

# CAPITULO I

## 1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. TEMA

LA AUSENCIA DE EQUIPOS DE CÓMPUTO INCIDE EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL SEPTIMO AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA ASILO "SAN JOSÈ" DE LA CIUDAD DE BABAHOYO EN EL PERIODO LECTIVO 2011

### 1.2. PROBLEMA

¿COMO INCIDE LA AUSENCIA DE EQUIPOS DE CÓMPUTO PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LO ESTUDIANTES DEL SEPTIMO AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA ASILO "SAN JOSE" DE LA CIUDAD DE BABAHOYO EN EL PERIODO LECTIVO 2011?

### **1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **CONTEXTUALIZACION**

La computación iniciada hace 50 años e intensificada en la última década mediante los incesantes progresos de las nuevas tecnologías conduce a profundos cambios estructurales en todas las naciones.

En el Ecuador hablar de computación es hablar de un tema apasionante en todos los sentidos, nos hace soñar sobre el futuro, nos hace discutir sobre las tecnologías apropiadas y sus costos, las políticas para desarrollar una industria, institucional y un país, pero fundamentalmente computación o informática es la necesidad de recursos humanos capacitados, de los cambios en la forma de trabajar y los nuevos empleos, las posibilidades del desarrollo individual y hasta de aprendizaje con la inserción de la computadora, hablar de computación es hablar de “educación”.

Hoy la educación en el Ecuador pasa por un momento de excepcionales expectativas mediante la importación de software educativo que favorecen al nivel escolar.

En las Escuelas de la Ciudad de Babahoyo como en muchas escuelas del país la educación asistida por computadora a tomado el auge que corresponde a la tecnología por ser algo novedoso en primera instancia y que llama la atención por así decirlo, y además y no en menos importancia porque es la ayuda que los estudiantes de esta época utilizan para evolucionar en sus estudios.

La educación es una base primordial para el ser humano, por esta razón este proceso que comienza desde la niñez debe tener la calidad que requiere, llevando al desarrollo de las facultades cognitivas de quien se educa.

Los niños del séptimo grado que se educan en la Escuela Asilo “San José” en la cual está basado este proyecto se ven afectados por la carencia de equipos de computación y se presume que esto afecta en la educación, en este caso en el área informática. Se dice que les afecta ya que durante la interacción que se tuvo con ellos, mediante encuestas, se pudo concluir que estos estudiantes piensan que si es importante saber manejar un computador en estos días, y que esto definitivamente les ayudara en su siguiente etapa de estudio.

Hoy en día en las escuelas de la ciudad de Babahoyo se ha incorporado la asignatura de computación con el propósito de

establecer una metodología de estudio para mejorar la enseñanza-aprendizaje que ofrece las diferentes instituciones de la ciudad.

Es de preguntarse como un niño aprendería si su educación es solo teórica, tal vez esto sea un poco mas irrelevante en otras asignaturas, pero se sabe que la computación se aprende manejando el computador, practicando en el laboratorio lo que aprendió en el aula, y que tenga la facilidad de un ordenador actualizado.

También cabe destacar que saber manejar un computador es lo que hace que a los jóvenes de ahora les sea más fácil utilizar las nuevas tecnologías, como los teléfonos portátiles de nueva generación (computadores de mano) y tecnologías similares, es por ello que se recalca mucho sobre esto y de su importancia en la educación básica.

## **1.4. DELIMITACION DEL PROBLEMA**

**1.4.1. CAMPO:** Educativa

**1.4.2. ÁREA:** Noveno Año de Educación Básica  
paralelo "B"

**1.4.3. ASPECTO:** Enfatizar en buscar soluciones ante  
la falta de los equipos de computación.

**1.4.4. PROBLEMA:** En que afecta la falta de ordenadores  
en el proceso enseñanza aprendizaje  
de los estudiantes del sexto grado de  
la Escuela Asilo "San José" de la  
Ciudad de Babahoyo Provincia de los  
Ríos, en el periodo lectivo 2010-2011

## **1.5. JUSTIFICACIÓN**

El presente trabajo tiene como finalidad fundamental, comprobar que la ausencia de equipos de cómputo disminuye la comprensión de la asignatura de computación en la parte practica, al no cumplir el objetivo primordial, el cual sería un completo manejo del computador. Por lo tanto, se propone que las autoridades de la institución se propongan solucionar este problema, el mismo que será de beneficio tanto para los alumnos como para los docentes.

El desarrollo de este trabajo de tesis lo baso en la observación que he realizado en el lugar mismo del problema, donde he podido caer

en cuenta que los estudiantes del séptimo año de educación básica quienes están próximos a entrar a su nueva etapa de estudios no tienen las herramientas para la práctica de la asignatura de computación, ya que estos conocimientos solo los reciben gráficamente en una pizarra. Y me ha llamado la atención desarrollar este trabajo para dar hincapié a soluciones reales en un tiempo en que el computador procesa nuestra sociedad, por así decirlo. Es entonces, que llego a la suposición de que es conveniente y necesario aprender a manejar un ordenador.

Además se sabe que una persona que no sabe manejar un computador en nuestros tiempos se la considera analfabeta y que no sólo abarca a quienes no saben leer, escribir, ni realizar las operaciones aritméticas básicas, sino que se amplía para incluir además, a quienes no están capacitados para resolver los problemas cotidianos y no pueden adaptarse a las diferentes situaciones.

En todo esto implica que el profesor ejerza un rol de facilitador del aprendizaje, orientador, guía o mediador y sea quien provea al alumno de los recursos necesarios para que se logre la adquisición de aprendizajes significativos. Los resultados educativos, desde esta óptica, incidirán en los procesos de adquisición de habilidades que le permitan al educando conocer herramientas válidas para transferirlas a situaciones reales de la vida cotidiana.

En esta tesis se pretende realizar tareas que beneficien a los estudiantes y a los profesores de la institución en la cual se puede mejorar la educación.

## **1.6. OBJETIVOS**

### **1.6.1. OBJETIVO GENERAL**

DETERMINAR SI LA AUSENCIA DE EQUIPOS DE CÓMPUTO INCIDE EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA ASILO "SAN JOSÉ" EN EL PERIODO 2011

### **1.6.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- ANALIZAR LAS CAUSAS DE LA AUSENCIA DE EQUIPO DE CÓMPUTO.
- DESCRIBIR EL EFECTO QUE PRODUCE EN EL APRENDIZAJE LA FALTA DE UTILIZACIÓN DE ORDENADORES EN LOS ESTUDIANTES.
- IDENTIFICAR LOS NIVELES DE CAPACITACIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON LA AUSENCIA DE EQUIPOS DE CÓMPUTO
- ESTABLECER LA NECESIDAD DE REALIZAR UNA ENSEÑANZA TANTO PRÀCTICA COMO TEÓRICA.

## **CAPITULO II**

### **2. MARCO TEORICO DE LA INVESTIGACION**

#### **2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

Si bien el uso del computador ayuda para la formación del estudiante, no determina un aprendizaje exitoso, es solo un elemento de ayuda, un factor dentro de muchos otros factores, es solo la pieza de un gran rompecabezas. La clave de un aprendizaje satisfactorio es un proceso complementario, en donde el alumno y el profesor no deben actuar como computadores o máquinas, sino generar una relación de acompañamiento, educación compartida, didáctica y cognitiva utilizando el computador solo como apoyo.

Los avances tecnológicos son una herramienta necesaria para mejorar la calidad de vida en los estudiantes, especialmente a lo referido con la información, pero es una herramienta, no suprime nuestra labor educativa, sino la complementa, todo recurso bien utilizado es algo positivo para adquirir el aprendizaje, pero no lo es todo, el vocabulario, ortografía, análisis, deducción, resolución de problemas, etc. son algo que no lo puede anular un computador.



La educación ha sido impactada por los acontecimientos científico-técnicos-tecnológicos a un ritmo de desafío en los últimos años. Y en este marco surge una corriente pedagógica que va siendo consensualmente aceptada, la que se denomina constructivismo.

No hay un cuerpo teórico definido. Es el resultado de la convergencia tecnológica que integra fundamentalmente las tecnologías de la información.

Es atribuible al equipo Seymour Papert, del Instituto Tecnológico de Massachusetts. (ITM, IMT en inglés), las aplicaciones y avances mejor logrados sobre este tema.

En efecto el uso de computadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje aceleró y aumentó la búsqueda de respuestas sobre cómo aprende el ser humano. Investigación que fue iniciada por Jean Piaget. Papert, creador del LOGO, fue discípulo de Piaget.

*Al cómo se agregó el cuánto y en qué calidad.* Los primeros resultados experimentales evidenciaron que una educación formativa-valorativa-cognitiva pasaba de lo ideal a lo real. Steven Ocko, del equipo de Papert, refiriéndose al constructivismo, manifestó que "el alumno es arquitecto de su propio aprendizaje".

El constructivismo se va definiendo como la capacidad de construir experiencias, conceptos, modelos, soluciones, Innovaciones. Es el redescubrimiento de lo real "haciéndolo". Marilyn Shaffer, también del equipo de Papert, hizo notar que con la presencia del computador se ha hecho imprescindible revisar y rehacer todo lo que el alumno elabora antes y después del computador.

Ciertamente. El computador es, esencialmente, un instrumento en la enseñanza (no es recomendable usarlo como objeto de aprendizaje en el aula escolar); y, como tal, no es el centro de atención. Sí es un material didáctico que hace de las ciencias naturales y sociales, de la matemática, el arte, la educación física, o el lenguaje, partes de un conocimiento integrado y accesible. El educando con información construye conocimiento. Por ello, la misión del educador contemporáneo es desarrollar habilidades en el educando, para usar información para la construcción del conocimiento.

## 2.2. MARCO TEORICO CONCEPTUAL

### 2.2.1. EL COMPUTADOR DEFINICIÓN

Una computadora o un computador, (del latín *computare* - calcular-), también es denominada ordenador ( del francés *ordinateur* y este del latín *ordinator*), es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil. Una computadora es una colección de circuitos integrados y otros componentes relacionados que puede ejecutar con exactitud, rapidez y de acuerdo a lo indicado por un usuario o automáticamente por otro programa, una gran variedad de secuencias o rutinas de instrucciones que son ordenadas, organizadas y sistematizadas en función a una amplia gama de aplicaciones prácticas y precisamente determinadas, proceso al cual se le ha denominado con el nombre de programación y al que lo realiza se le llama programador. La computadora, además de la rutina o programa informático, necesita de datos específicos (a estos datos, en conjunto, se les conoce como "Input" en inglés o *de entrada*) que deben ser suministrados, y que son requeridos al momento de la ejecución, para proporcionar el producto final del procesamiento de datos, que recibe el nombre de "output" o *de salida*. La información puede ser entonces utilizada, reinterpretada, copiada, transferida, o retransmitida a otra(s) persona(s), computadora(s) o componente(s) electrónico(s) local o remotamente usando diferentes sistemas de telecomunicación, pudiendo ser

grabada, salvada o almacenada en algún tipo de dispositivo o unidad de almacenamiento.

En el nivel más elemental, una computadora procesa datos. Las empresas desarrollan departamentos de procesamiento de datos (programación de computadoras), Pues las computadoras procesan datos para producir información significativa. Los datos se construyen de hechos y cifras en bruto (sin procesar). La información está constituida por los datos procesados; la información tiene significado, los datos no. La computadora y sus programas llevan a cabo el procesamiento de la entrada; por lo tanto el programa convierte los datos en información útil. Los datos generalmente se introducen por medio de algún dispositivo de entrada, como un teclado. La información generalmente se envía a un dispositivo de salida, como una pantalla, una impresora o un archivo en disco. La entrada y la salida de la computadora pueden provenir de y dirigirse a muchos tipos de dispositivos distintos.

La computadora es un dispositivo electrónico capaz de recibir un conjunto de instrucciones y ejecutarlas realizando cálculos sobre los datos numéricos, o bien compilando y correlacionando otros tipos de información.

El mundo de la alta tecnología nunca hubiera existido de no ser por el desarrollo del ordenador o computadora. Toda

la sociedad utiliza estas máquinas, en distintos tipos y tamaños, para el almacenamiento y manipulación de datos. Los equipos informáticos han abierto una nueva era en la fabricación gracias a las técnicas de automatización, y han permitido mejorar los sistemas modernos de comunicación. Son herramientas esenciales prácticamente en todos los campos de investigación y en tecnología aplicada.

### **2.2.2. TIC Y EDUCACION**

El acceso universal a la educación básica y las condiciones para su calidad son imprescindibles, pero también lo es lograr que todos los alumnos y alumnas alcancen las competencias básicas para proseguir estudios posteriores, para incorporarse a la sociedad de forma activa y para ejercer sus derechos y deberes como ciudadanos libres y responsables. Ello supone ofrecer un currículo significativo que potencie, al menos, la educación en valores, que incorpore la lectura y el uso del computador en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, en el que la educación artística tenga un papel relevante y que se estimule el interés por la ciencia entre las alumnas y los alumnos.

### 2.2.3. EVOLUCIÓN DE LAS COMPUTADORAS

El hombre ha necesitado crear, a través del tiempo, dispositivos que le permitan automatizar los cálculos matemáticos y la elaboración de registros; muestra de ello es la invención y creación del ábaco.

En el siglo I, los hindúes introducen la representación simbólica de los números, así como su valor posicional y el concepto del cero. Este sistema pasa a diferentes pueblos y llega a Europa a través de los árabes, con las operaciones fundamentales, potencias y raíces.

1614, John Napier [escocés] desarrolla una forma simplificada para realizar la multiplicación, la división, las potencias y las raíces en forma de simples sumas y restas: los logaritmos.

1623, Francisco Bacon, de nacionalidad inglesa, utiliza por primera vez la aritmética con base 2, que es el sistema numérico en que se basa el funcionamiento de las computadoras.

1642, Blaise Pascal construye la primera calculadora mecánica, cuyo funcionamiento es semejante al ábaco.

1804, el telar de Joseph Jacquard, afecta directamente el desarrollo de los instrumentos de cálculo. Originalmente se utilizó en los talleres para ejecutar diferentes patrones de tejido a base de tarjetas perforadas.

1820, Charles Babbage [padre de las computadoras], se plantea la construcción de una máquina analítica universal, la cual no fue posible por la complejidad mecánica que representaba; sin embargo, la concepción de su máquina se comprueba en el siglo XX y su diseño conceptual es utilizado actualmente para fabricar las computadoras.

1906, Lee de Forest descubre la válvula de vacío, que da paso a las primeras computadoras electrónicas.

1944, el sueño de Babbage se hace realidad cuando se construye la primera computadora llamada Mark I. El proyecto fue dirigido por Howard H. Aiken y realizado por la I.B.M. [International Business Machines].

#### **2.2.4. LA COMPUTADORA EN LA EDUCACIÓN**

El acelerado desarrollo de la ciencia y la tecnología, provoca la obsolescencia rápida de gran parte del conocimiento y de la

preparación adquirida. Por lo tanto, la educación tenderá a disminuir la cantidad de información a cambio de reforzar valores y actitudes que permitan a los educandos su mejor desarrollo y desempeño, así como a concentrarse en los métodos y prácticas que les faciliten aprender por sí mismos (modelo autogestivo). Como consecuencia de ese fenómeno, otra concepción habrá de cambiar; hasta ahora la educación ha sido un asunto primordialmente de la niñez y de la juventud, en adelante lo será durante toda la vida. Por lo que se deberá estimular la conciencia de su necesidad y crear los mecanismos para institucionalizar la educación permanentemente a gran escala. (Programa de Desarrollo Educativo, 1995).

#### **2.2.5. LOS PROGRAMAS DE ACTUALIZACIÓN Y CAPACITACIÓN**

Una de las características del hombre es, dudar de lo que aprende; y en cada época, independientemente del contexto histórico y del grado de desarrollo alcanzado, los grandes inventos han sido puestos en tela de juicio. Evidentemente la computación electrónica no constituye la excepción, pero con una variante: nadie duda de su eficiencia, nadie cuestiona su potencial y la magnitud de sus efectos, ya no existe controversia ni asombro, existe la búsqueda incesante de distintas formas de introducir esta invención en todos los campos de la ciencia.



Constituyéndose el proceso educativo, en un campo inmenso para la aplicación de la computación, ya que el proceso enseñanza aprendizaje no se reduce sólo a las relaciones directas entre educador y educando, sino al conjunto de acciones hacia el desarrollo y realización plena del sujeto que aprende.

Esta forma de comprender el trabajo escolar, junto a los avances de la computación electrónica, ha permitido construir alternativas educacionales que impongan un desafío y que impliquen romper los esquemas clásicos. (ILCE-SEP, 1986)

#### **2.2.6. LA ENSEÑANZA ASISTIDA POR COMPUTADORA**

El uso y las variadas formas de utilizar la computadora en la educación básica, han buscado desde sus inicios, satisfacer ciertas necesidades del proceso didáctico y a la vez permitir ampliar la conceptualización por parte de los educadores, de las posibilidades de la misma; presentando para ello entre otras opciones: La computadora como un recurso didáctico en la que ésta, al igual que sus programas, ocupan el papel de un elemento del proceso enseñanza - aprendizaje.

Como medio para mejorar la cognición, en que ambos componentes se tornen en objetos con los que se aprenda a aprender. Reconociendo así a la computadora como un recurso didáctico en dos orientaciones principalmente: como herramienta de aprendizaje y como auxiliar del docente.

La utilización de la computadora en el salón de clases puede ofrecer resultados muy diferentes; posiblemente enriquecer el interés, la capacidad, el logro de aprendizajes, la concepción del proceso que se sigue para aprender y para describir nuevas soluciones, nuevas situaciones y problemas; el desarrollo de la motivación

### **2.2.7. USO DE LA COMPUTADORA COMO APOYO DIDÁCTICO**

A través de la computadora en la educación del estudiante y la labor del profesor para lograr la interacción del estudiante y el desarrollo de la escuela. Y las distintas formas o modelos de uso de la computadora en la enseñanza –aprendizaje de los estudiantes.

El profesor nunca deberá utilizar la computadora en el aula de clase, como portafolios o pizarrón electrónico, esto significa presentar dibujos de texto en la pantalla, limitando su función

al apoyar solamente la exposición del docente, convirtiendo al alumno en un receptor pasivo, por el contrario, debe buscarse la participación del alumno.

Debe considerarse el empleo de la computadora en el aula como una opción más para que el grupo y el profesor socialicen las ideas sustantivas, y como grupo en general expresen sus inquietudes, dudas y experiencias; el profesor interactuará directamente con el grupo y la computadora, mientras los alumnos se relacionan indirectamente con el recurso, pero directamente entre sí.

#### **2.2.8. LOS PROGRAMAS COMPUTACIONALES EDUCATIVOS COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL AULA**

Los programas o software educativo tienen como finalidad: facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje a maestros y alumnos utilizando para ello la computadora como apoyo didáctico. Servir como auxiliar didáctico adaptable a las características de los alumnos y las necesidades de los docentes.

Imprimir mayor dinamismo a las clases, enriquecer éstas y elevar, de ese modo la calidad de la educación.

Fomentar la creatividad del alumno en un ambiente propicio de aprendizaje.

### **2.2.9. LA COMPUTACIÓN EN EL AULA Y LA PARTICIPACIÓN DEL MAESTRO**

Resulta innegable que los docentes, a pesar de la época en que vivimos y las demandas de la sociedad actual y futura, permanecemos y hemos permanecido al margen de la explotación de los recursos que la tecnología nos ofrece; ya sea por el perfil académico de formación, o bien, por la falta de recursos económicos que nos impiden aspirar a la adquisición de un equipo de cómputo.

Todo ello, sin ignorar que la apatía [resultado tal vez de los factores antes expuestos] y nuestros propios esquemas mentales juegan finalmente un papel preponderante para permanecer en un nivel alarmante de ignorancia [analfabetismo tecnológico] que nos lleva a ser reticentes al trabajo con estas nuevas herramientas.

Ante tal situación, no debemos olvidar que, para las generaciones actuales y futuras, no existen temores tecnológicos y han aprendido con facilidad y destreza, el uso de ingenios tecnológicos, resultando para ellos algo cotidiano como en su momento lo han sido la televisión o los propios

videojuegos. Sólo que esta vez se encuentran ante una opción que abre para los niños y los jóvenes una infinita gama de saberes y habilidades que adoptan con una fluidez tecnológica escalofriante. (Papert, 1996) y nos hace aparecer como adultos ignorantes e incapaces ante nuestros educandos al no aprovecharlas en nuestra labor educativa cotidiana, como un recurso más dentro de los procesos didácticos y de investigación.

El desarrollo al que podemos aspirar a finales del siglo XX exige cambios profundos en los comportamientos que sólo puede ser producto de la educación. En consecuencia el Programa de Desarrollo Educativo, 1995-2001 considera a la educación como un factor estratégico del desarrollo, que hace posible asumir modos de vida superiores y permite el aprovechamiento de las oportunidades que han abierto la ciencia, la tecnología y la cultura de nuestra época. (Programa de Desarrollo Educativo, 1995).

#### **2.2.10. EL PERSONAL DOCENTE Y NO DOCENTE EN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN**

Aunque en la vida diaria interactuamos con algunos medios o sistemas computarizados, como los cajeros automáticos de los bancos, los juegos electrónicos, la vídeo programable, etcétera, muchas veces nos atemoriza pensar en tener que

manejar una computadora; otras veces la actitud ya no es de temor sino sacralización. Este temor o sacralización responde a la mitificación general que se hace de la informática en los distintos medios de comunicación.

Los temores tienen orígenes objetivos y subjetivos. Podemos mencionar factores objetivos tales como la amenaza de ser reemplazado en el puesto de trabajo o ser controlado de forma más eficaz por quienes tienen el poder. Entre los factores subjetivos, no menos importantes, el temor a lo desconocido, los recelos frente al cambio en las reglas del juego, la percepción de quedarse atrás, la falta de control sobre la máquina, etcétera.

En el otro extremo están quienes brindan toda su confianza a las computadoras o las utilizan como medio de legitimación de los resultados obtenidos. En ambos casos se les asigna a las computadoras un lugar de poder independiente del hombre. Nuestro propio lenguaje muchas veces delata la mitificación que hacemos de la máquina, cuando decimos que piensa, voy a preguntarle a la computadora, la máquina es inteligente. Le atribuimos a la computadora características que son propias del ser humano. Estas dos actitudes [sacralización o tecnolatría; temor o tecnofobia] que pueden vivenciarse frente a las nuevas tecnologías, imposibilitan la buena comprensión de las nuevas tecnologías de la información y su correcto aprovechamiento.

Saber manejar la computadora y utilizar distintos elementos [procesadores de textos, bases de datos, plantillas de cálculo] y software, constituyen un conjunto de saberes técnicos y habilidades importantes; sin embargo, no significa necesariamente que se esté capacitado para poder realizar la tarea docente de manera autónoma. Para poder realizar una buena práctica de enseñanza deberíamos acompañar nuestros conocimientos técnicos del medio tecnológico con el análisis de los supuestos que prevalecen en nuestras propias creencias, pre concepciones y prácticas dentro del contexto social y cultural en el que se inserte nuestro trabajo docente.

Desde una perspectiva democrática y pluralista, la educación básica, la capacitación y la formación en general, no sólo deben tener como objetivo la información científica y técnica, sino que deben confrontar las acciones propias de la capacitación tradicional y transferirlas por aquellas que fomenten el desarrollo de aptitudes y actitudes apropiadas para remitir la adaptación y la permanencia en los estándares de calidad, además de la formación de sujetos críticos y reflexivos para poder poner en entredicho los mitos y las creencias que estructuran sus percepciones y experiencias. (Giroux, 1990).

Desde este punto de vista, el nuevo analfabeto no sólo es quien no es capaz de aprender a aprender, o el que no sabe adaptarse a los cambios, sino también, aquel que no puede

reconsiderar sus propios errores o aciertos, ni reflexionar sobre sus propias acciones, experiencias y creencias. (Ligouri, 1995).

### **2.2.11. TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y CALIDAD DE LA ENSEÑANZA**

El concepto de Tecnología educativa, surgió por el decenio de 1950, vocablo en lengua inglesa para denominar dos fenómenos, uno que hacía referencia al impacto de los diversos descubrimientos tecnológicos en la educación, es decir, a la utilización de esas invenciones, procesos o artefactos en el campo de la enseñanza y otro que apareció aparejado al mismo vocablo, que pretendía haber llegado el momento de establecer la tecnología que hiciera posible educar.

La tecnología puede ser considerada como un lenguaje que expresa la capacidad del ser humano para utilizar y combinar articuladamente procedimientos y medios que les permiten resolver sistemáticamente problemas a los que se enfrenta. En este sentido, la tecnología educativa es el lenguaje que tiene que ver directamente con la solución de los problemas educativos o que tienen relación con ellos.



La tecnología como lenguaje sigue procesos de producción y reproducción. Cuando un ser humano tiene una vivencia, por la capacidad reflexiva que sólo él posee, se producen en su interior procesos de objetivación de esa misma experiencia; la objetivación tiende a expresar algo de esa vivencia.

La tecnología concreta, al igual que todo lenguaje, se aprende fundamentalmente por imitación. Es decir, existe un proceso inicialmente pasivo en el que la concatenación de acciones se va articulando para llegar a posibilitar la aplicación activa. De la misma forma, cuando el dominio de una situación específica exige el uso de aparatos o instrumentos ya elaborados, resulta fácil adecuar ese uso contextualmente, sin que el aparato como tal, se convierta en el eje de la actividad ni en el condicionar del sentido de la acción.

Para que la tecnología actúe en el terreno educativo, debe hacerlo primeramente en el proceso de aprendizaje. Se trata de vincular las teorías, metodologías, instrumentos, medios, estrategias y procedimientos, con los contenidos de aprendizaje y con las actividades que debe llevar a cabo el educando; partiendo en todo momento de sus conocimientos previos en el que hubiese sido inscrito.

La educación es de calidad cuando se logra que todo individuo egresado de cualquier nivel, sea competente para el autodidactismo, el ejercicio del pensamiento crítico y creativo,

la solidaridad y sepa a la vez, aprovechar los avances científicos y tecnológicos. (Benavides, 1990).

La calidad de la enseñanza difiere de calidad de la educación. La calidad de la enseñanza se refiere a la validez de los procedimientos utilizados por el docente para activamente exponer, proponer o explicar un conjunto de contenidos que supuestamente deben ser aprehendidos por los estudiantes. Desde hace tiempo, se ha asumido que el énfasis de la acción educativa ha de ponerse en el aprendizaje por encima de la enseñanza y que por lo tanto, el papel del maestro consiste sobre todo en poner a los estudiantes en situación de aprendizaje.

Mientras que la calidad de la educación se refiere a la calidad del proceso educativo en su totalidad, poniendo énfasis en los procesos de aprendizaje, en sus repercusiones y en la vida individual y social de los educandos. Es entonces de mayor relevancia la relación de la tecnología educativa con la calidad de la educación, que con la calidad de la enseñanza, por lo que se considera que la educación es de calidad: Cuando promueve aprendizajes significativos en el ámbito de los valores, los métodos de pensamiento y acción.

Cuando a través de procesos educativos se inserta a las personas en movimientos de educación permanente, que refuerzan el pensamiento crítico y la autoevaluación. En suma,

cuando se logra que todo individuo egresado de cualquier nivel educativo sea competente para el autodidactismo, el ejercicio del pensamiento crítico y creativo, y sepa, a la vez aprovechar los avances científicos y tecnológicos, integrados a su cultura y adaptar sus hábitos, conocimientos y destrezas al cambio de las diversas técnicas modernas. (1990).

### **2.2.12. LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE.**

La enseñanza y aprendizaje, y tiene fundamentalmente un sentido espiritual y moral, siendo su objeto la formación integral del individuo. Cuando ésta preparación se traduce en una alta capacitación en el plano intelectual, en el que, se trata de una educación auténtica, que alcanzará mayor perfección en la medida que el sujeto domine, autocontrol y auto dirija sus potencialidades: deseos, tendencias, juicios, y voluntad.

El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de

pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida. De acuerdo con Pérez Gómez (1992) el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas.

Existe un factor determinante a la hora que un individuo aprende y es el hecho de que hay algunos estudiantes que aprenden ciertos temas con más facilidad que otros, para entender esto, se debe trasladar el análisis del mecanismo de aprendizaje a los factores que influyen, los cuales se pueden dividir en dos grupos : los que dependen del sujeto que aprende ( la inteligencia, la motivación, la participación activa, la edad y las experiencia previas ) y los inherentes a las modalidades de presentación de los estímulos, es decir, se tienen modalidades favorables para el aprendizaje cuando la respuesta al estímulo va seguida de un premio o castigo, o cuando el individuo tiene conocimiento del resultado de su actividad y se siente guiado y controlado por una mano experta.

### **2.2.13. COMPUTADORAS: EFECTOS EN LA SOCIEDAD**

En los últimos años, el fuerte incremento que se ha venido dando en la utilización de las computadoras, es fácilmente observable en profesiones tan diversas como la medicina, la educación, la ingeniería, la arquitectura, la administración, etc. o en sectores como el gobierno, la

industria, la banca, el comercio, etc., lo cual se debe a que estos cada vez más pequeños y novedosos artículos tienen como virtud principal procesar con mucha facilidad y a gran velocidad enormes volúmenes de información.

Uno de sus objetivos la es el razonamiento humano; esto no quiere decir que no se requiera del elemento humano para el manejo de la computadora que realizará tal función.

El desconocimiento de su tecnología provoca adquirir el equipo sin considerar sus requerimientos de instalación y mantenimiento.

Consideramos que la falta de conocimiento de la computadora ha creado dos corrientes radicales de comportamiento en los individuos: una, que incluye a quienes consideran que la computadora será capaz de resolverlo todo y en la otra, los que temen conocerlas y prefieren evadirlas.

#### **2.2.14. LA COMPUTADORA EN LA ESCUELA**

El mundo actual exige que se use la computadora en el desempeño de muchas de las actividades laborales existentes. Por eso, es importante que en las escuelas se

enseñen sus principios básicos de funcionamiento y los principales usos como el procesamiento de texto y el cálculo numérico. Pero vale la pena reflexionar sobre el hecho de que, excepto en aquellos casos en los que se trate de futuros técnicos o profesionales de la computadora no es un fin, sino un medio. Muchas escuelas, en vez o además de tener laboratorios de computación, tienen una computadora en cada aula y los profesores las usan para presentar "programas educativos" a sus estudiantes. En este caso, se puede decir que la computadora se usa como auxiliar didáctico.

#### **2.2.15. ¿POR QUÉ DEBERÍAMOS PREOCUPARNOS DE QUE NO HAIGA COMPUTADORAS PARA PRACTICAR?**

En primer lugar, debido a que los alumnos sentirían inseguridad al momento de utilizar un computador. En segundo lugar, este recurso puede ofrecer buenas oportunidades educativas y de otros. Finalmente, si más estudiantes sintieran esa seguridad al manejar un computador pedirían más consejos de sus profesores para usar este medio como una oportunidad muy importante para aprender.

## **2.3. MARCO TEORICO INSTITUCIONAL**

### **2.3.1. RESEÑA HISTÓRICA**

#### **JARDÍN ESCUELA FISCAL MIXTA "SAN JOSÉ"**

##### **ANTECEDENTES**

El padre Marcos Benetazzo, valioso sacerdote, josefino impregnando de sabiduría, fé, humanidad y dotado de un inmenso amor por la niñez, dedico su vida al servicio de la parroquia Barreiro.

Sus ideales estaban basados en la caridad benevolencia, valores morales que están esculpidos en el bronce eterno de la inmortalidad.

El ilustre escritor Justino Cornejo Vizcaíno afirmo: que El padre Marcos Benetazzo hizo suyas las palabras del Señor "Dejad que los Niños vengan a Mi", al fundar un asilo San José Taller de imprenta, de mecánica. Carpintería, corte y

confección y aula para una escuela donde se eduquen los niños de esa localidad.

El 10 de agosto de 1916 se cristalizaron sus anhelos con la creación de la escuela "Antonio Ante", nombre con el que perduro hasta el 11 de diciembre de 1947 y fue sustituido por el de 10 de agosto en honor a la fecha de su fundación, pero esta escuela también dejo de funcionar en el año de 1949. El 9 de junio de 1949 funciona una escuela con 150 niños y fue reconocida con el nombre de "San José" En honor el patrono San José, divino ejemplo para los padres del mundo.

En diciembre 11 de 1954 terminaron su educación primaria 38 niños, primera promoción que cubrió de lauros la institución.

En marzo 19 de 1955 la escuela recibió altos honores al celebrar sus bodas de plata el padre Marcos Benetazzo fue declarado Benemérito hijo de Babahoyo por el primer Consejo Cantonal Babahoyo.

El 28 de junio de 1969 Barreiro, Babahoyo y la patria entera se estremeció ¡Murió e! padre Marcos Benetazzo!



En 1970 el padre Juan Agnoletto paso la escuela a donde esta ubicada la actual ciudad de Babahoyo a funcionar en el colegio Padre Marcos Benetazzo. Donde se elaboro en completa calma 15 años trabajando mutuamente entre las dos instituciones, complementando las obras de relleno, pavimentación y enlucidos con el apoyo económicos de los padres de familia de la Escuela San José bien dirigida en ese entonces por el Honorabilísimo director Sr. Hugo Campos Llerena que unido al personal docente forman un conjunto maravilloso de maestros que imparten sus conocimientos en 12 paralelos y hacen de su misión un crisol de enseñanzas que reflejan al mundo el valor de su saber.

El 4 de septiembre de 1989 muere el Padre Juan Agnoletto abandonando así su bien dirigida obra, la misma que es tomada por los sacerdotes de la Comunidad Josefina empezando entonces el sufrimiento de nuestra escuela porque le tomaron como carga improductiva para sus intereses por lo que acuerdan convertirla en escuela particular, esto fue rechazado por el director, personal docente y padres de familia que decidieron abandonar el colegio y receptar las matriculas en la calle y gracias a la gentileza del señor Geovanny Parra. Rector del colegio Eugenio Espejo, los niños recibieron sus clases en las aulas de este plantel durante el año lectivo 1994-1995.

En el año de 1995 / 96 el señor Hugo Campos, personal docente y comité central de padres de familia tomaron la iniciativa y construyeron una escuela de caña en el terreno de propiedad de la escuela y que en ese entonces solo había arena, agua y patillas.

Pero gracias a la comprensión de los padres de familia ya que por la confianza depositada en las sabias enseñanzas de los prestigiosos maestros no' querían abandonar ia escuela y más bien ayudaron a soportar las penurias y el sufrimiento.

Cebe mencionar a cada uno de los maestros y padres de familia que destacaron en la tenaz lucha por conseguir que en este lugar mediante la sensibilidad del gobierno se construyera en el año 1995 un edificio con 14 aulas pedagógicas y debidamente equipadas con el mobiliario necesario. El mismo que esta ubicado en las calles Juan Agnoletto y Juan x Marcos.

Señor: Hugo Campos Llerena	Director.
Señora. Gloria Gaibor Trujillo	Profesora.
Señora: Bélgica Valero Zambrano	Profesora.
Señora: Olga Rodríguez Aguilar	Profesora.
Señora: Laura Montalvo Pulecio	Profesora.
Señora: Mariana Coloma de Terán	Profesora.

Señora: Irma Sánchez Sotomayor	Profesora.
Señora: Olga García Guayano	Profesora.
Señor: Nelson Romero Bolaños	Profesor.
Señor: Alejandro Ulloa Vuela	Profesor.
Señora: Etita Parrales	Profesora.
Señor: Juan Castro	Profesor.
Señora: Rafaela León de España	Profesora.

El comité central de padres de familia estaba formado por las siguientes personas:

Señora profesora Adelina Zúñiga	Presidenta.
Señora Narcisa Miranda	Tesorera

Este grupo de verdaderos maestros y padres de familia llenos de un inmenso amor por la institución y por la niñez que en ella se educa trabajan incansablemente por el bienestar de la misma.

En el año 1998 el señor Hugo Campos director de la escuela empieza a sentirse mal de salud acusa de su largo trajinar de la vida docente esto causo mucha preocupación a todos sus compañeros y compañeras por lo que deciden pedirle que se tome unos días de descanso para que sea atendido por los especialistas comprometiéndose todos y cada uno a velar por

el prestigio de la escuela, quedando encargado de la dirección el señor Nelson Romero Solanos en 1999.

En el año 1999 el señor Hugo Campos fue intervenido quirúrgicamente, quedando de este modo imposibilitado para continuar con su trabajo razón por lo cual decide acogerse al derecho de la jubilación para poder radicarse en Ambato lugar donde tiene su residencia y sus familiares y además un clima saludable y acogedor de este modo se retira de la escuela en la que trabajo 40 años dejando ejemplos de honradez trabajo y disciplina para todos los que aseamos la familia Josefina.

Los maestros de la escuela con mucha tristeza por la ausencia del señor Hugo Campos continúan impartiendo sus sabias enseñanzas a la niñez Josefina dirigidos por el señor Nelson Romero quien continúa encargado de la dirección hasta el mes de abril del 2001 que por orden del señor Wellington Goyburo y de la dirección de la educación de los ríos la dirección de la escuela paso a mano de la señorita Mariana Coloma de Terán una maestra que supo ganarse el cariño y respeto de los maestros padres e familia y de los alumnos del plantel manteniendo siempre el orden disciplina y trabajo.

El 9 de julio del 2001 mediante concurso de méritos y oposición fue designada directora titular la Leda. Adelina Zúñiga Pérez la misma que venia desempeñando la función de maestra y que remplaza al Sr. Hugo Campos Llerena convirtiéndose en el segundo director del plantel.

En el momento de su posesión dijo que este cargo lo recibía con la mayor humildad y responsabilidad y que trabajaría de acorde con las leyes y reglamentos de la ley de educación y cultura y los reglamentos internos de la red educativa B1 a la que pertenece la institución.

La escuela San José en ningún momento dejo el ritmo del progreso trabajando siempre unidos maestros, alumnos y padres de familia se ha logrado conquistar muchos triunfos a nivel de la Red B1 » Campeones en baile Folclor organizado por el colegio Eugenio Espejo.

- Campeones en Mini futbol.
- Campeón en Casa abierta.
- Campeón en Básquetbol. femenino.
- Campeón en Mi ni fútbol escolar.
- Primer puesto concurso de redacción.

Cada uno de estos triunfos fueron recibidos con la mayor alegría y humildad que caracteriza a la familia Josefina, pero sí comprometiéndonos mas cada día a continuar inculcando valores Cívicos. Éticos y Morales, en nuestros alumnos.

Para esto se realiza la primera feria Exposición incentivando el Civismo el 31 de Octubre del 2003.

En la que se demostró el verdadero amor a nuestra Patria y se rindió homenaje al Escudo Nacional del Ecuador mediante la integración de todos los que hacemos la Institución.

Cabe destacar que en lo Científico no hemos descuidado en ningún momento nuestros alumnos ya contamos con una sala de computación donde los alumnos pueden preparases tecnológicamente.

También en lo material hemos progresado notablemente, hemos conseguido de las autoridades muchas obras.

La labor realizada por los alumnos que formaron el gobierno estudiantil periodo lectivo 2003-2004 dirigidos por el alumno

José Rodríguez Macías consiguieron la construcción de una cancha de usos múltiples.

Pero todo no puede ser alegría y contento hay momentos de tristeza que no se borrarán jamás El 7 de Enero del año 2004 a las 8 de la noche cuando todos pensábamos descansar fuimos sorprendidos por la infausta noticia que allá en Ambato había fallecido el Sr. Hugo Campos Llerena. Ex director del plantel.

Huguito nuestro Director como cariñosamente le llamamos y lo seguiremos haciendo, porque para nosotros no ha muerto, vivirá por siempre en nuestros corazones, continuaremos su ejemplo de honradez, amor, y decisión por los niños porque así era El, lleno de todas las virtudes que debe tener un verdadero Maestro. Descansa en paz querido amigo maestros de maestros.

Toda la comunidad de esta institución muy consternada por el lamentable incidente continúa con más ahínco tratando de no desmayar la ruta trazada en beneficio de todos Es de este modo que hemos continuado con el progreso de la institución tanto en el nivel académico como en el estructural.

No hemos decaído ni un solo momento hemos visto partir a muchas compañeras profesoras que se han acogido al derecho de jubilación a quienes les deseamos muchos éxitos en su ruta a seguir ellas han cumplido a cabalidad con la encomendable labor y se retiran con la inmensa satisfacción del deber cumplido, felicidades Sra. Gloria Gaibor Trujillo y Sra. Irma Moyano Salazar. Que dios guíe sus pasos y las cuide siempre.

Niños que se educan en las aulas	556
Maestros que imparten las sabias enseñanzas.	1
Directora del plantel.	1
Maestros de computación, e ingles	1
Auxiliar de servicio.	1
Guardián.	1

Esta prestigiosa institución sigue adelante con miras de progreso guiando orientando instruyendo a la niñez preparándolos para un futuro mejor de la comunidad del Cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos y porque no decirlo de la patria entera.



## **2.4. PLANTEAMIENTO DE LA HIPOTESIS**

### **2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL**

LA AUSENCIA DE EQUIPOS DE CÓMPUTO INCIDE EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA ESCUELA ASILO "SAN JOSÉ" DE LA CIUDAD DE BABAHOYO EN EL PERIODO LECTIVO 2011.

## **2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES**

### **2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE**

- LA AUSENCIA DE EQUIPOS DE CÓMPUTO

### **2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE**

- INCIDE EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

CATEGORIA O CONCEPTO	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS O INSTRUMENTOS
<p>1. ANALIZAR LAS CAUSAS DE LA AUSENCIA DE EQUIPO DE CÓMPUTO.</p> <p>2. DESCRIBIR EL EFECTO QUE PRODUCE EN EL APRENDIZAJE LA FALTA DE UTILIZACIÓN DE ORDENADORES EN LOS ESTUDIANTES.</p> <p>3. IDENTIFICAR LOS NIVELES DE CAPACITACIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON LA AUSENCIA DE EQUIPOS DE COMPUTO</p>	<p>1.- POCO INTERES DE LAS AUTORIDADES DEL GOBIERNO.</p> <p>2.- NSTITUCION NO CUENTA CON RECURSOS ECONOMICOS NECESARIOS.</p> <p>1. ESTUDIANTES QUE NO SABEN MANEJAR EL COMPUTADOR DEBIDAMENTE.</p> <p>2. NO SE OBSERVA AVANCE EN EL APRENDIZAJE PRACTICO DEL COMPUTADOR.</p> <p>1. FALTA DE MANEJO ADECUADO DE APLICACIONES BASICAS (WORD, EXCEL., POWER POINT ETC.)</p>	<p>1. Inventario institucional</p> <p>2.- Estudiantes no saben manejar el computador</p> <p>1.- Falta de practica</p> <p>2.- Limitación en el desarrollo del conocimiento</p> <p>1.- Falta de interacción con nuevos software de Educación.</p> <p>2.-Bajas calificaciones en evaluaciones del ministerio de educación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación directa</li> <li>• Encuestas</li> <li>• Evaluaciones</li> <li>• Métodos de investigación</li> <li>• Técnicas de investigación</li> </ul>

## **CAPITULO III**

### **3. DISEÑO METODOLOGÍCO DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. METODOLOGÍA EMPLEADA**

Para este proyecto se utilizó el método científico, inductivo y el deductivo.

##### **3.1.1. MÉTODO CIENTÍFICO**

Conjunto de procesos que el hombre debe emplear en la investigación y demostración de la verdad.

Este método es racional, analítico claro y preciso el cual nos llevara a dar una solución al problema planteado en la investigación. Mediante este proceso se pretende:

- Comprobar y demostrar un problema
- Formular hipótesis y comprobar la misma
- Recopilación de datos
- Análisis de datos

Para la realización de este proyecto los métodos que se han aplicado son el inductivo, deductivo, científico.

### **3.1.2. MÉTODO INDUCTIVO**

Se inicia con la observación de los hechos o fenómenos y a la vez poder priorizar el problema. Va de lo particular a los sucesos en general.

### **3.1.3. MÉTODO DEDUCTIVO**

En el método deductivo, la lógica es la autoridad. El método deductivo comienza con una verdadera declaración de algunos (axiomas), con el objetivo de demostrar estas declaraciones (teoremas). El método deductivo va de lo general a lo particular y empezar con hechos conocidos para llegar a conclusiones.

Conceptos y técnicas se presentan en este método, a fin de concentrarse en situaciones particulares.

La utilización de estos métodos son debido a la suposición que se tuvo ante un problema que se da comúnmente en las entidades educativas primarias, mediante estas suposiciones se procedió a la investigación de campo y luego con el resultado de los

fenómenos estudiados se llegó a conclusiones relacionadas al caso.

### **3.2. MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN**

El tipo de investigación usado para este proyecto es el cualitativo, usado principalmente en las ciencias sociales que se basa en cortes metodológicos basados en principios teóricos tales como la fenomenología, hermenéutica, la interacción social empleando métodos de recolección de datos que son no cuantitativos, con el propósito de explorar las relaciones sociales y describir la realidad tal como la experimentan los correspondientes.

### **3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACION**

Este tipo de investigación es de campo Es aquella, que se la realiza en el lugar de los hechos, de la cual se ha podido obtener los datos y determinar el problema y las posibles soluciones que se deben conocer.

Este trabajo me ha dado la oportunidad de trabajar con una serie de métodos que fueron utilizados para la

obtención de un trabajo práctico, se lo realiza a base de encuesta.

### **3.3.1. INVESTIGACIÓN DE OBSERVACIÓN**

Consiste en la inspección y estudio por medios de los sentidos de las características más sobresalientes del hecho o fenómeno por investigar.

### **3.3.2. TÉCNICA**

Diversas técnicas actividades y tareas se utilizaron en este trabajo para el cumplimiento de los objetivos. Las técnicas son instrumentos que nos facilitan la información para obtener los resultados concretos del trabajo de investigación.

### **3.3.3. OBSERVACIÓN**

Uno de los métodos de hacer la investigación es hacer a la gente preguntas. Este es el concepto de lo que esto implica una encuesta para la mayoría de la gente. Sin embargo, es posible una investigación sin hacer preguntas, sino simplemente por la observación. La observación es una técnica que nos muestra los

acontecimientos sociales e información acerca de la comunidad (medio ambiente).

### **3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA**

La población que se considera en este proyecto de investigación es de 22 profesores los cuales 18 son contratados y de 45 alumnos en el séptimo año de la escuela Asilo “San José” de la ciudad de Babahoyo.

### **3.5. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Esta investigación me ha permitido receptar información de primera, es decir de fuente directa de origen, en el sitio de los acontecimientos, con los estudiantes y docente.

### **3.6. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

La recolección de información fue por medio de encuestas la cual se le realizo a la profesora de computación de la escuela, y a los estudiantes del séptimo año.

### **3.7. ALCANCE Y LIMITACIÓN DEL PROYECTO**

Este proyecto de investigación basa su alcance a la falta de ordenadores para el aprendizaje de los estudiantes del séptimo año de la Escuela Asilo “San José” de la ciudad de Babahoyo.

### **3.8. SELECCIÓN DEL MATERIAL DE APOYO**

Para lograr la investigación se ha necesitado lo siguiente:

- Papeles para tomar las encuestas
- Lápices
- Computadora
- Borradores



## CAPITULO IV

### 4. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Resultados de las encuestas dirigidas a los estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Asilo "San José" de la Ciudad de Babahoyo.  
Población y muestra: 45 estudiantes

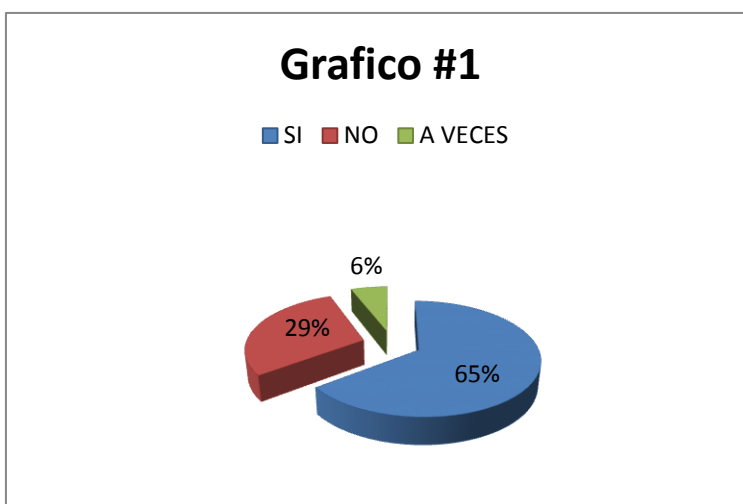
#### 1.- ¿Comprende Ud. Lo que el profesor explica de la materia de computación?

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	65%
NO	20	29%
A VECES	3	6%
TOTAL	45	100%



De acuerdo a la encuesta realizada se ha determinado que la explicación que el profesor hace de la asignatura de computación el 22% de los estudiantes si comprenden mientras que el 20% no comprende y el 3% a veces. Y por lo tanto los estudiantes el 65% contestaron que si comprenden la explicación del profesor.

## 2.- ¿Considera Ud. Importante aprender computación?

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	45	100%
NO	0	0
TOTAL	45	100%



Según encuestas realizadas a los estudiantes un 45% respondieron que si es importante aprender computación. En un total del 100% de los estudiantes respondieron que es importante aprender computación.

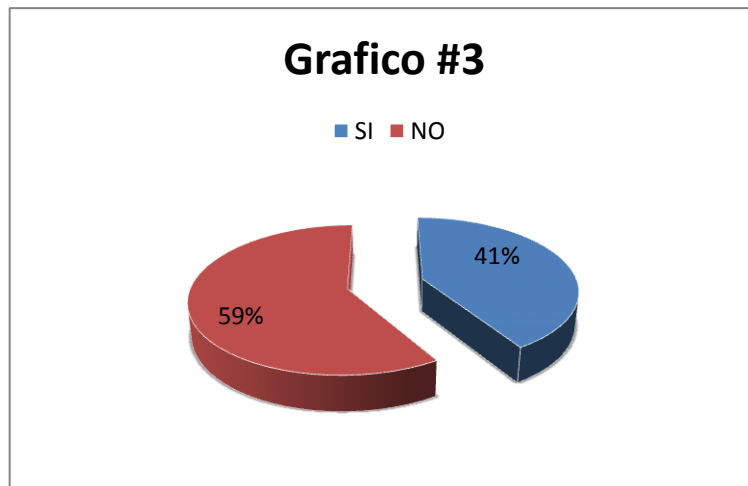
### 3.- ¿Está capacitado para manejar el computador?

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	41%
NO	25	59%
TOTAL	45	100%



De acuerdo a la encuesta realizada se ha determinado que el 20% de los estudiantes si están capacitados para manejar el computador y el 25% no. Los estudiantes el 59% respondieron que no se sienten capacitados para manejar el computador.

#### 4.- ¿Le causa dificultad manejar el computador de alguna manera?

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	35	59%
NO	6	29%
A VECES	4	12%
TOTAL	45	100%



Según encuestas realizadas el 35% de los estudiantes respondieron que si les causa dificultad manejar el computador mientras que el 6% no y un 4% a veces. El 59% de los estudiantes contestaron que si se les dificulta manejar el computador

**5.- ¿Cree que es necesario un equipamiento de computadoras en el laboratorio de computación para un mejor aprendizaje?**

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	45	100%
NO	0	0
TALVEZ	0	0
TOTAL	45	100%



Un total del 45% estudiantes si creen que es necesario un mejor equipamiento de computadoras para un mejor aprendizaje. El 100% de los estudiantes si creen que es necesario un mejor equipamiento para mejorar el aprendizaje.

## 6. ¿El profesor de computación utiliza estrategias metodológicas?

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	26%
NO	26	53%
A VECES	4	21%
TOTAL	45	100%



La encuesta realizada a los estudiantes el 15% respondieron que el profesor si utiliza estrategias metodológicas, mientras un 26% no y un 4% a veces. Por lo tanto el 53%. De los estudiantes contestaron que el profesor no utiliza estrategias metodológicas.

**7.- ¿Cuándo realizas las prácticas en el laboratorio trabajas tu solo en el computador?**

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	12%
NO	41	88%
A VECES	0	0
TOTAL	45	100%



La encuesta dio como resultado que el 12% de los estudiantes trabajan solos en el computador y mientras que el 88% no. El 0% de los estudiantes contestaron que no trabajan solos en el computador.

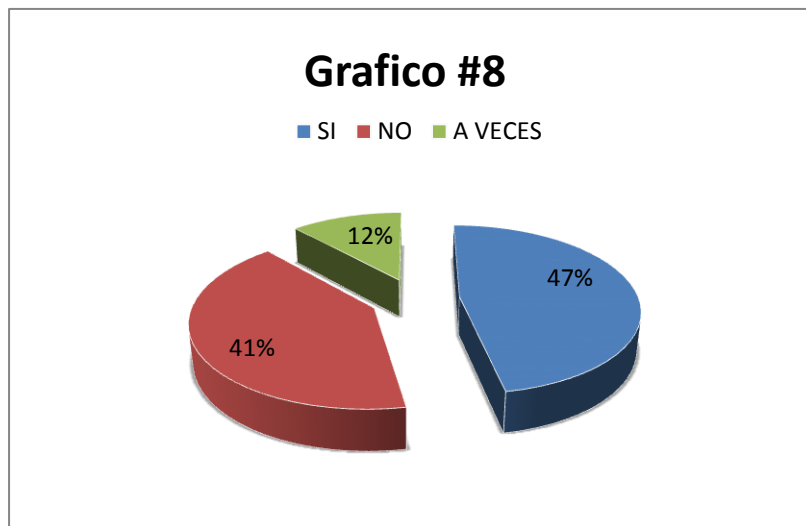
## 8. ¿Indique Ud. El profesor motiva a sus alumnos en clases?

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	47%
NO	18	41%
A VECES	4	12%
TOTAL	45	100%



La encuesta realizada a los estudiantes el 23% respondieron que el profesor si motiva a los alumnos en clases y un 18% no mientras el 4% a veces. Un 47% de los estudiantes contestaron que el profesor si motiva a los estudiantes en sus clases.



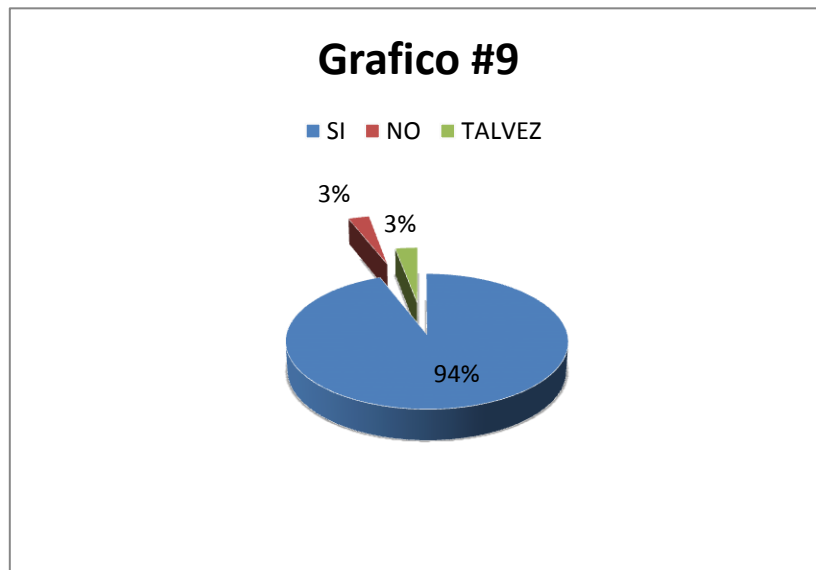
**9. ¿Le gustaría a usted tener computadoras en su escuela y practicar algunas horas en el laboratorio?**

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	43	94%
NO	1	3%
TALVEZ	1	3%
TOTAL	45	100



De acuerdo al total el 43% de los estudiantes respondieron que si les gustaría tener computadores y practicar en el laboratorio y un 1% no mientras el 1% Tal vez. .El 94% de los estudiantes si les gustaría tener computadores y practicar en ellas.

**10. ¿Le causa dificultad aprender computación por la falta de computadoras?**

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	37	79%
NO	3	9%
A VECES	5	12%
TOTAL	45	100%



Según la encuesta que se realizó a los estudiantes se ha considerado que la falta de computadoras en el laboratorio causa a un 37% de los estudiantes dificultad aprender computación y a un 3% no mientras que al 5% a veces. Los estudiantes un 79% les causa dificultad aprender computación por la falta de computadoras.

# ENCUESTA DIRIGIDA AL DOCENTE DE COMPUTACION DE LA ESCUELA ASILO "SAN JOSE" DE LA CIUDAD DE BABAHOYO.

## 1.- ¿Prepara sus clases diariamente?

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100%
NO	0	0%
TALVEZ	0	0%
TOTAL	1	100%



Según en la encuesta realizada a los profesores se ha determinado que el 100% de ellos contestaron que si preparan sus clases diariamente.

**2.- ¿Ud. se siente capacitado para impartir la asignatura de computación?**

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100%
NO	0	0%
AVECES	0	0%
TOTAL	1	100%



En la encuesta realizada a los profesores el 100% contestaron que si se sienten capacitados para impartir la asignatura de computación.

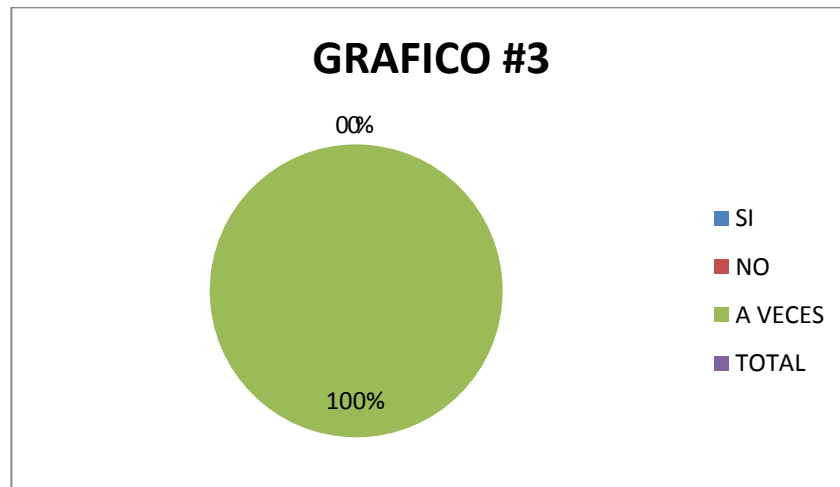
**3.- ¿Los estudiantes hacen preguntas de las clases que Ud. explica?**

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	0	0%
A VECES	1	100%
TOTAL	1	100%



La encuesta dio como resultado que el 100% de los profesores contestaron que los estudiantes a veces hacen preguntas de las clases que explica.

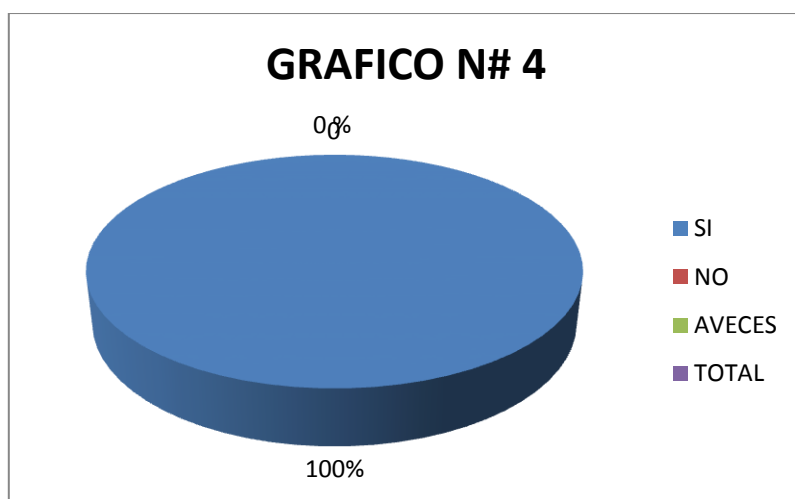
#### 4.- ¿Utiliza Ud. estrategias metodológicas en sus clases para motivar a los estudiantes?

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100%
NO	0	0
AVECES	0	0
TOTAL	1	100%



El 100% de los profesores respondieron que en sus clases si motivan a los estudiantes.

**5.- ¿Cree Ud. que los equipos informáticos son la respuesta para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes?**

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100%
NO	0	0%
TALVEZ	0	0%
TOTAL	1	100%



De acuerdo al total de encuestador el 100% de los profesores contestaron que implementar los equipos informáticos, si seria la respuesta para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

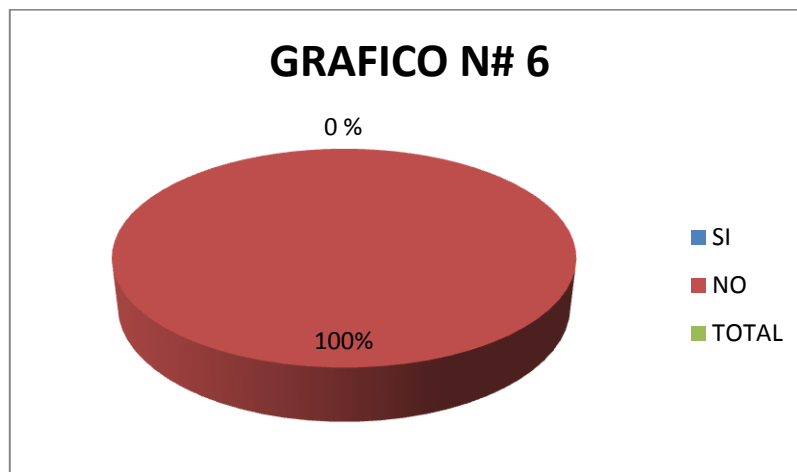
**6.- ¿Cree Ud. que son suficientes las horas que se dan clases de computación en el plantel?**

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	1	100%
TOTAL	1	100



Los resultados que tuvimos en la encuesta realizada a los profesores de computación en lo referente si son suficientes las horas que se dan de clases de computación en el plantel el 100% consideran que no.



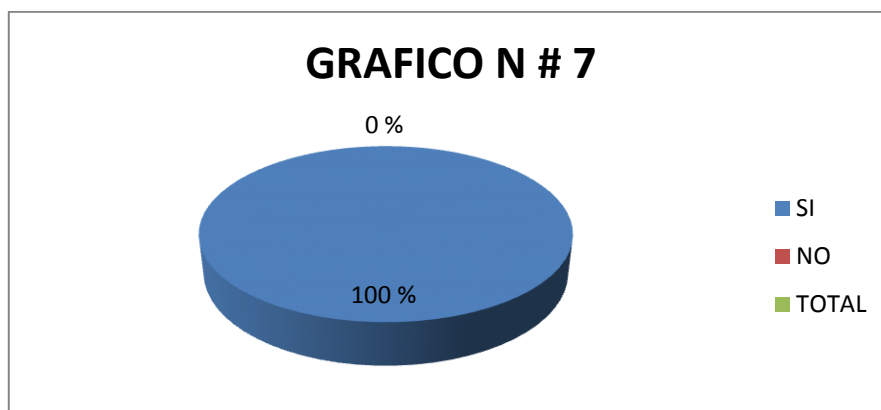
**7.- ¿La falta de computadoras en el laboratorio le causa dificultad para realizar prácticas a los estudiantes?**

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100%
NO	0	0%
TOTAL	1	100



En la encuesta que se le realizo a los profesores que la falta de computadoras en el laboratorio le causa dificultad para realizar prácticas a los estudiante el 100% respondieron que si.

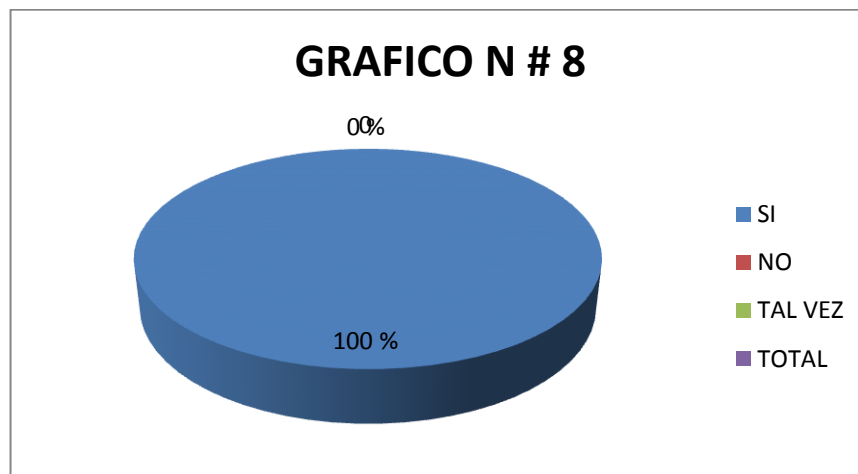
**8.- ¿Cree Ud. que los estudiantes demuestran interés en la clase de computación?**

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100%
NO	0	0%
TAL VEZ	0	0%
TOTAL		



El 100% de los profesores respondieron que los estudiante si demuestran interés en las clases de computación.

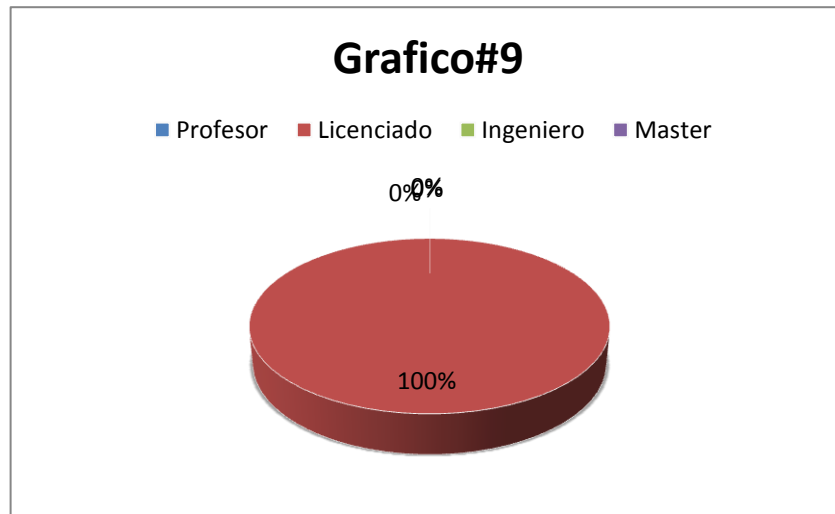
### 9.- ¿Qué clase de título posee Ud.?

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Profesor	0	0%
Licenciado	1	100%
Ingeniero	0	0%
Máster	0	0%
TOTAL	1	100



En la encuesta que se realizo el 100% de los profesores respondieron que si poseen título de licenciado.

## 10¿Le gustaría a Ud. capacitarse o actualizarse en su cátedra?

F=Frecuencia

100=%

N=Numero de muestra

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100%
NO	0	0%
TALVEZ	0	0%
TOTAL	1	100%



En la encuesta que se realizó el 100% de los profesores respondieron que si les gustaría capacitarse o actualizarse en su cátedra.

## 4.1. ENCUESTA A: ESTUDIANTES

UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACION

ESCUELA DE COMPUTACION Y COMERCIO

ENCUESTA VALIDA PARA EL TRABAJO DE TESIS DE LICENCIATURA  
EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION COMPUTACION

**OBJETIVO.-** Percibir la opinión del estudiante sobre la educación informática que llevan a cabo en esta institución y conocer si esta es satisfactoria y completa para ellos.

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA ASILO "SAN JOSÉ"**

1. ¿Comprende Ud. lo que el profesor explica de la materia de computación?

Si (     )     No (     )     A veces (     )

2. ¿Considera Ud. Importante aprender computación?

Si (     )     No (     )

3. ¿Está capacitado para manejar el computador?

Si (     )     No (     )

4. ¿Le causa dificultad manejar el computador de alguna manera?

Si (     )     No (     )     A veces (     )

5. ¿Cree que es necesario un equipamiento de computadoras en el laboratorio de computación para un mejor aprendizaje

Si (     )     No (     )     Tal vez (     )

6. ¿El profesor de computación utiliza estrategias metodológicas?

Si (     )     No (     )     Tal vez (     )

7. ¿Le gustaría practicar a usted en el laboratorio y trabajar solo en el computador?

Si (     )     No (     )

8. ¿Indique Ud. El profesor motiva a sus alumnos en clases?

Si (     )     No (     )     A veces (     )

9. ¿Le gustaría a usted tener computadoras en su escuela y practicar algunas horas en el laboratorio?

Si (     )     No (     )     Tal vez (     )

## 4.2. ENCUESTA DIRIGIDA A: DOCENTES

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE COMPUTACIÓN Y COMERCIO

ENCUESTA VALIDA PARA EL TRABAJO DE TESIS DE LICENCIATURA  
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN COMPUTACIÓN

**OBJETIVO.-** Analizar las estrategias que el docente utiliza para la enseñanza y su proceder ante la ausencia de computadoras en la asignatura de computación.

**ENCUESTA DIRIGIDA AL DOCENTE DE COMPUTACIÓN DE LA ESCUELA ASILO "SAN JOSÉ"**

1. ¿Prepara sus clases diariamente

Si ( ) No ( ) A veces ( )

2. ¿Ud. se siente capacitado para impartir la asignatura de computación?

Si ( ) No ( ) Tal vez ( )

3. ¿Los alumnos hacen preguntas de las clases que usted explica?

Si ( ) No ( ) A veces ( )

4. ¿Utiliza usted estrategias metodológicas en sus clases para motivar a los estudiantes?

Si ( ) No ( ) A veces ( )

5. ¿Cree usted que los equipos informáticos en el laboratorio son suficientes para la enseñanza en los estudiantes?

Si ( ) No ( )

6. ¿Cree Ud. Que son suficientes las horas que se dan clases de computación en el plantel?

Si ( ) NO ( )

7. ¿La falta de computadoras en el laboratorio le causan dificultad para realizar prácticas a los estudiantes?

SI ( ) No ( )

#### **4.3. ANALISIS GENERAL DE RESULTADOS**

Conforme a los resultados estadísticos logrados de las encuestas realizadas y de la interacción que hubo con los estudiantes se llega a suponer que de haber una inversión y se implemente las computadoras habría un impacto positivo para el aprendizaje. Las estadísticas de las encuestas nos demuestran estudiantes con carencias, y el hecho de que ellos no comprenden porque su escuela no cuenta con el equipo de cómputo necesario para practicar la asignatura de computación.

En cuanto a los resultados de la encuesta realizada al docente de computación, se considera que la profesora esta apta para impartir la asignatura, y su enseñanza es clara y concisa, pero ella piensa que la práctica del computador es muy importante, ya que complementa el conocimiento que se imparte en el aula.

#### **4.4. VERIFICACIÓN DE LA HIPOTESIS**

Para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea satisfactorio y que tanto la profesora como los estudiantes se sientan satisfechos con el diario vivir estudiantil, la profesora que imparten la asignatura debe tener el terreno apropiado, para que sus conocimientos

lleguen y produzcan la verdadera transformación educacional y cultural, para ello es necesario que exista una verdadera comprensión entre ellos.

Por las encuestas realizadas he comprobado que en este grupo de alumnos ha existido la falta de utilización de las computadoras pero que tanto la profesora como los estudiantes han demostrado verdadero interés por tratar de mejorar, están seguros que de hacerlo así el aspecto educativo se beneficiara.

Por lo tanto la hipótesis “la ausencia de Equipos de Cómputo incide en la enseñanza - aprendizaje en los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la Escuela Asilo “San José” del Cantón Babahoyo Provincia de los Ríos, en el periodo lectivo 2011

Me doy cuenta que tanto para los estudiantes, como para la profesora el problema de la falta de utilización de los Equipos de Computación les afecta y reconocen que es importante proporcionar oportunidades para conectarse con cada proceso en una interrelación practica y de acuerdo al interés y a las necesidades de los estudiantes para alcanzar la mayor destreza posible en el manejo del ordenador.

Para lograr un buen desempeño en los siguientes niveles de educación se toma como base un aprendizaje posterior, es decir para que los estudiantes que culminan sus estudios primarios y comienzan sus estudios secundarios puedan desempeñar eso que



aprendieron en la escuela y no ir al 8vo año con falencias de no saber manejar un mouse o un teclado, necesitan haber recibido la enseñanza global (teoría y práctica) de la asignatura computación y así sentirse listo para niveles de la asignatura mas avanzados.

## **CAPITULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

Las conclusiones a la que se llega con el desarrollo del presente proyecto son:

No hay computadoras y tanto la institución como los padres de familia consideran que hacen el esfuerzo necesario para conseguirlas. El gobierno les brinda su ayuda con aulas, pero piensan que podrían solucionar su problema de falta de computadoras en el futuro, pero esto se basa en una suposición que hasta ahora no se realiza.

Aunque haiga una falencia no se puede frenar la educación, y el docente deberá seguir enseñando como lo ha hecho por mucho tiempo.

Lo que faltan son computadoras, sin ellas no se podrá hacer gran cosa. Se invierta lo que se invierta en la formación de equipos de capacitadores. Sin computadoras no es posible el milagro.

Además que sin contar con computadores la profesora se tiene que ver obligada a calificar la parte teórica que a aprendido el estudiante sin poder cuestionar su aprendizaje práctico, el cual no pueden desempeñar por la falta del mismo y esto crea un dilema de complementación que llega a afectar al estudiante para cuando vaya a su siguiente nivel de estudio, y afecta al profesor al sentir que no a podido impartir parte de un conocimiento importante para el estudiante.

Todos tenemos la capacidad de aprender y nuestra labor es crear una clase donde los estudiantes se sientan motivados por aprender y comprender la nueva tecnología de los ordenadores y así mejorar la calidad de la educación.

## 5.2. RECOMENDACIONES

A profesores y estudiantes, son ellos quienes tienen un papel activo e irremplazable, en donde ambos comparten responsabilidades en el proceso de enseñanza–aprendizaje.

Para mejorar la enseñanza de los estudiantes es necesario implementar más equipos de cómputo, pero equipos actuales con programas actuales.

Que las autoridades de la institución sigan en la lucha por adquirir el equipo de cómputo necesario.

Que los profesores creen estrategias metodológicas para que los estudiantes se interesen en las clases y conozcan las nuevas tecnologías

Para que haya una comprensión del significado de saber manejar un computador en nuestros tiempos es importante que la concientización salga desde la escuela misma, desde quienes la dirigen y de los padres de familia para que en conjunto se logre algo significativo para el aprendizaje y la implementación del equipo de cómputo necesario, y considerar el aprendizaje de la asignatura de manera práctica, logrando los objetivos propuestos, así se obtendrán estudiantes capacitados y este aprendizaje se convertirá en algo permanente. Todo esto en conjunto con el docente, la metodología y el equipo adecuado.

Estudiantes capacitados significa avance y prestigio para la institución y para el docente inmiscuido en este proceso. Es conveniente y orgullo para la institución y para la sociedad misma que el estudiante avance.

## **CAPITULO VI**

### **6. MARCO ADMINISTRATIVO**

#### **6.1. RECURSOS**

##### **6.1.1. HUMANOS.**

- Decano de la Facultad.
- Profesores.
- Estudiantes del séptimo año de educación básica
- Autoridades
- Tutor

##### **6.1.2. MATERIALES.**

- Establecimiento educativo
- Cámara fotográfica.
- Hojas de encuestas
- Diccionario
- Impresiones
- Pen Drive
- Materiales de oficina
- Libros
- Cuaderno
- Hojas Bond A4

### 6.1.3. TECNOLÓGICO

Computadora, impresora, Internet.

## 6.2. PRESUPUESTO

### 6.2.1. PRESUPUESTO DE GASTOS

<b>FINANCIAMIENTO DE LA INVESTIGACION</b>	<b>VALORES \$</b>
<b>Impresiones</b>	\$25
<b>Recarga de cartuchos</b>	\$48
<b>Empastado</b>	\$10
<b>Servicios de Internet</b>	\$35
<b>1 Paquete de papel Bond tipo A4</b>	\$8
<b>Movilización</b>	\$15
<b>Computador Intel Pentium Dual 1GB</b>	\$300
<b>Impresora Canon</b>	\$60
<b>T O T A L</b>	\$501

## CAPITULO VII

### 7. BIBLIOGRAFIA Y ANEXOS

#### 7.1. BIBLIOGRAFIA

BRUCE A. Hallberg – Fundamentos de Redes – Cuarta Edición – Serie Mc Graw Hill. México - México. Diciembre 2007.

- CARLOS Muñoz Razo - Cómo elaborar y asesorar una investigación de Tesis. México: Prentice Hall. 1998
- **La tesis y el trabajo de tesis:** Escrito por Fernando García Córdoba. Editorial Limusa, 2002. 79 páginas
- **Uso de la tecnología en la educación:** Escrito por Rafael Fernández Flores y Elvia Marve. Un Lustró de Unete. Publicaciones Cruz O., S.A.

#### 7.2. LINKOGRAFIA

- [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/navegacion/carrera\\_led.html](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/navegacion/carrera_led.html)
- <https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:01rFr4UHS-IJ:www.ilvem.com.ar/img/CAP%25C3%258DTULO%2520I.doc+justificacion+de+tesis+de+educacion&hl=es&gl=ec&pid=bl&srcid=ADGEEsG3QzM5cS8RtGVs3dHQHrTfbrqto3cwl->

[9a2bZtkdDWSeldVpehYv\\_W8tlY6KT48cDvwDnDQsLtx7zM-vr2ciVLAIzty\\_8KiNmlZLvHyo-6MtJpVNHtSXX9wbr05Rd1qXttOl6J&sig=AHIEtbQHceqw7MeB5ctmyylduwHuE24Qyg](https://www.researchgate.net/publication/328111111)

- [http://www.cidse.itcr.ac.cr/revistamate/ContribucionesN12000/Meza1\\_archivos/SobreElPapeldelCmputador.htm](http://www.cidse.itcr.ac.cr/revistamate/ContribucionesN12000/Meza1_archivos/SobreElPapeldelCmputador.htm)
- <http://www.odiseo.com.mx/articulos/tecnologia-educativa-educacion-basica-uso-enciclomedia-escuela-primaria-octavio-paz>
- <http://es.scribd.com/doc/7769456/La-ComputaciOn-en-La-EducaciOn>
- <http://www.oei.es/metas2021/foroticsyeducacion.htm>
- <http://www.articuloz.com/colegios-articulos/las-computadoras-en-las-escuelas-1512499.html>.

### **7.3. ANEXOS**

#### **7.3.1. HISTORIA DEL JARDÍN**

Tiene su origen de crear un local (aula) de utilidad para los niños que habitan en esta ciudadela y sus alrededores, ha pedido del Sr. Hugo Campos Director de plantel.

Es así que en el año de 1998 fue creado este jardín Fiscal Anexo a la Escuela "San José "cuya dirección es Juan Agnoletto y Juan X Marcos.

Esto quedo a cargo de la profesora Sra. Norma Álvarez quien inicio con niños de 3 <sup>1</sup>/<sub>2</sub>, 4 y 5 años con un número de 46 niños, hasta el mes de junio.

Fue en el transcurso del mismo mes que se incremento el numero de profesoras ingresando por reubicación. La

educadora de párvulos Leda. Irma Moyano Salazar, seguidamente fue reubicada la educadora de párvulos Sra. Inés Vizueta contando ya con tres profesoras.

Continuando con la historia, no contando con las aulas

suficientes, la señorita Norma Álvarez paso a laborar con grado de escuela. Quedo el jardín con dos profesoras esto hasta el mes de mayo de 1999.

Luego la señorita Vigueta paso laborar al jardín del CEM B I. Después el jardín quedo con una sola profesora que el Lcdo. Jorge Villamaría una profesora para el jardín, la señorita Mercy Pérez, pero es así que ella trabajaba conde 4 y la profesora Irma con niños de 5 años. Trabajando las dos en la misma aula.

Pero esto no demoro mucho tiempo, hasta que la señorita Mercy Pérez paso a laborar con el grado de la escuela en el año 2002 esa fecha laboraba una sola profesora hasta que, desde el 5 de julio del año 2005 entro a laborar al primer año de Educación Básica la Educadora Parvularia Leda. Jenny Valverde, con la nueva modalidad contrato contando con 45 niños y niñas de 4 y 5 años. La señorita Irma Moyano paso a elaborar en otras de dicha institución.-En el año 2007 se matricularon la cantidad de 62 niño y niñas, la directora Máster Adelina realizo autogestión en la Dirección Provincial de Educación de Los Ríos y contrataron a la Parvularia Raquel Rivera quedando formado dos primer año de Educación



Básica, la Prof., Jenny Valverde como titular del primer año paralelo A, y la Prof. Raquel Rivera como contratada del primer año paralelo B.

Desde ese momento la escuela Asilo "San José" cuenta con dos primer Año de Educación Básica, con niños de 4 y 5 años hasta la actualidad.

## **7.4. LA TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN**

### **7.4.1. TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

La tecnología es una manera sistemática de diseñar, llevar a cabo y evaluar todo proceso de aprendizaje y enseñanza en términos de objetivos específicos, basados en la investigación del aprendizaje y la comunicación humana, empleando una combinación de recursos humanos y materiales para conseguir un aprendizaje más efectivo. (Pons, 1994).

Es aquella que reflexiona sobre la aplicación de la técnica a la resolución de problemas educativos, justificada en la ciencia vigente en cada momento histórico. Enfatiza el control del sistema de enseñanza y aprendizaje como aspecto central y garantía de calidad, a la vez que entiende

que las opciones más importantes están relacionadas con el tipo de técnica que conviene y cómo incorporarla adecuadamente (Sarramona, 1994). O estudio científico de las prácticas educativas, técnica-práctica fundada en el conocimiento científico, dado que la tecnología pretende borrar esa distancia entre la eficacia infundada y el saber científico, al servir de puente entre la técnica y la ciencia. (Quesada, 1990).

Por todo lo anterior podríamos concluir que la tecnología educativa, al igual que la didáctica, se preocupa por las prácticas de la enseñanza, pero a diferencia de ésta, incluye entre sus preocupaciones, el análisis de la teoría de la comunicación y de los nuevos desarrollos tecnológicos.

Tanto la palabra técnica como el término tecnología tienen la misma raíz: el verbo griego tictain, que significa crear, producir. (Liddell and Scott Greek-English Lexicon, 1969).

Para la mentalidad moderna, la técnica es simplemente el conjunto de materias primas, herramientas, máquinas y mecanismos que se precisan para producir un objeto utilizable. El juicio definitivo del valor de una técnica es operativo: se basa en la eficiencia, habilidad y costo. (Bookchin, 1993).

#### **7.4.2. USO DE LA COMPUTACIÓN EN LA ENSEÑANZA**

La época actual, llamada la revolución científico técnica, necesita de hombres capaces de consultar una gran cantidad de información en poco tiempo y utilizar ese caudal de conocimientos en la solución adecuada de los problemas que se plantean de forma creadora, la creatividad del hombre está a prueba cada día cuando debe enfrentar problemas sociales científicos-técnicos, económicos, entre otros, mediante los sistemas de enseñanza se pretende la educación integral de los estudiantes, de ahí constituye que una constante el perfeccionamiento de la educación, que incluye la revisión sistemática de los objetivos, , la incorporación de nuevos métodos, la modernización de los medios, las adecuaciones de la evaluación y las formas de organización del proceso de enseñanza-aprendizaje (logrando la independencia cognitiva así como el aprendizaje, con carácter integral de la personalidad de los componentes profesor-estudiantes se manifiestan otras categorías, denominadas por muchos autores como principales de la didáctica: los objetivos, contenidos, métodos, evaluación y forma de organización del proceso.

Los aspectos más importantes o de difícil comprensión, destaca sus aplicaciones, motiva a los estudiantes hacia su estudio... Los estudiantes pueden acceder fácilmente por su cuenta a cualquier clase de información. El profesor se convierte en un mediador de los aprendizajes de los estudiantes.

A demás los estudiantes trabajan colaborativamente entre ellos y también con el profesor. El objetivo es construir nuevos conocimiento.

### **7.4.3. LOS PROCESOS DE APRENDIZAJES**

Los aprendizajes son el resultado de procesos individuales mediante los cuales se asimilan informaciones hechos, conceptos, procedimientos, que permiten construir nuevos conocimientos, que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en adquirir nuevos conocimientos, también puede consistir en consolidar, reestructurar, eliminar... conocimientos que ya tenemos. En cualquier caso, siempre conllevan un cambio a partir del acceso a determinada información, la comunicación interpersonal (con los padres, profesores compañeros...).

Los procesos de aprendizaje son las actividades que realizan los estudiantes para conseguir el logro de los objetivos educativos que Constituyen una actividad individual, aunque se desarrolla en un contexto social y cultural, que se produce a través de un proceso de interiorización en el que cada estudiante concilia los nuevos conocimientos en sus estructuras cognitivas previas; debe implicarse activamente reconciliando lo que sabe y cree con la nueva información.

No obstante, la primera gran tentación en esta modalidad consiste en confiar demasiado en los llamados programas educativos. La gran mayoría de ellos están diseñados sobre modelos conductistas que muchas veces se limitan a la ejercitación de la memoria o de alguna habilidad específica y regulan el aprendizaje. Otra situación que se puede dar en las escuelas, es la creencia de que las enciclopedias en CD-ROM o Internet son la gran solución. Al pedirles a los estudiantes que investiguen sobre un tema y realicen un trabajo, muy probablemente estamos propiciando que nos muestren su destreza para "copiar y pegar". Lo que antes se hacía consultado varios libros y escribiendo a mano o en máquina de escribir, ahora se puede hacer en una fracción del tiempo con la computadora, cuando las actividades que se realizan con la computadora tienen como finalidad apoyar el aprendizaje de algún tema, se está usando "Informática Educativa". Pero ambos aspectos pueden estar integrados.

La computadora que propone Davies que corresponde a una partida de ajedrez. El profesor planea la estrategia para que sus estudiantes vayan adquiriendo los conocimientos, las habilidades y las actitudes poco a poco, con actividades que dan resultados inmediatos y con actividades que dan resultados a largo plazo. De acuerdo con su plan, los profesores y estudiantes usan las computadoras de diversas maneras para asegurar que la educación se va dando paso a paso. Para ello, los profesores organizan diferentes actividades pueden predecir problemas y están preparados

para aceptar que en ocasiones, existen barreras insuperables. En esta modalidad, la computadora se usa para apoyar el aprendizaje de diferentes asignaturas y el profesor la convierte en un verdadero auxiliar didáctico. Esta es la "Educación con Informática".

En la Educación con Informática, los estudiantes deben adquirir conocimientos nuevos mientras usan la computadora, deben alcanzar niveles altos de pensamiento, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y adquirir habilidades prácticas en el uso de la computadora.

A manera de síntesis, la Educación con los equipos de computo es importante porque procura el equilibrio entre el aprendizaje de las habilidades necesarias para el uso cotidiano de la computadora, con el aprendizaje de los contenidos de diferentes asignaturas, tomando en cuenta que la computadora facilita la búsqueda, y presentación de la información y que permite desarrollar habilidades de pensamiento analítico, crítico y creativo.

## **7.5. DEFINICION DE TÉRMINOS USADOS**

**APRENDIZAJE:** Proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o

valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

**COMPETENCIA.-** "Conjuntos de conocimientos, habilidades, disposiciones y conductas que posee una persona, que le permiten la realización exitosa de una actividad". Rodríguez y Feliú (1996). Saber, saber hacer, saber ser

**COMPLEMENTO:** Cosa o circunstancia que se adjunta a una cosa para mejorarla.

**CAPITULO:** División principal de un libro o escrito.

**COMPUTACION:** aquellas que abarcan el estudio de las bases teóricas de la información y la computación, así como su aplicación en sistemas computacionales.

**CALIDAD:** herramienta básica para una propiedad inherente de cualquier cosa que permite que esta sea comparada con cualquier otra de su misma especie.

**DESTREZA:** Acción motriz, movimientos de alta calidad eficiencia y funcionalidad

**ENSEÑANZA:** Es la acción o efecto de enseñar ( instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos).

**ESCUCHAR.-** Prestar atención a lo que se oye.

**ESTUDIANTE:** Quienes se dedican a la aprehensión puesta en práctica y lectura de conocimientos sobre una ciencia, disciplina o arte.

**ETAPA:** Fase en el desarrollo de una acción u obra.

**EVOLUCION:** Acción de desarrollarse o de transformarse las cosas pasando gradualmente de un estado a otro.

**EDUCACION BASICA:** es el nombre que recibe el ciclo de estudios primarios obligatorios en varios países.

**FORMACION:** proceso de formación cuya finalidad es un aprendizaje de mayor aplicabilidad y adecuación.

**HABILIDAD.-** Es una capacidad desarrollada por medio de un conjunto de procedimientos que pueden ser analizados en forma consciente, lo que permitirá autoevaluar el desempeño cognitivo con el fin de introducir las modificaciones pertinentes.

**HERRAMIENTA:** Una **herramienta** es un objeto elaborado a fin de facilitar la realización de una tarea.

**INFLUENCIA:** La influencia es la habilidad de ejercer poder (en cualquiera de sus formas) sobre alguien, de parte de una persona, un grupo o de un acontecimiento en particular.

**INFORMATICA:** Ciencia aplicada que abarca el estudio y aplicación del tratamiento automático de la información, utilizando sistemas computacionales, generalmente implementados como dispositivos electrónicos. También está definida como el procesamiento automático de la información.

**MOTIVACION:** Son aquellas cosas que impulsa a una persona a realizar determinadas acciones y persiste en ellas hasta cumplir su objetivo.



**MOTIVACION:** Son aquellas cosas que impulsa a una persona a realizar determinadas acciones y persiste en ellas hasta cumplir su objetivo.

**MINISTERIO DE EDUCACION:** El Ministerio de Educación es el encargado de proveer una educación integral, permanente y de calidad para todos los habitantes de un país.

**SISTEMATICO:** Que sigue o se ajusta a un sistema.

**SEPTIMO GRADO:** Último nivel de educación básica.

**TECNOLOGIA:** conjunto de técnicas, conocimientos y procesos, que sirven para el diseño y construcción de objetos para satisfacer necesidades humanas.

**ORDENADOR / COMPUTADOR:** Dispositivo electrónico utilizado para procesar información y obtener resultados. Los datos y la información se introducen en el ordenador por la entrada (input) para ser procesados y originar una salida (output, resultados)

**PEDAGOGÍA:** es la ciencia que tiene como objeto de estudio a la Formación y estudia a la educación como fenómeno

**PROFESOR:** Persona que se dedica a la enseñanza de una determinada ciencia o arte.

**PROYECTO:** Herramienta o instrumento que busca recopilar, crear, analizar en forma sistemática un conjunto de datos y antecedentes, para la obtención de resultados esperados.

**PROCESO:** proceso es el conjunto de fases sucesivas de un fenómeno en un lapso de tiempo. Es la marcha hacia un fin determinado.

