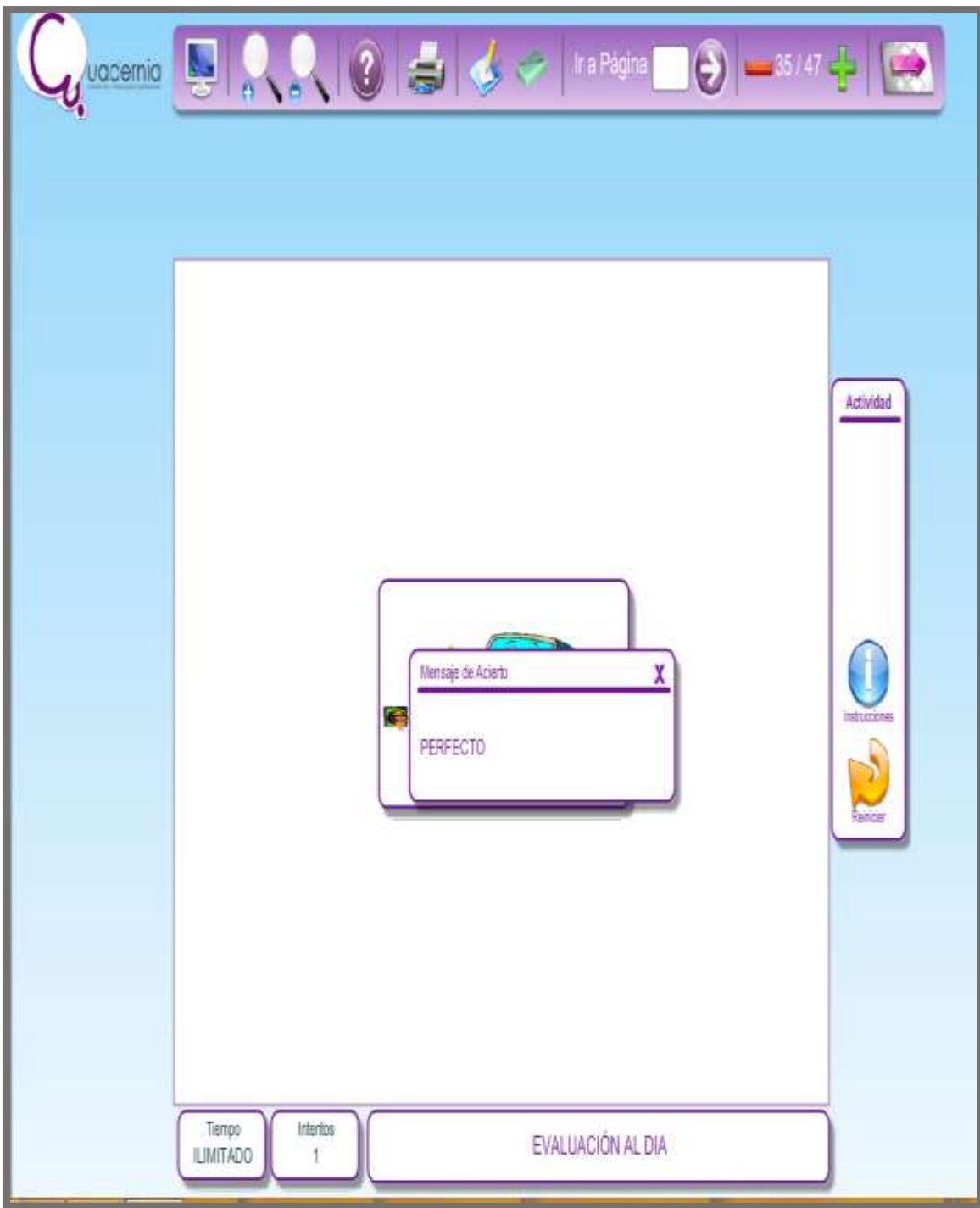


Ilustración 4.42.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

Continuando con el tema planteado la guía didáctica sigue la planificación estipulada



Ilustración 4.43.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos



Ilustración 4.44.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

A continuación una actividad con preguntas de selección múltiple

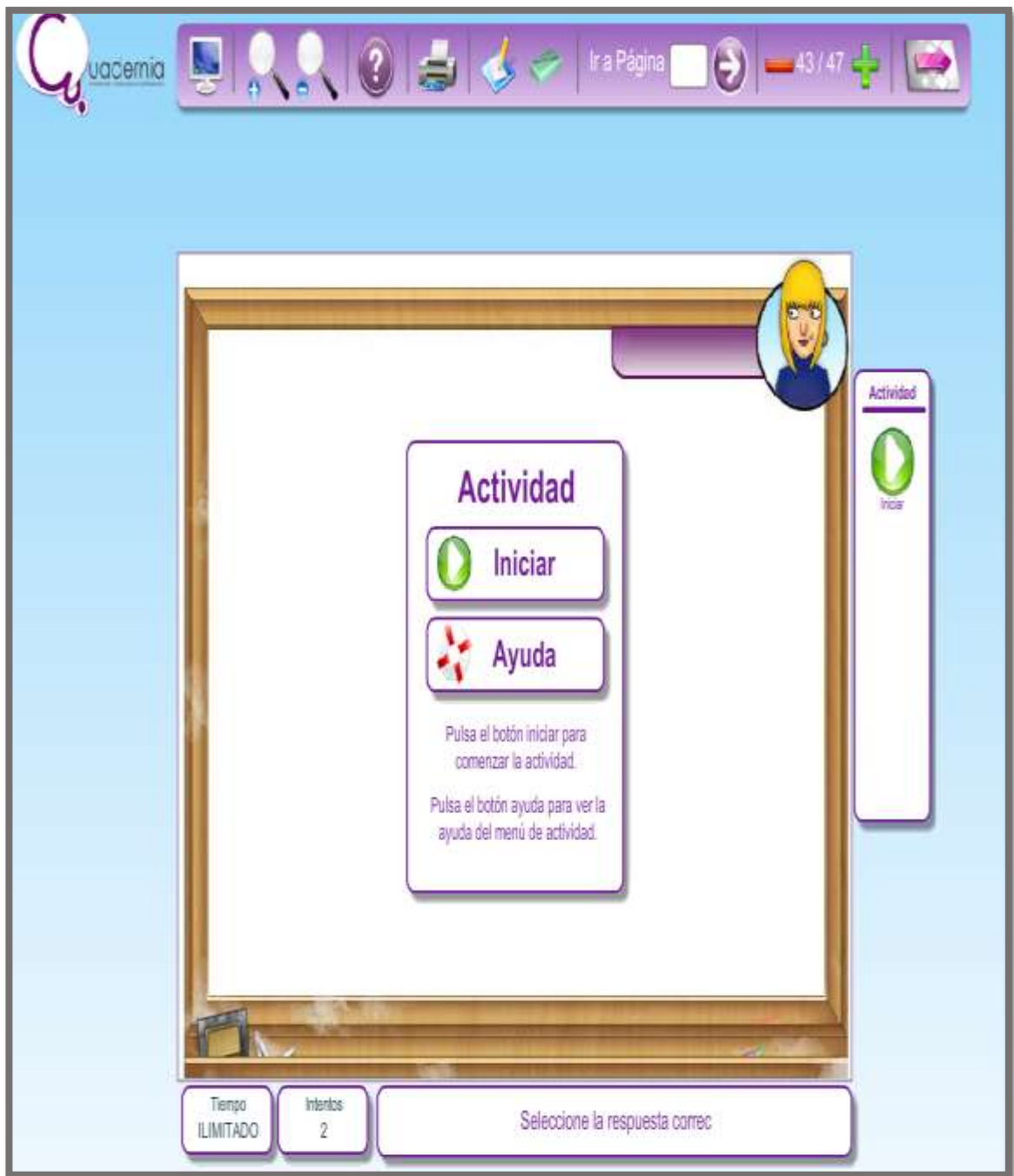


Ilustración 4.45.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos



Ilustración: 4.46.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

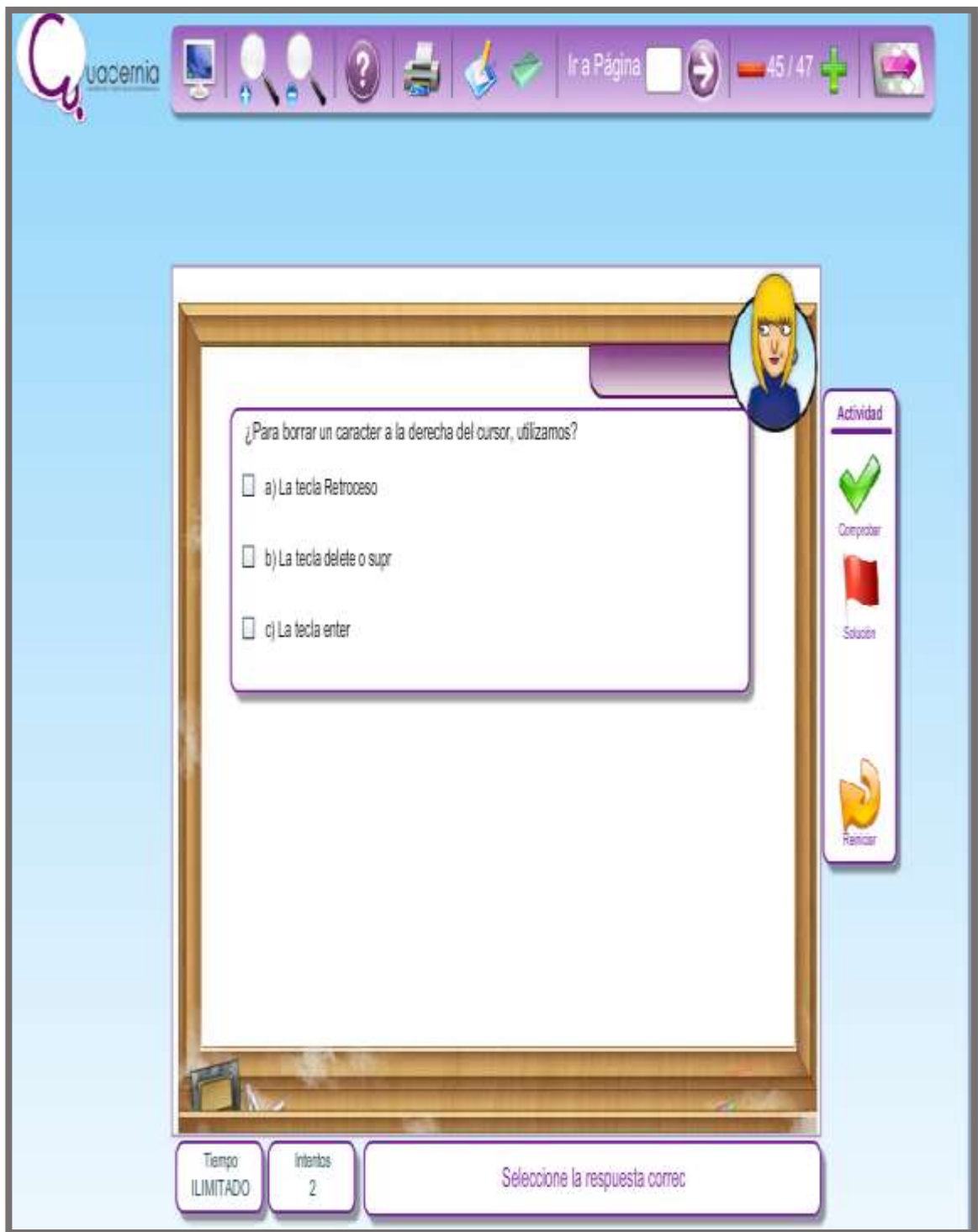


Ilustración 4.47.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

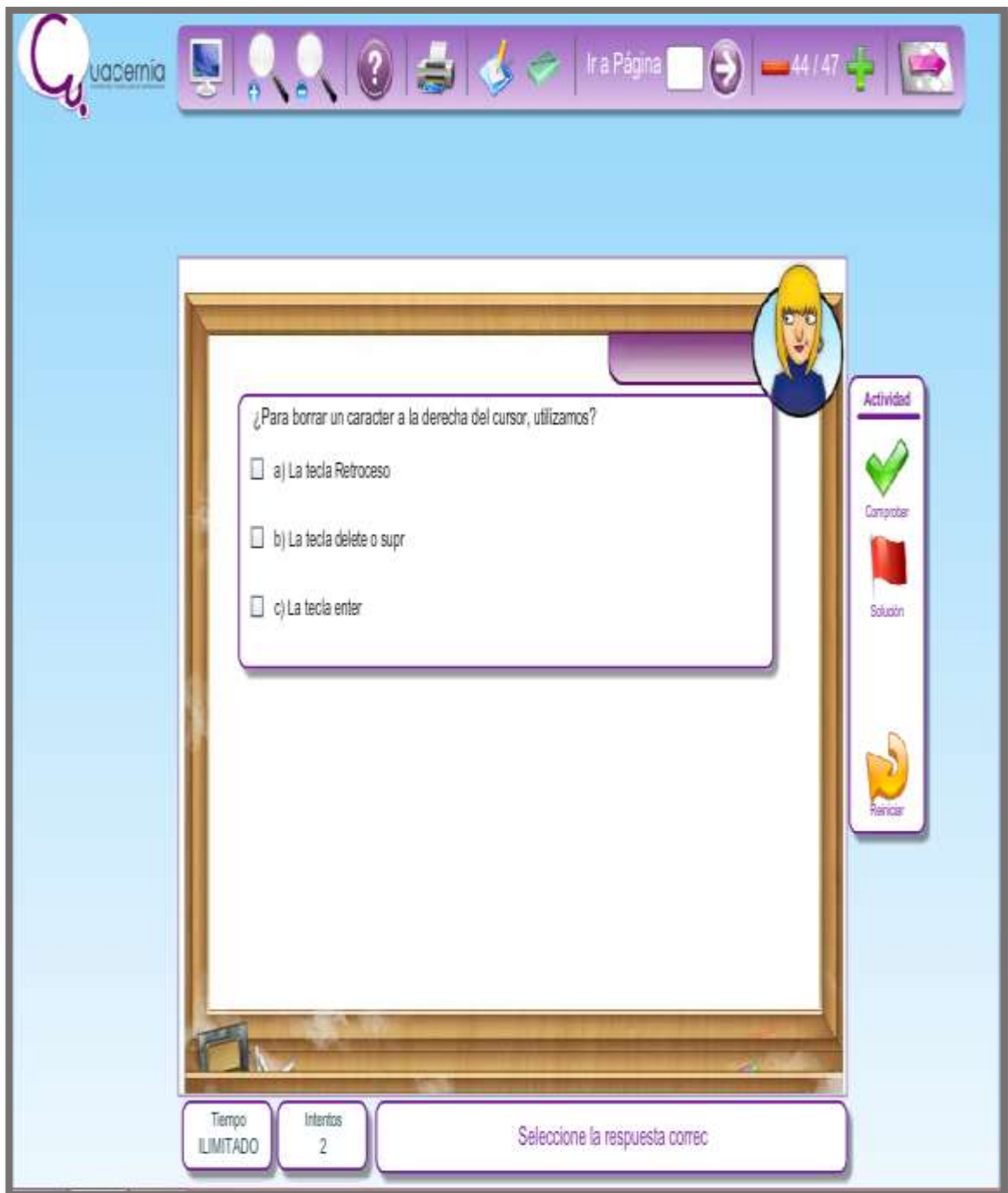


Ilustración 4.48.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

También contiene esta guía didáctica un refuerzo de aprendizaje para los estudiantes donde pueden acceder al que ellos escojan.



Ilustración 4.49.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

Al hacer clic en la primera opción es un vínculo a una página de internet donde se puede acceder a más información sobre el paquete ofimático de libre office writer.



Ilustración 4.50.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

El segundo es un documento de Pdf con información sobre Writer

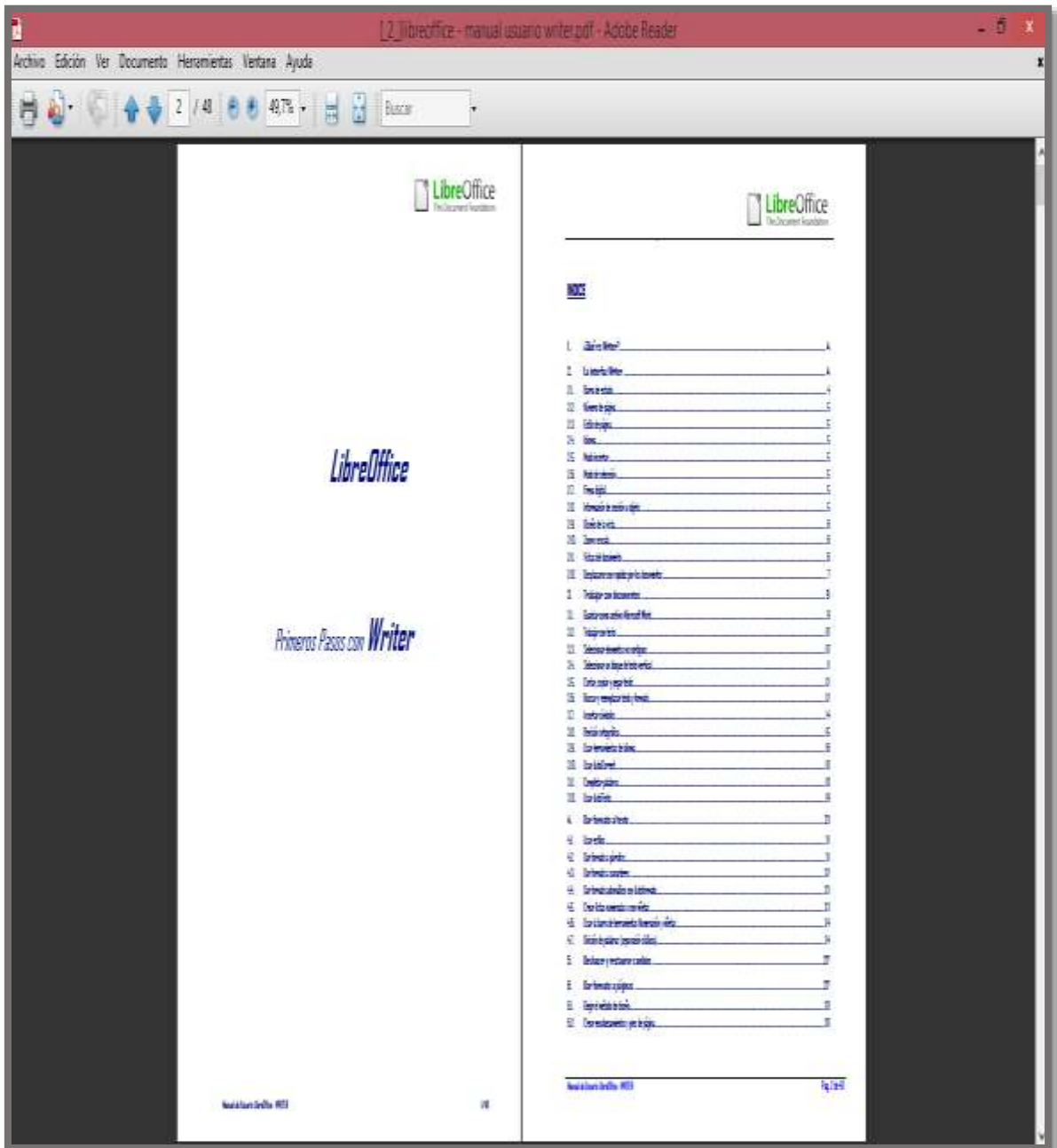


Ilustración 4.51.

Fuente: Ana Karen Gualacata Cevallos

4.11. Validación de la Propuesta

La propuesta ha sido validada con la aplicación y ejecución frente a los docentes expertos de la institución cuyos resultados establecen la buena participación de los docentes con sus opiniones e interés por aprender nuevas herramientas tecnológicas educativas y que se las ponga en marcha. Estos resultados expresan que se puede potencializar mucho más el uso de las herramientas tecnológicas educativas a través de los profesores.

Acogiendo la sugerencia de expertos, se está realizando los trámites pertinentes para que esta propuesta sea aplicada por todos los docentes de esta institución en las diferentes materias y cursos correspondientes para el periodo lectivo 2016-2017.

4.12. Impactos

4.12.1. Impacto social

Con la implementación de la guía didáctica y el uso de las TIC'S en la asignatura de Informática se fomenta la comunicación abierta y positiva. De tal manera que permita manejar la tecnología contribuyendo al estudiante, padres de familia y comunidad en general la confianza y comodidad en la utilización de herramientas formativas y permitan mejorar el rendimiento académicos de los estudiantes.

4.12.2. Impacto educativo

Con las presente propuesta se espera mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes que ingresan a esta institución a través del uso de cada una de las herramientas, recursos materiales y tecnológicos que ofrecen las tecnologías hoy en la actualidad ya que el uso de las TIC'S como herramienta didáctica y con ambientes de aprendizaje significativo permite desarrollar habilidades en los estudiantes. Así como se lograra mejorar el prestigio de la institución en el manejo de tecnología de punta en beneficio de la comunidad en general.

5. Referencias Bibliográficas

- Bednar. (1991). Instrucción Tecnológica Pasado, presente y futuro.
- Bermejo García , L. (2005). *Gerontología Educativa*. Buenos Aires: Ed. Médica Panamericana.
- Berro, Á., Juanicó, G., & Puente, C. (2010). *Educando en la Memoria*. Montevideo - Uruguay: Biblioteca y Materiales Didácticos.
- Blaxter, L., Hugues, C., & Tight, M. (2008). *Comó se investiga*. Barcelona: Grao.
- Borja Fernandez , C. (2010). *Las Redes Sociales. Lo que hacen sus hijos en Internet*. España: Club Universitario.
- Borragán, S. (2006). *Descubrir, investigar, experimentar: iniciación a las ciencias*. Ministerio de educación y ciencia.
- Cabero, J. (2011). *Característica del aprendizaje y actores educativos*.
- Calderon, L. H. (2009). *Explorador Pc Plus*. Quito: Prolipa.
- Callejo , M., & Gonzalez, M. (2004). *Las TIC'S, un reto para nuevos aprendizajes*. España: Narcea Ediciones.
- Cantos, J. G. (2010). El beneficio de las dinámicas de grupo en la practica educativa. *Innovacion y experiencias educativas*, 8.
- Carrion Salinas, A. (1 de Mayo de 2011). Estudio de los procesos de mejoramiento del aprendizaje y la calidad educativa, mediante la capacitacion docente en la aplicacion de las TIC'S. *Tesis*. Quito, Quito, Ecuador: Tesis.
- Cazar, H. (2015). *InformaTICa Aplicada a la Educación*. Quito: Ediciones Cazar.
- Clavijo, B. N. (2009). La motivacion en el aula. Fuciones del profesor para mejorar la motivacion en el aprendizaje. *Innovacion y experiencias educativas*.

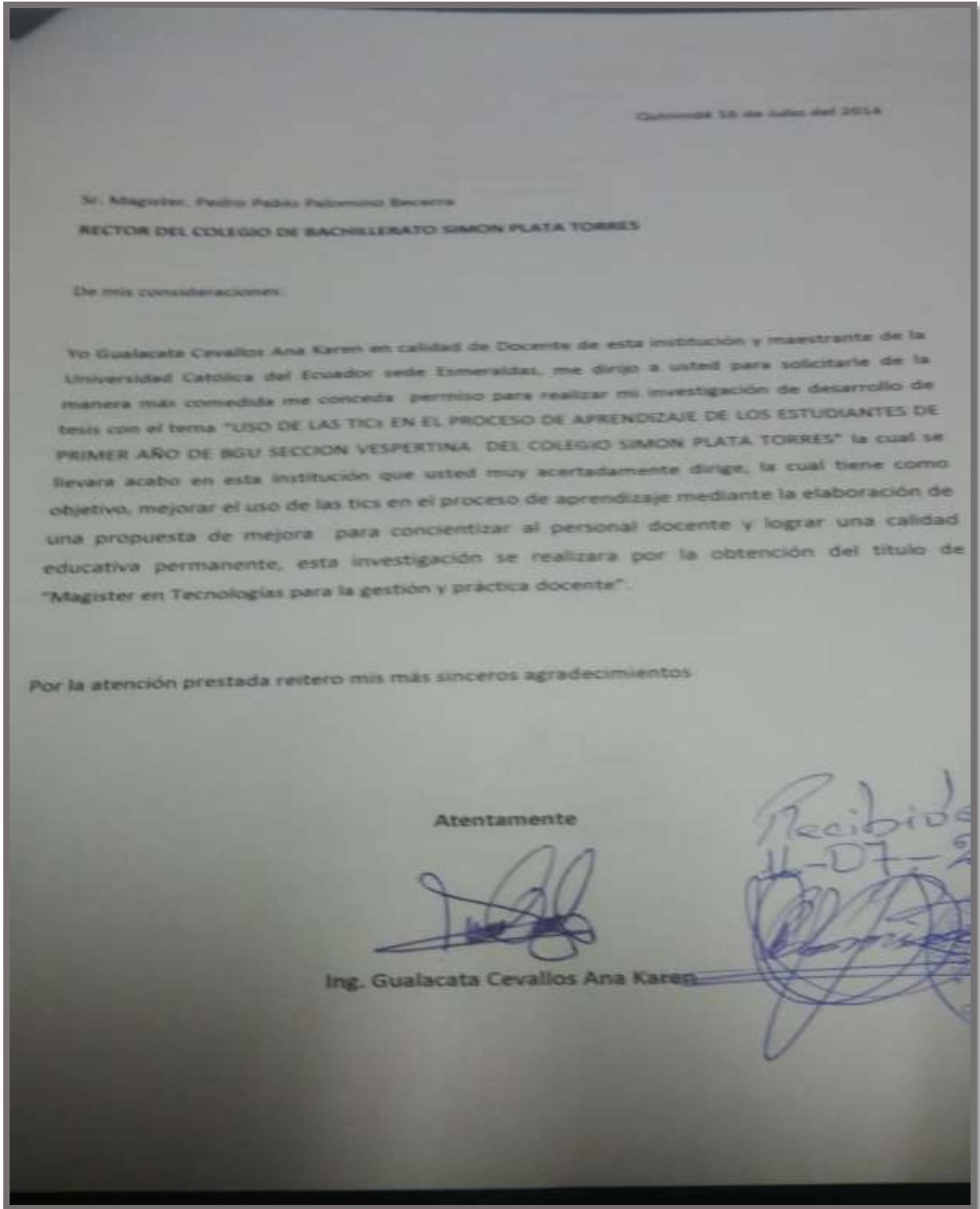
- De Palos, C., Lopez, J., Martin Romo, H., & Medina , S. (2004). *Informática y comunicaciones en la empresa*. España: ESIC.
- Jaqueline, G. (2004). *Ambientes con recursos tecnologicos*. San Jose, Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.
- Juan E. , D., & Adair Martins , P. (1982). *Estrategias de enseñanza--aprendizaje*. Costa Rica: IICA.
- Krajewski, L. (2000). *Administración de operaciones*. Mexico: Pearson Educación.
- Maldonado, N. (2013). *Informatica aplicada a la educacion*. Quito: Holguin.
- Mendez. (2002). Constructivismo.
- Papic V., V., Rittershausen K., S., & Rodríguez R., E. (1984). Importancia de la retroalimentacion en el desarrollo de las habilidades docentes de comunicacion. *Revista electronica Tecnologia y Comunicacion educativa*, 2.
- Pedro, V. (2014). *Importancia de los Blogs en la Educacion: Blog Educativos*. Pedro Antonio Villata.
- Pontes Pedrajas , A. (2005). Aplicaciones De Las Tecnologías De La Información . *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias* , 18.
- Ramírez, S. U. (1999). Informática Y Teorías Del Aprendizaje. *Pixel Bit. Revista de Medios y Comunicación*, 16.
- Rocha Freire, I. (2005). *Word 2003 para opositores*. España: MAD-Eduforma.
- Rosario, & Jimmy. (2007). Las aulas virtuales como modelo de gestión del conocimiento. *Observatorio para la cibersociedad*, 1.
- Sanchez Ilabaca, J. (2004). Bases constructivistas para la integracion de TIC'S. *Revistan enfoques educacionales*, 15.
- Silva Salinas, S. (2005). *Internet y correo electronico*. España: Ideaspropias.

Susana, M. m. (2009). Una manera de integrar las herramientas tecnológicas en la formación de maestros. *Revista Electronica Interuniversitaria de Formacion del Profesorado*, 11.

Urquijo, J., & Bonilla , J. (2008). *La remuneracion del trabajo manual para la gestion de sueldos y salarios*. Caracas: Universidad Catolica Andres Bello.

6. Anexos

Anexo 1



Anexo 2



Anexo 3



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Sede Esmeraldas

direccion.investigacion@pucese.edu.ec
direccion.postgrados@pucese.edu.ec
Ext. 148

MEMORANDO
No.DIP-2014-014

PARA : MGT. TELMO VITERI ARROYO
Docente Asesor PUCESE

Y : ING. ANA KAREN GUALACATA CEVALLOS
Maestrante

DE: Daniel Bartolomé Llorente
Director de Investigación y Postgrados

ASUNTO : Aprobación de Anteproyecto

FECHA : Esmeraldas, 13 de noviembre del 2014

De acuerdo a su oficio enviado a este departamento, en el que informa que se han realizado las correcciones presentadas por los lectores relacionado al trabajo de tesis, con el tema "USO DE LAS TIC'S EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BGU SECCIÓN VESPERTINA DEL COLEGIO SIMÓN PLATA TORRES", desarrollado en conjunto con la maestrante Ing. Ana Gualacata Cevallos, se le comunica a usted, que dicho Plan de Tesis ha sido aprobado y que puede proceder con la asesoría del trabajo de investigación para el desarrollo del informe final.

Por su gentil atención, le reitero mis agradecimientos

Atentamente,


DANIEL BARTOLOMÉ LLORENTE
Director de Investigación y de Postgrados

Anexo 4

El Sr. JHONNY JAVIER ÁVILA ZAMBRANO, con cédula de ciudadanía N° 080223148 – 0, Docente de Matemática y Física del Colegio de Bachillerato Fiscal “Simón Plata Torres”, con título de Magister en Pedagogía de la Matemática.

CERTIFICA:

Que una vez revisado y analizado los instrumentos para la aplicación del proyecto de grado “USO DE LAS TICs EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BGU SECCIÓN VESPERTINA DEL COLEGIO SIMÓN PLATA TORRES”, previo a la obtención del título de Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente de la señora Ana Karen Gualacata Cevallos, Cumple con los requerimientos pertinentes para su respectiva aplicación.

Es todo cuanto puedo certificar en Honor a la verdad, la interesada puede hacer uso del presente en lo que estime conveniente.

En la ciudad de Quinindé a los 17 días del mes de noviembre de 2014.


Jhonny Avila Zambrano.
DOCENTE

Anexo 5

Informe

Srta. Margarita Canchingre Anchico

Con cedula de ciudadanía 0801763202

Docente del "COLEGIO DE BACHILLERATO FISCAL SIMON PLATA TORRES"

Título. Profesora de Lengua y Literatura

M, SC. En docencia y desarrollo del currículo

Certifica.

Que revisando y analizando el trabajo de las preguntas para la aplicación del proyecto de grado del tema: "USO DE LAS TICs EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BGU SECCIÓN VERPERTINA DEL COLEGIO SIMON PLATA TORRES"

Previo a la obtención se encuentra bien estructurado, por cuanto puede la interesada iniciar su respectiva aplicación.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Facultando a la beneficiaria usar el presente documento en lo que estime conveniente

Att:


M, SC. Margarita Canchingre Anchico

Anexo 6

Pontificia Universidad Católica Sede Esmeraldas
Maestría en Tecnologías para la práctica y gestión docente
Entrevista dirigida a las autoridades del Colegio de Bachillerato Finesal
"Simón Plata Torres"

Nombre y Apellidos: *Mauricio Balbuena Carrillo*
Cargo: *Profesor*
Lugar: *Quincede*
Teléfono: *062749491*
Hora de Inicio: *13H00*
Fecha de terminación: *24/07/2015*

Querido compañero, con la finalidad de recopilar información relevante para la elaboración de esta investigación previa a la obtención del título de Magister en Tecnologías para la gestión y práctica docente, sírvase contestar a las siguientes preguntas.

1) ¿Forman parte de su planificación diaria las herramientas tecnológicas?
Siempre () Casi Siempre () A veces () Casi Nunca () Nunca ()

2) ¿De las siguientes herramientas tecnológicas cuales conoce usted? Valore del 1 al 5 siendo 1 el valor más bajo

Software educativo (*4*) Blogs (*4*) ODA (*1*)
Redes Sociales (*4*) Aulas virtuales (*4*) Otras (*4*)

3) De la siguiente lista seleccione ¿Qué tipos de herramientas tecnológicas maneja? Valore del 1 al 5 siendo 1 el valor más bajo

Software educativo (*4*) Blogs (*4*) ODA (*1*)
Redes Sociales (*4*) Aulas virtuales (*4*) Otras (*4*)

4) ¿De las herramientas tecnológicas que usted maneja cuales utiliza para el desarrollo de su clase? Valore del 1 al 5 siendo 1 el valor más bajo

Software educativo (5) Blogs (3) ODA (1)
Redes Sociales (4) Aulas virtuales (4) Otras (4)

5) ¿Utiliza las tecnologías en el proceso educativo?

Siempre () Casi Siempre () A veces () Casi Nunca () Nunca ()

6) ¿Motiva a sus estudiantes empleando herramientas tecnológicas?

Siempre () Casi Siempre () A veces () Casi Nunca () Nunca ()

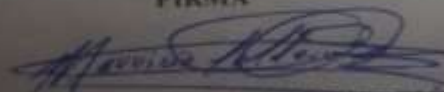
7) ¿Desarrolla actividades para la clase que emplean medio tecnológicos?

Siempre () Casi Siempre () A veces () Casi Nunca () Nunca ()

8) ¿Qué tipos de recursos tecnológicos utiliza para sus clases? Valore del 1 al 5 siendo 1 el valor más bajo

Computadoras () Proyectores () Pantallas digitales ()
Cámaras o Videocámaras () Portátiles ()

FIRMA



GRACIAS POR SU COLABORACION

Anexo 7

Pontificia Universidad Católica Sede Esmeraldas
Maestría en Tecnologías para la práctica y gestión docente
Entrevista dirigida a las autoridades del Colegio de Bachillerato Fiscal
"Simón Plata Inca"

Nombre y Apellidos: *Prof. Luis Gallardo Bustillos*
Cargo: *Director encargado*
Lugar: *Quimindí Esmeraldas*
Teléfono: *0991641330*
Hora de Inicio: *15:20*
Fecha de terminación:

Queridos compañeros autoridades, con la finalidad de recopilar información relevante para la elaboración de esta investigación previa a la obtención del título de Magister en Tecnologías para la gestión y práctica docente, sírvase contestar a las siguientes preguntas.

- 1) ¿Cumplen los docentes con las planificaciones diarias?
SI
- 2) ¿Qué opina usted sobre la inclusión de las Tecnologías de Información y comunicación en los procesos de enseñanza aprendizaje?
Utilizandolos correctamente son necesarios.
- 3) ¿Siendo el colegio de bachillerato ¿A qué se debe que los estudiantes que ingresan al primer año tenga poco conocimiento en el uso de las Tics?
En la mayoría de jóvenes existe la inquietud por hacer uso de esta tecnología y es mas muchas la demora
- 4) ¿Qué herramientas tecnológicas posee la institución?
Laboratorio de Computación con 30 máquinas operativas incluido Internet banda ancha

5) ¿Utilizan los docentes las tecnologías de Información y comunicación para el desarrollo de sus clases?

Si

6) ¿Realiza gestiones para capacitar a sus docentes en el uso y manejo de la TIC2?


Si

7) ¿Se promueven seminarios que incrementen la creatividad de los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes?

Si

8) ¿De la siguiente lista que recursos tecnológicos tangibles cuales posee la institución? Valora del 1 al 5 siendo 1 el puntaje menor

Computadoras (5) Proyectores (5) Pantallas digitales ()
Cámaras o Videocámaras () Portátiles ()


[Handwritten signature]
FIRMA
Rector encargado

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 8

7.3 Modelo de Ficha de Observación

Pontificia Universidad Católica Sede Esmeraldas
Unidad de Posgrado y Formación Continua
Maestría en Tecnologías para la práctica y gestión docente

Anexo 2

Ficha de Observación de Docentes

Institución: _____ Clase: _____ Área: _____

Fecha: _____ Número de Asistentes: _____

Objetivo	Análisis de los recursos tecnológicos utilizados por los docentes a través de la encuesta y observación directa.
Disposición del docente frente a la clase	
Recursos utilizados por el docente	
Como recibe las inquietudes de los estudiantes	
Como responde a las inquietudes de los estudiantes	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN
Pontificia Universidad Católica Sede Esmeraldas
Unidad de Posgrado y Formación Continua
Maestría en Tecnologías para la práctica y gestión docente

Anexo 9

ENCUESTA PARA PRIMERO BGU CIENCIAS

Archivo Editar Ver Insertar Respuestas (35) Herramientas Complementos Ayuda

Enviar formulario

Editar preguntas Cambiar tema Ver respuestas Ver el formulario publicado

- Mostrar barra de progreso en la parte inferior de las páginas del formulario
- Permitir solo una respuesta por persona (es necesario iniciar sesión) ?
- Orden de preguntas aleatorio ?

Página 1 de 1

ENCUESTA PARA PRIMERO BGU CIENCIAS

Queridos estudiantes, con la finalidad de recopilar información relevante para la elaboración de esta investigación previa a la obtención del título de Magister en Tecnologías para la gestión y práctica docente, sírvase contestar a las siguientes preguntas.

1) ¿De la siguiente lista valore del 1 al 5 cuál de estas actividades realiza el docente de informática en sus clases?

	1	2	3	4	5
Dinámicas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videos de motivación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Retroalimentación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Actividades de memoria	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Otros	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2) ¿Cuánto conoce sobre las Tics?
Tics "Tecnologías de la información y comunicación"

Anexo 10

ENCUESTA PARA PRIMERO BGU CIENCIAS (respuestas)

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Formulario Complementos Ayuda Todos los comentarios Compartir

Marca temporal

	A	B	C	D	E	F	G
1	Marca temporal	1) ¿De la siguiente lista v	1) ¿De la siguiente lista v	1) ¿De la siguiente lista v	1) ¿De la siguiente lista v	1) ¿De la siguiente lista v	2) ¿Cuánto conoce sobre
2	16/10/2014 14:19:01	3	3	4	4	3	Mucho
3	16/10/2014 15:57:34	1	1	1	1	5	Poco
4	16/10/2014 15:57:53	1	2	3	3	5	Mucho
5	16/10/2014 15:57:58	1	2	1	1	1	Mucho
6	16/10/2014 15:59:10	1	5	4	3	5	Casi Poco
7	16/10/2014 16:00:35	1	2	1	3	2	Casi nada
8	16/10/2014 16:01:23	3	1	4	3	3	Casi Poco
9	16/10/2014 16:01:46	1	2	1	3	1	Poco
10	16/10/2014 16:03:45	1	2	3	4	5	Poco
11	16/10/2014 16:03:53	3	3	3	3	3	Poco
12	16/10/2014 16:04:03	1	3	5	1	2	Casi nada
13	16/10/2014 16:06:16	1	2	5	2	1	Nada
14	16/10/2014 16:06:57	1	1	1	1	1	Poco
15	16/10/2014 16:07:05	2	2	2	2	2	Poco
16	16/10/2014 16:07:46	1	1	1	1	1	Nada
17	23/10/2014 14:13:27	1	1	3	4	2	Poco
18	23/10/2014 14:14:10	5	2	3	5	4	Poco
19	23/10/2014 14:15:29	1	2	3	3	2	Casi Poco
20	23/10/2014 14:16:02	1	1	5	5	4	Casi Poco
21	23/10/2014 14:16:33	1	1	5	5	4	Casi Poco
22	23/10/2014 14:16:47	3	1	3	2	1	Casi nada

Respuestas de formulario 1

Windows taskbar: 14:43 21/04/2015

Anexo 11



Anexo 12



Anexo 13



Anexo 14



Anexo 15



Anexo 16



Anexo 17



Anexo 18



Anexo 19



Anexo 20

