



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIA JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE COMPUTACIÓN

TESIS DE GRADO

**PREVIO LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, EN LA ESPECIALIZACIÓN
COMPUTACIÓN**

TEMA:

**EL PROCESO PEDAGÓGICO Y SU INFLUENCIA EN LAS
PRÁCTICAS DE INFORMÁTICA, EN LOS ALUMNOS DEL
TERCER AÑO A DEL BACHILLERATO DEL COLEGIO
NACIONAL DIEZ DE AGOSTO DEL CANTÓN MONTALVO,
PROVINCIA DE LOS RÍOS, PERIODO LECTIVO 2011 – 2012**

DIRECTOR DE TESIS

Lcdo. José Lucio Erazo

POSTULANTE:

TYRONE MANUEL GAIBOR TRUJILLO

Babahoyo – Los Ríos

2012 – 2013



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHYO

FACULTAD DE CIENCIA JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

Escuela de computación

NOMBRES DE AUTORIDADES

Ing. Ag. BOLIVAR LUPERA ICAZA

RECTOR

Ab. MANUEL CARDENAS VIVERO

DECANO

Dr. JACINTO MUÑOZ MUÑOZ

SUB- DECANO

MSC. RODRIGO SANDOVAL CH.

DIRECTOR DEL SEMINARIO DE TESIS

Lcdo. JOSÉ LUCIO ERAZO

DIRECTOR DE TESIS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIA JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

Escuela de computación

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

Babahoyo, 5 de febrero del 2013

TEMA:

El proceso pedagógico y su influencia en las prácticas de informática, en los alumnos del tercer año A del bachillerato del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, Periodo Lectivo 2011 – 2012

LA CALIFICACION DE: _____

EQUIVALENTE A: _____

TRIBUNAL

.....

Ab. Manuel Cárdenas

DECANO - DELEGADO

.....

DELEGADO CONSEJO

.....

Dr. Jacinto Muñoz.

SUBDECANO - DELEGADO

.....

DELEGADO.

Lcda.

SECRETARIA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIA JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

Escuela de computación

APROBACIÓN DEL LECTOR DE TESIS

Babahoyo, 5 de febrero del 2013

En mi calidad de Lector de Tesis titulada: **El proceso pedagógico y su influencia en las prácticas de informática, en los alumnos del tercer año A, del bachillerato del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, Periodo Lectivo 2011 – 2012**, presentada por el señor **TYRONE MANUEL GAIBOR TRUJILLO**, alumno de la Escuela de computación, certifico que aprobó su trabajo practico de investigación, el cual cumple el aspecto metodológico y reúne los requisitos establecidos por la Facultad.

Solicito que sea sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo designe.

.....

LECTOR DE TESIS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIA JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

Escuela de computación

APROBACIÓN DEL TUTOR DE TESIS

Babahoyo, 5 de febrero del 2013

En mi calidad de Tutor de Tesis titulada: **El proceso pedagógico y su influencia en las prácticas de informática, en los alumnos del tercer año A, del bachillerato del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, Periodo Lectivo 2011 – 2012**, presentada por el señor **TYRONE MANUEL GAIBOR TRUJILLO**, alumno de la Escuela de computación, certifico que aprobó su trabajo practico de investigación, el cual cumple el aspecto metodológico y reúne los requisitos establecidos por la Facultad

Solicito que sea sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo designe.

.....
Lcdo. José Lucio Erazo
DIRECTOR DE TESIS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIA JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

Escuela de computación

SEMINARIO DE TESIS

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el informe de investigación, sobre el tema:

El proceso pedagógico y su influencia en las prácticas de informática, en los alumnos del tercer año A, del bachillerato del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, Periodo Lectivo 2011 – 2012, Solicito que sea sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo designe.

Babahoyo, 5 de febrero del 2013

Para constancia firman:

.....

Ab. Manuel Cárdenas.

DECANO - DELEGADO

.....

Dr. Jacinto Muñoz.

SUBDECANO - DELEGADO

f.....

Msc.

DELEGADO CONSEJO

f.....

Msc.

COORDINADOR

f.....

Msc. José Lucio Erazo

TUTOR DE TESIS

Lcda.

SECRETARIA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIA JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

Escuela de computación

APROBACIÓN DEL AUTORIA DE TESIS

Babahoyo, 5 de febrero del 2013

Yo, **TYRONE MANUEL GAIBOR TRUJILLO**, portador de la Cedula de Ciudadanía N. **120508467-4**, estudiante del Seminario de Tesis, previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación de la República del Ecuador, declaro que soy autor del presente trabajo de investigación educativa, el mismo que es original, autentico y personal.

Todos los efectos académicos legales que se desprenden del presente trabajo es responsabilidad exclusiva del autor.

Tyrone Manuel Gaibor Trujillo

Cedula N° 120508467-4

DEDICATORIA

Cuando se culmina un trabajo cualquier que este sea el autor o autores se llenan de complacencia, este es el caso nuestro por eso con todo afecto tenemos a bien el presente trabajo a:

- A mi familia, por su ayuda imperecedera durante este curso, más aun durante el presente periodo que hemos tenido que desarrollar diferentes actividades de participación de la actividad Universitaria, en el campo de la Salud, nos han dado su comprensión y su apoyo principalmente.
- Nuestros compañeros de años diferentes que en algún momento pueden tomar nuestro trabajo como guía.

La ciudadanía en general que en algún momento puede llegar a leer esta tesis de grado y encontraran en alguna respuesta a sus inquietudes.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios porque pese a todas las dificultades que se me han presentado a lo largo del camino me ha dado la fortaleza necesaria para seguir adelante. A mi padre por su apoyo moral y económico.

A mi esposa por su constante confianza en mí.

A mis padres, quienes me apoyaron contantemente, siempre dieron más del 100% de ellos para que yo pueda superarme, realmente pude sentir cada una de sus constantes oraciones.

A mis hermanos, cuya ayuda, confianza y ejemplo me sirvió de muchísimo para terminar mi carrera.

Y, a mis compañeros de carrera ya que gracias a sus indispensable colaboración y alto aporte pudo ser posible este trabajo también al Msc.

José Lucio Erazo.

ÍNDICE GENERAL

CAPITULO I

1. CAMPO CONTEXTUAL PROBLEMÁTICO

- 1.1. CONTEXTO NACIONAL, REGIONAL, LOCAL Y /O INSTITUCIONAL
- 1.2. SITUACIÓN ACTUAL DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN
- 1.3. PROBLEMA GENERAL
 - 1.3.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA
 - 1.3.2. PROBLEMAS DERIVADOS
- 1.4. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN
- 1.5. JUSTIFICACIÓN
- 1.6. OBJETIVOS
 - 1.6.1. OBJETIVOS GENERALES
 - 1.6.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

CAPITULO II

2. MARCO TEORICO

- 2.1. ENFOQUES TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN ASUMIDOS
- 2.2. CATEGORIAS DE ANALISIS TEORICO CONCEPTUAL
- 2.3. PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS
 - 2.3.1. HIPOTESIS GENERAL
 - 2.3.2. HIPOTESIS ESPECIFICA
- 2.4. VARIABLES
 - V. independientes
 - V. Dependiente
- 2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA

- 3.1 TIPO DE ESTUDIO
- 3.2 UNIVERSO Y MUESTRA
- 3.3 METODOS Y TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
- 3.4 PROCEDIMIENTO

CAPITULO IV

4. ANALISIS DE RESULTADOS

- 4.1. TABULACIÓN E INTERPRETACIÓN DE DATOS
- 4.2. COMPRABACIÓN DE LAS HIPOTESIS
- 4.3. CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES: LINIAMIENTOS ALTERNATIVOS

CAPITULO V

5. RECURSOS

- 5.1. HUMANOS
- 5.2. BIBLIOGRÁFICOS
- 5.3. TÉCNICOS
- 5.4. PRESUPUESTO

CAPITULO VI

6. PROPUESTA

- 6.1. TITULO
- 6.2. PRESENTACIÓN
- 6.3. OBJETIVOS
 - 5.3.1. OBJETIVOS GENERALES
 - 5.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS
- 6.4. CONTENIDOS
- 6.5. DESCRIPCIÓN DE LOS ASPECTOS OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS CONTENIDOS DE LA PROPUESTA
- 6.6. RECURSOS
- 7. CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA
- 8. BIBLIOGRAFÍA
- ANEXOS

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los métodos y técnicas pedagógicas definen la actuación del profesor para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. En este marco el empleo de métodos y técnicas pedagógicas, facilitan información y ofrecen interacciones facilitadoras de aprendizajes a los estudiantes.

Se debe tomar en cuenta, de que la utilización de métodos y técnicas pedagógicas permiten interrelacionar a los actores principales de la comunidad educativa con el conocimiento científico para conservarlo, innovarlo, producirlo o recrearlo dentro de un contexto social, histórico, geográfico y culturalmente determinado.

Con lo cual la planificación de los métodos y técnicas pedagógicas más adecuadas a cada situación educativa y el diseño de buenas intervenciones educativas que consideren todos los elementos contextuales (contenidos a tratar, características de los estudiantes, circunstancias ambientales...), resultan siempre factores clave para el logro de los objetivos educativos que se pretenden.

Esta tesis, se encuentra organizada en seis capítulos: campo contextual problemático, marco teórico, metodológica, análisis y discusión de resultados y Propuesta.

El capítulo uno contiene análisis de contexto (nacional, regional, local y/o institucional), Análisis de la situación actual del objeto de investigación, Formulación del problema, Problema general, Problemas derivados Delimitación de la investigación, Justificación, Objetivo (Objetivo general, Objetivo específico). Este primer capítulo indica el qué y el para qué de la investigación, las causas que originan este problema y el efecto que producen en cada uno de los educandos.

El capítulo dos trata del marco teórico, enfoques teóricos de la investigación asumidos, categorías de análisis teórico conceptual planteamiento de hipótesis, hipótesis general, hipótesis específicas operacionalización de la hipótesis. Aquí podemos entender y establecer la importancia de la investigación, ya que se encuentra la información respectiva de la temática, y nuestro posicionamiento teórico que tenemos sobre el problema.

El capítulo tres trata del metodología, tipo de estudio, universo y muestra métodos y técnicas de recolección de información, procedimientos

El capítulo cuatro trata sobre el análisis y discusión de resultados, tabulación e interpretación de datos, comprobación y discusión de hipótesis, conclusiones. Las mismas que se encuentra graficada en tablas estadísticas para la mejor comprensión.

El capítulo cinco, trataremos los recursos tanto humanos, tecnológicos y otros.

El capítulo seis, trataremos sobre la propuesta alternativa, título presentación, objetivo, objetivo general, objetivo específico, contenidos, descripción de los aspectos operativos relacionados con el contenido de la propuesta, recursos, cronograma de la ejecución de la propuesta, bibliografía, anexo.

Esta tesis tiene como finalidad la implementación de métodos y técnicas Pedagógicas, con el fin de desarrollar el nivel de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes mediante estas herramientas complementarias en el ámbito educativo.

CAPITULO I

1. CAMPO CONTEXTUAL PROBLEMÁTICO

1.1. CONTEXTO NACIONAL, REGIONAL, LOCAL Y /O INSTITUCIONAL

CONTEXTO NACIONAL

Uno de los casos determinantes a través del tiempo en el campo educativo en las diferentes sociedades han sido los métodos y técnicas pedagógicas que han ido cambiando con la finalidad de mejorar el aprendizaje y el interés del estudiante.

En la actualidad, las enormes evoluciones en los métodos y técnicas pedagógicas han permitido a los docentes desenvolverse ampliamente en el conocimiento científico; pero conforme a su desarrollo se ha requerido de una necesidad básica que es la comunicación y comercialización por todo del mundo.

Nuestro país, ha tenido que acceder a las tecnologías extranjeras para estar acorde con la sociedad. Los medios informáticos, es uno de métodos y técnicas pedagógicas más utilizados, pero en nuestra patria es muy débil, y todas las instituciones no cuentan con laboratorios y computadoras suficientes, con una educación deficiente la cual no ha permitido que desarrollemos nuestros intelectos para de esta manera poder competir en una sociedad muy dura.

En efecto, hoy en día dar la espalda a los métodos y técnicas pedagógicas impide desarrollar las competencias requeridas para una adecuada inserción laboral, lo que augura exclusiones y frustraciones difíciles de eludir. Ello nos lleva a plantearnos la necesidad de que nuestros estudiantes estén en permanente ejercitación de aquellas destrezas y habilidades que les permitan desarrollar la capacidad de insertarse con éxito en una sociedad emprendedora y de aprendizaje permanente. Así las cosas, la formación que le entregamos a nuestros estudiantes en el sentido de aproximarse de manera eficiente a los nuevos métodos y técnicas pedagógicas, fundamentalmente de cuáles son las implicaciones de estas formas de comunicación en los procesos de enseñanza/aprendizaje. La Implementación de métodos y técnicas pedagógicas es una oportunidad de creatividad tanto

11

para los docentes y alumnos, como para las instituciones educativas, dando parte a la interacción y el entretenimiento.

Para el ejercicio de la docencia en el nivel medio, se ha creado centros educativos en todo el país encargados de perfeccionar la calidad de enseñanza, tanto en el campo científico como en el metodológico. En el año de 1985, el Ministerio de Educación y Cultura creó una nueva modalidad para el proceso enseñanza – aprendizaje, teniendo como filosofía de investigación, la experimentación y la observación.

Al ampliarse la problemática de la falta de actualización de los métodos y técnicas pedagógicas su incidencia para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, quiero determinar si en verdad influye aquello en el mejoramiento de la calidad de la educación, que es otro planteamiento actualizado del sistema educativo nacional; He querido dejar para el final un aspecto que, lamentablemente ha venido siendo una permanente dificultad en nuestro país : la formación de los docentes en los métodos y técnicas pedagógicas. Y no me refiero sólo a aquellos que hoy se encuentran en las aulas universitarias, sino que, fundamentalmente, a aquellos que habiendo salido hace más de un lustro de la universidad, tienen una larga vida laboral

por delante y una escasa formación de los métodos y técnicas pedagógicas adecuadas a su materia. Vaya aquí, por supuesto, mi reconocimiento a aquellos docentes que han hecho el esfuerzo de estar al día y buscan la manera de apropiarse de estas herramientas en beneficio de sus alumnos y de su propio hacer pedagógico

CONTEXTO REGIONAL

Siendo Babahoyo la Capital de la provincia, constituye un eje fundamental en el desarrollo de la asignatura de computación, como parte de la cultura de la cual los niños han de apropiarse, pero enfrentarse a la computación en el colegio, coloca al estudiante en una nueva "situación social", es una nueva exigencia con la que tendrá que familiarizarse, no solo por lo que en ese momento representa para su aprendizaje, sino por las relaciones que se establecen al interactuar con ese medio y la trascendencia que tendrá en su vida futura. A partir del diagnóstico o desarrollo alcanzado hasta el momento por el estudiante, las metas que se le plantean y las actividades y relaciones de comunicación que se establezcan entre los estudiantes, y el maestro, se debe despertar una actitud positiva ante el uso de la computación, que promueva un nuevo desarrollo de la personalidad del estudiante.

El uso adecuado de las tecnologías informáticas puede facilitar la participación de forma productiva y responsable en cada momento de la actividad de aprendizaje, y estimular el desarrollo de su independencia cognoscitiva y su creatividad, al tener que enfrentar por diferentes vías, la búsqueda de la información necesaria que le permita conducir su propio aprendizaje en correspondencia con sus características individuales, sus limitaciones y potencialidades.

Es fundamental su disposición para aprender a partir de las necesidades, intereses y motivaciones que se plantee. El carácter individual del aprendizaje se conjuga con el carácter social al establecer relaciones en equipos y valoraciones colectivas que potencien la interacción de los miembros y su comunicación. El trabajo en grupos fortalece el carácter mediado y cooperativo del aprendizaje humano, favorece los inter-aprendizajes y la formación de cualidades y valores de la personalidad de los escolares como aprender a convivir y a ser.

El uso de la computadora permite variados recursos de comunicación, a través de imágenes, textos, sonido y su cualidad de interactividad; se convierte en un elemento mediador al ser portador de información y

experiencia. Al interactuar con la computadora el estudiante se puede apropiar de conocimientos, procedimientos, habilidades, valores; pero si esta interacción es planificada, orientada y controlada por el maestro constituye un importante recurso mediático que conduce al desarrollo de la personalidad del educando.

Se considera a la computadora como un recurso mediático en el proceso de enseñanza aprendizaje, cuando se utiliza de forma planificada, con una intención, y sistematicidad, en relación con los componentes del proceso de enseñanza aprendizaje.

La computadora como medio del proceso de enseñanza aprendizaje favorece la atención a las diferencias individuales y es capaz de proporcionar ayudas en correspondencia con las necesidades del estudiante. Por tanto las tareas de enseñanza aprendizaje tienen que estar orientadas a las funciones que están en proceso de maduración, a lo que el estudiante no puede hacer por sí solo, estimulando así su desarrollo.

CONTEXTO INSTITUCIONAL

A fines de la a década del 50, especificaciones en el año de 1957 **Medardo Chano Mora**, prestigioso educador bolivarense, y Rector del colegio “**seis de Marzo**” de **Guayaquil**, visito la ciudad de Montalvo, con el fin de estudiar la posibilidad de fundar un colegio secundario de esta floreciente ciudad, con este objetivo solicito algunos datos necesarios en las escuelas de la localidad y personas altruistas de al comunidad y personas altruistas de la comunidad, también solicito ayuda algunos maestros de nivel primario entre ellos el Sr. Ruperto Mesa Lucio, EL SR. Fabio Enríquez la Srta. Elisa del Salto y la Srta. Elisa Gaibor quienes iniciaron el colegio en el local de la escuela “Juan León Mera “ en jornada nocturna; los estudiantes que se matricularon en el Primer año fueron los siguientes: Marcos Medrano , Moisés Aguiar, Eleuterio Aguiar, Franklin Mackliff, Carlos Mackliff Laura Arauz, Oswaldo Arusz, Olivero Almeida, Consuelo Almeida, María de la luz Ortega, Kleber Zambrano, Elsy Jervis, Teresa Paredes, Mardoque Lucio, Alcívar Gallegos, Yolanda Heredia, Sergio Vinuesa, Isaac Córdova. De los cuales terminaron 14; el primer año funciono como adscrito al Colegio “Seis de Marzo”. En esta etapa inicial el colegio tuvo enfrentar enormes dificultades, ya que existían enemigos de la educación que trataban de destruir.

Terminando el Primer año lectivo 1957- 1958 satisfecho con el éxito alcanzando, muchos padres de familia comenzaron a prestar su apoyo, destacándose entre ellos los señores Juan y Cesar Aguiar, quienes eran dirigentes del Sindicato de obreros Católicos de Montalvo, ellos tomaron a su cargo el mantenimiento económico del colegio, por cuanto el fundador Sr. Chano Mora, debido a sus múltiples ocupaciones en la ciudad de Guayaquil, tuvo que retirarse, fue así como los señores Juan y Cesar Aguiar solicitaron la colaboración del Dr. Antonio Oquendo para que se haga cargo del recordado del Colegio Particular Mixto “Diez De Agosto”, este distinguido médico, acepto la dirección del Plantel, quien se mantuvo al frente de tan delicadas funciones dos años, tiempo en el cual el Plantel alcanzo adelanto y prestigio, la secretaria estuvo a cargo de la Srta. Luz Elisa del Salto; cabe resaltar que en el segundo año de labores el Colegio funciono con sección diurna y adscritos a los colegios fiscales “Francisco de Orellana” y “28 de Mayo” de la ciudad de Guayaquil.

El ejercicio docente siempre estuvo en manos de magníficos profesores, como el Sr. Gonzalo Merino, que ejercida las funciones de Inspector, los señores segundo y Nelson Rivadeneira, el Sr. Julio Muñes, el Sr. Ruperto Mesa y otros prestigiosos educadores.

Después de dos años y medio el Dr. Antonio Oquendo entregó el rectorado del colegio al distinguido educador y hombre de letras Don Juan Celio Secaira Luma, quien se había desempeñado como profesor en años atrás. La entrega se hizo mediante Resolución Ministerial N°422 del 24 de Julio de 1962., en la que se Expedía el nombramiento al Sr. Secaira.

Con el advenimiento del nuevo rector, el plantel comenzó una etapa de mayor prestigio y rectitud administrativa, la cual permitió una mayor estabilidad y respeto al colegio "Diez de Agosto". Al producirse este cambio administrativo, los señores Juan y Cesar Aguiar que eran los colaboradores activos del plantel hasta con su propio dinero, se separaron dejando al plantel e buenas manos.

El plantel funcionó los primeros años en los siguientes locales: casa del sindicato de Obreros Católicos, una casa particular, casa de la Cruz Roja, casa del señor Héctor García.

La falta de un local adecuado hizo que el señor Secaira iniciara gestiones para conseguir un local propio, en esta difícil tarea le apoyo decididamente el **padre Juan Epelde Párroco de Montalvo** quien también como profesor de literatura y música del plantel, el mencionado sacerdote logro conseguir que la Sra. **Victoria Mosquera**, cediera al colegio un solar el mismo que tenía algunas, traspaso el Sr. Juan Celio Secaira junto con los padres de familia habían conseguido una consignación de primeras aulas y una batería de servicios higiénicos, en dicha labor se destacaron los señores Arnulfo Bonilla como Presidente del Comité central de padres de familia y el señor Abraham Mejía como tesoro quien manejo el dinero con suma honradez, y otros entusiastas padres de familia. Ya con local propio en colegio entro en otra etapa más fructífera, aumentar los alumnos y las necesidades: esta situación obligo a solicitar ayuda a diversas instituciones como el consejo cantonal de Babahoyo que siempre estuvo presente para ayudar con pupitres y algún otro material.

La mística de liderazgo del señor Juan Celio Secaira, permitió iniciar las gestiones para nacionalizar el plantel, en las que estuvieron participación activa el Sr. Arnulfo Bonilla, el Sr. Enrique Ponce Luque Legislador de los Ríos, quien logro conseguir que se fijaran los fondos necesarios en el que

presupuesto del Estado para el funcionamiento del colegio como nacional, fue el mismo Sr. Enrique Ponce quien consiguió el decreto de nacionalización del **Colegio Diez de Agosto de Montalvo**; mediante decreto ministerial N° 605 del 19 de Marzo de 1968 con un presupuesto de S/. 2.205.000, presupuesto que regirá desde el 1 de Enero del mismo año, el colegio inicio una nueva vida, dirigiendo los destinos de la institución el mismo Sr. Juan Celio Secaira y con la colaboración de los siguientes maestros: Sr. Ruperto Meza, Sr. Jaime Rojas. Sr. Vicente Gaibor y la Srta. Consuelo Almeida, posteriormente el ministerio designo el reto de personal docente.

Al cabo de casi dos años el Sr. Juan Celio Secaira, por motivos de salud, tuvo que renunciar al rectorado del plantel, y en su reemplazo el ministerio designo al distinguido profesor Sr. Jorge Torres Acurio como Rector, el Señor Torres fue digno sucesor del sector Juan Celio Secaira; pues bajo su acertada rectoría el colegio “DIEZ de Agosto” logro encontrar su verdadera meta, hombre joven, inteligente y dinámico, quien dirigió al plantel por el camino de la superación institucional imponiendo en cada acto el verdadero valor y principio de autoridad, lo que hizo que los estudiantes encuentren en él, al consultor, al maestro, al amigo y a la autoridad que se ciñe a la ley y

muy cumplidor de su deber, por lo que los padres de familia le brindaron su respaldo total. Le acompañaba en su ardua tarea el Lcdo. Gabriel Pazmiño en Calidad de vicerrector; el cuerpo de docentes estaba conformado por:

Lcdo. Ruperto Meza, Lcda. Dolores Quincha, Lcdo. Héctor Castro, Lcdo. Santiago Nivelá, Lcdo. Marconi Naranjo; Lcdo. Adolfo Beltrán, Consuelo Almeida, Lcda. Dalila Anrango, Lcda. Gladis Crofford, Lcda. Elsa Montoya de Macías, Lcda. Fanny Noriega de Gonzaga, Lcda., Harlen Llorenty, Lcdo. Manuel Benavides, Lcdo. Luis Machado, Prof. Ángel Suarez, Lcdo. Raúl Vaca, Ing. Vicente Gaibor Lingch como secretario y la Lcda. Matilde Sánchez Franco como colectora.

En 1971 entrega a la sociedad montalvina la primera promoción de 17 Bachilleres en humanidades modernas, siendo los siguientes:

- 1.- Benavides Montalvo Francisco Xavier
- 2.- Benavides Montalvo María Angélica
- 3.- Bravo Baño Delia Tomasa
- 4.- Bravo Baño María Elena.
- 5.- Franco Gaibor Claudio Alberto

- 6.-Gaibor Lingch Marco
- 7.-Garcia Guayano Hilda Angélica
- 8.- Guillen Gavilanes José Miguel
- 9.- Hernández González Hugo Luis
- 10.- Paredes Gallegos Moisés Edilberto.
- 11.-Rodriguez Horta Rebeca Elida.
- 12.- Sánchez Franco Jesús María.
- 13.-Sanchez Franco Washington Francisco
- 14.- Valdez Guillen Consuelo María
- 15.- Zumba Lucio Holger Amable.
- 16.-Zumba Vinces Washington Alex
- 17.-Zumba Vinces Víctor Edison.

El vertiginoso desarrollo de la Ciencia y la Tecnología, característica primordial de la segunda mitad del siglo anterior, nos ha permitido contar con la computadora, la herramienta por excelencia de la Informática; cuyos usos

y aplicaciones se han extendido prácticamente a todas las actividades del ser humano.

La red está cambiando los hábitos, conceptos y costumbres, por esto los profesionales de la educación necesitan conocer este medio. Su conocimiento, análisis, reflexión sobre las potencialidades y consecuencias de su uso y abuso, permitirán al estudiante una mayor comprensión del cambio social y cultural en el que estamos inmersos

Este avance tecnológico ha cambiado su cultura en las actitudes y comportamientos de los jóvenes, ha modificado sus conductas. Por ejemplo el aparato móvil ha adquirido vida propia y extiende sus funciones a otros espacios.

Por otro lado, entender las motivaciones del uso del teléfono celular en las clases, como si fuese una actividad normal y que en el sistema educativo causa más de un dolor de cabeza a los docentes.

La tecnología de informática y comunicación dentro de nuestra institución educativa se puede observar, que los jóvenes tienen una tendencia a adquirir

aparatos telefónicos con múltiples funciones: radio, video, cámara de fotos, email, mp3, bluetooth, infrarrojo, agenda, etc.

Esta realidad del uso excesivo afecta a los estudiantes en su rendimiento; ya que, están más susceptibles a la ansiedad y el estrés, por estar pendiente del aparato en todo momento e incluso no les permite dormir bien.

La sociedad actual vive un nivel permanente de cambios acelerados y significativos que producen todos los días profundas modificaciones en su estructura, funcionamiento, relaciones sociales, demandas y necesidades.

Estos cambios están marcados por los fenómenos de la globalización e internacionalización de la educación, cuyos grandes pilares son el desarrollo científico y tecnológico que han convertido al planeta en una aldea global.

Cuando no existe cultura en la utilización y manejo de estas herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes, ésta repercute negativamente en la labor que se desarrolla en clase, perjudicando el rendimiento académico.

1.2. SITUACIÓN ACTUAL DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

Los docentes de la institución educativa no cuentan con nuevos métodos y técnicas pedagógicas adecuadas para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Por otra parte los docentes deben ser propiamente actualizados sobre la implementación de los métodos y técnicas pedagógicas, para que haya una buena enseñanza y un mejor aprendizaje.

Refiriéndonos a los métodos y técnicas pedagógicas se han constituido en medios indispensables para poder desenvolvemos en nuestro entorno, hoy es la referencia obligada para que tanto maestros y estudiantes, podamos aportar, intercambiar y obtener nuevas experiencias en el campo académico.

Para esto, es necesario aprender a usar los métodos y técnicas pedagógicas que se encuentran a disposición. En nuestro país y provincia se presentan varios problemas en el estudio por la falta de métodos y técnicas pedagógicas. Se presentan obstáculos ligados a la terminología, a la definición de los conceptos, al significado de las soluciones, a la metodología utilizada.

Los métodos y técnicas pedagógicas son muy pocos empleados y desactualizados dándoles más a los estudiantes una clase en términos de memoria que de razonamiento.

Estos problemas casi se suman todas las instituciones Públicas en la que no cuentan con métodos y técnicas pedagógicas dejando a los estudiantes con un conocimiento mediocre. Este es uno de los cuantos problemas que se presentan en cuanto a la enseñanza-aprendizaje, debido a esto me he permitido realizar el trabajo de investigación en el Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, durante el periodo lectivo 2011 – 2012, para investigar sobre los Métodos y técnicas pedagógicas que utilizan los maestros y que permitan contribuir en el mejoramiento de la enseñanza de aprendizaje de informática de los alumnos de dicha Institución

15

1.3. PROBLEMA GENERAL

1.3.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera la implementación del proceso pedagógico y su influyo en las prácticas de informática, en los alumnos del tercer año A del bachillerato

del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, Periodo Lectivo 2011 – 2012?

1.3.2. PROBLEMAS DERIVADOS

- ④ Analizar la importancia que tiene las prácticas de informática en el proceso de aprendizaje en los estudiantes del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, durante el periodo lectivo 2011 – 2012.

- ④ Conocer las habilidades y destrezas en los estudiantes en las prácticas de informática del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, durante el periodo lectivo 2011 – 2012

- ④ Describir los aportes que tiene las prácticas de informática como Herramienta Educativa en el Proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, durante el periodo lectivo 2011 – 2012

1.4. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Objeto de estudio: licenciatura en computación

Campo: Educativo

Problema: ¿De qué manera la implementación del proceso pedagógico y su influjo en las prácticas de informática, en los alumnos del tercer año A del bachillerato del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, Periodo Lectivo 2011 – 2012?

1.4.1. Delimitación Espacial

La presente investigación se realizó a los alumnos del tercer año A del bachillerato del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, Periodo Lectivo 2011 – 2012

1.4.2. Delimitación Temporal

La investigación se llevara a cabo por un periodo de 1año.

1.5. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad en todas las escuelas es necesaria la computación o informática desde los primeros años para el desarrollo de nuevas habilidades del joven para que pueda desenvolverse sin dificultad.

La computación en los Colegios debe ser práctica y con métodos activos de enseñanza, asistida por la computadora, se debe fomentar en los alumnos la utilización de la computadora como una herramienta de trabajo diario en la escuela y la realización de tareas, proyectos o consultas en sus casas.

La intervención básica de un maestro de computación es que los jóvenes aprendan los fundamentos de computación, con fines específicos, mediante la experiencia y la orientación del profesor.

También deben utilizar programas educativos y juegos instructivos que hacen posible la creación de ambientes de aprendizajes activos y permiten a los niños resolver problemas, afrontar retos, desarrollar destrezas de pensamientos, creatividad y procesos de reflexión.

Los Colegios no crean el futuro, pero pueden proyectar la cultura a medida que cambia y preparar a los alumnos para que participen más eficazmente en un esfuerzo continuo por lograr mejores maneras de vida.

Cada joven aprende de manera particular, única, y esto es así porque en el aprendizaje intervienen los cuatro niveles constituidos de la persona: organismo, cuerpo, inteligencia y deseo. Podemos afirmar que la computadora facilita el proceso de aprendizaje en estos aspectos.

Por otra parte el rol de los docentes es facilitar el aprendizaje a los estudiantes con elementos teórico metodológico, que permitan analizar las características intrínsecas del estudiante, las propuestas de innovación educativa con apoyo en estas nuevas tecnologías debe considerar, como se sitúa en estudiante ante la herramienta, que actividad de aprendizaje realiza en el proceso de adquisición o elaboración del conocimiento en la asignatura de computación.

1.6. OBJETIVOS

1.6.1. OBJETIVOS GENERALES

Indicar la influencia de la utilización de las prácticas de informática como Herramienta Educativa en el Proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, durante el periodo lectivo 2011 – 2012

1.6.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ④ Analizar la importancia que tiene la práctica de informática en el proceso de aprendizaje en los estudiantes alumnos del tercer año A del bachillerato del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, Periodo Lectivo 2011 – 2012

- ④ ¿Conocer la importancia de la implementación y el uso de los métodos y técnicas pedagógicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes?

- ④ Conocer las habilidades y destrezas en los estudiantes en la prácticas de informática, del tercer año A del bachillerato del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, Periodo Lectivo 2011 – 2012

- ④ Describir los aportes que tiene las prácticas de informática como Herramienta Educativa en el Proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos del tercer año A del bachillerato del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, Periodo Lectivo 2011 – 2012

CAPITULO II

2. MARCO TEORICO

2.1. ENFOQUES TÉORICOS DE LA INVESTIGACIÓN ASUMIDOS

El uso de la tecnología en la educación ha sido clave para el desarrollo de la educación y la creación de tecnologías educativas para el uso cotidiano en las aulas. La implantación de nuevas tecnologías como un recurso más en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que les ha permitido promover y facilitar la actitud participativa y creadora de los alumnos.

El desarrollo de nuevos recursos didácticos y tecnologías educativas ha originado que los docentes que participan en los esfuerzos de formación y capacitación adquieran un mayor protagonismo, intervención y control de los procesos, sobre todo al hacer uso de los recursos y herramientas que mejor se adaptan a sus necesidades formativas.

Los docentes que participan en los esfuerzos de formación y capacitación analicen su rol como docentes en el que debe quedar muy claro que es el facilitador o mediador del aprendizaje y que debe prestar asistencia al estudiante cuando éste busca conocimientos, que su función es orientar y promover la interacción, dar orientación al estudiante sobre cómo organizarse con otros compañeros y cómo trabajar de manera conjunta.

El docente también debe desarrollar y apoyar mejores ambientes de aprendizaje, a través de la planeación de los contenidos, generando propuestas tecnológicas, asesorando cuando se requiere su apoyo.

Por otro lado, el docente debe tener los elementos teórico metodológico, que le permitan analizar las características intrínsecas del estudiante, su biografía de aprendizaje, las expectativas y capacidades de quien va a interactuar. Pues la planeación de las propuestas de innovación educativa con apoyo en estas nuevas tecnologías debe considerar, cómo se sitúa el estudiante ante la herramienta, qué actividades de aprendizaje realiza, qué valor educativo tienen, qué papel están representado en el proceso de adquisición o elaboración del conocimiento en la asignatura de computación.

2.2. CATEGORIAS DE ANALISIS TEORICO CONCEPTUAL

2.2.1. LA COMPUTACIÓN EN LA EDUCACIÓN.

En la actualidad en el plano educacional, estas tecnologías no pueden dejarse de asociar a las diferencias individuales de cada educando, teniendo en cuenta que cada joven aprende a ritmos diferentes.

La facilidad de disponer de computadoras y a la vez de programas elaborados en función de la edad de los niños, permite que los docentes hagan sus clases divertidas.

Si bien la formación de los niños en informática tiene sus objetivos propios, también es cierto que constituye una herramienta poderosa para otras áreas formativas, en especial las Matemáticas.

Cómo explicar que con el desarrollo que afronta hoy la sociedad de la información y el conocimiento, con la cantidad de computadoras que poseen nuestros centros educacionales, no se le esté dando el uso adecuado.

De manera de juego los niños van descubriendo y creando nuevas estrategias para aprender y porque no con el uso de la computadora.

2.2.2. USO DE LA COMPUTADORA.

La computadora llegó a la escuela, moviendo los paradigmas de enseñanza de los profesores. Se exponen los diferentes usos que se le pueden dar en el salón de clases.

La tecnología se ha convertido en la última moda en educación. Sociedad, empresas, padres de familia y comunidades educativas consideran que una escuela mejor equipada con computadoras será sin duda alguna, una institución con calidad educativa.

Sin embargo, debe cuestionarse qué tan preparados están los docentes para responder a las expectativas y el uso educativo de estas herramientas tecnológicas. Conviene recordar que los docentes que están en activo se formaron bajo paradigmas distintos a los actuales, bajo la perspectiva de prácticas docentes apoyadas con otro tipo de materiales didácticos y herramientas actualmente en desuso.

2.2.3. SOFTWARE EDUCATIVO.

El software educativo es uno de los recursos más utilizados en las salas de computación. Uno de los primeros señalamientos que hacen los especialistas

al respecto es la forma en que las escuelas acceden generalmente a ellos: la copia ilegal.

Para Vera Rexah esto contradice “los valores morales y éticos que la escuela enseña.

Es un buen ejemplo trabajar con software copiado ilegalmente y que tiene derechos de propiedad intelectual? Mucha responsabilidad de esto se debe a que no hay buena información. Hay mucho software libre y también shareware¹ (software compartido) en Internet de buena calidad. Quizás los shareware disponibles no son tan potentes o tan atractivos respecto de sus cualidades audiovisuales, pero a pesar de ser programas generalmente pequeños que resuelve algunas temáticas limitadas, son muy valiosos”.

El informe del Ministerio de Educación señala que mucho del software educativo está diseñado en forma de juegos, los cuales en general tienen la finalidad de practicar ejercicios de matemática y parece dudoso su valor para desarrollar competencias más complejas. Hugo Castellano, director del portal educativo Nueva Alejandría, coincide con el estudio del Ministerio de Educación al afirmar que “los que diseñan software hacen todo visualmente atractivo.

Esto se sustenta en la idea de que el chico se tiene que divertir, que tiene que ser todo impactante, que tiene que tener colores, etc. Pero cuando se desmenuzan los saberes útiles y concretos que hay en el software, se encuentran generalmente muy pocos. Por otro lado, el software es un negocio en el cual se han embarcado programadores muy hábiles en la tecnología pero muy inhábiles en pedagogía”.

En el mercado la estrategia didáctica está enlatada. Si esto fuera tan eficaz, no harían falta docentes”.

Los especialistas del área coinciden en que es necesario formar docentes con capacidad crítica para seleccionar software. Muchas veces, los propios docentes quedan deslumbrados ante el potencial visual de los programas que se utilizan y no analizan la propuesta didáctica que contienen, sus fundamentos pedagógicos ni el tipo de aprendizaje que promueven.

En este sentido, Alejandro Spiegel sostiene que “muchos docentes dicen que los chicos se divierten con los software, que son buenas las imágenes, etc. Un docente que disfrutó alguno en el que por ejemplo se sanciona el error con alguna música estridente o la imagen de una calavera, puede salir del aula de informática y decir “pero si yo soy constructivista, para mi el error es un momento del aprendizaje”. Hay una necesidad de trabajar con los

docentes respecto del uso de los recursos, cómo se combinan y cómo se relacionan con el discurso propio”.

2.2.4. LA COMPUTADORA EN LA ENSEÑANZA.

Para lograr un uso adecuado de la computadora en la escuela y sacar de ella el máximo provecho es importante que los docentes superen sus resistencias para incorporarlas cotidianamente en su quehacer cotidiano. Aún más, es necesario que haya una actualización y capacitación docente en la nueva sociedad de la información, que permita concebir a la computadora en dos dimensiones:

- Como herramienta de enseñanza
- Como herramienta de aprendizaje

2.2.5. LA COMPUTADORA COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA.

En primer término se debe tener claro que el uso intencionado de la computadora caracterizará las actividades a desarrollar con ella y los resultados que se obtengan. Cuando el docente utiliza de manera directa y personal la computadora, la convierte en una herramienta para la enseñanza.

2.2.6. LA COMPUTADORA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE

Cuando el docente planea su clase y en ella diseña actividades en las cuales el alumno interactúa con el conocimiento, utiliza la computadora y los medios a su alcance para investigar, buscar información, organizarla, resolver problemas, jugar o exponer trabajos, está dimensionando el uso de este recurso como herramienta de aprendizaje. El profesor debe considerar que los jóvenes han nacido en la era digital y han desarrollado fuera de la escuela sus competencias para utilizar la tecnología en sus diferentes manifestaciones.

Eliminar sus temores de que se descompongan es una buena idea y mejor aún permitirse la posibilidad de aprender de sus alumnos el manejo de la computadora, abonará en favor de procesos de aprendizajes significativos y mejora de su práctica docente.

2.2.7. LA TECNOLOGÍA Y LA CALIDAD EDUCATIVA.

El uso de recursos multimedia en la escuela puede verse reflejado en la mejora de resultados educativos, mayores aprendizajes y prácticas educativas favorables, siempre y cuando los profesores hagan de lado sus

temores para arriesgarse a su uso educativo. Dicho en otros términos, cuando el maestro esté dispuesto a su alfabetización y actualización tecnológica estará preparado para aprovechar al máximo la computadora como herramienta para él y para sus alumnos.

La computadora hoy día es de mucha importancia ya que a través de ella se han podido lograr muchos avances tecnológicos un ejemplo de ello lo es la facilidad para comprar boletos de viajes y estadías.

Además es un buen modo de comunicación ya que a través de ella podemos comunicarnos a diferentes partes del mundo de una manera fácil y corta. También la computadora provee una serie de programas de aplicación en la cual ayuda a nosotros como estudiantes a realizar un mejor trabajo como lo es el procesador de palabras (Word), hojas electrónicas (Excel), base de datos (Access), y presentaciones (PowerPoint).

2.2.8. BENEFICIOS DE LA COMPUTADORA.

Las encuestas han mostrado que los joven de 15 y 17 años que usan computadoras junto con actividades de apoyo que refuerzan los mayores objetivos de los programas, tienen ganancias significativamente importantes

en el desarrollo, comparado con niños sin experiencias en computadoras en salones de clase similares-beneficios en cuanto a inteligencia, habilidades no-verbales, conocimiento estructural, memoria a largo plazo, destreza manual, destreza verbal, resolución de problemas, abstracción y destreza conceptual.

Los beneficios de proporcionar computadoras a niños de jardín y grados de primaria varían dependiendo de las experiencias ofrecidas en la computadora y la frecuencia de acceso a las computadoras.

El provecho potencial para los niños de jardín y primaria es tremendo, incluyendo aumento en las destrezas motrices, aumento en el razonamiento matemático, aumento de creatividad, altas calificaciones en cuestionarios de pensamientos críticos y resolución de problemas, altos niveles en lo que Nastasi y Clements (1994) llaman efecto motivacional (la creencia de que ellos pueden cambiar o afectar su medio ambiente), e incremento en los resultados de evaluaciones de lenguaje estandarizado.

Además, el uso de la computadora realza la auto-estima de los niños y estos demuestran aumento en sus niveles de comunicación hablada y de cooperación. Ellos comparten sus roles como líderes con más frecuencia desarrollando actitudes positivas hacia el aprendizaje.

2.2.9. LA COMPUTADORA COMO MEDIO EDUCATIVO



La informática no puede ser una asignatura más, sino la herramienta que pueda ser útil a todas las materias, a todos los docentes y a la escuela misma, en cuanto institución que necesita una organización y poder comunicarse con la comunidad en que se encuentra.

Entre las aplicaciones más destacadas que ofrecen las nuevas tecnologías se encuentra la multimedia que se inserta rápidamente en el proceso de la educación y ello es así, porque refleja cabalmente la manera en que el alumno piensa, aprende y recuerda, permitiendo explorar fácilmente palabras, imágenes, sonidos, animaciones y videos, intercalando pausas para estudiar, analizar, reflexionar e interpretar en profundidad la información utilizada buscando de esa manera el deseado equilibrio entre la estimulación sensorial y la capacidad de lograr el pensamiento abstracto.

2.2.10. LA COMPUTADORA EN EL AULA COMO RECURSO COGNITIVO

Sin duda alguna, las nuevas tecnologías están y van a seguir cambiando nuestra manera de vivir. Entonces, por qué no entrar de lleno a indagar las virtudes de esa herramienta llamada computadora, que potencia nuestra capacidad de aprender y nos facilita el conocimiento.

Las escuelas con sus escasos recursos, hacen esfuerzos por dotar de equipo de cómputo a sus estudiantes para que éstos puedan acceder a un conocimiento más vasto, almacenado en millones de servidores en todo el orbe por la red mundial de Internet.

Lo importante, desde nuestro punto de vista, es buscar nuevas metodologías para el aprendizaje, que también están cambiando. ¿Cómo encontrar esas metodologías, si seguimos atados a antiguos esquemas para entender el proceso enseñanza-aprendizaje?

Ofrezco un aporte para la innovación metodológica de la enseñanza a través de un estudio experimental, con alumnos de primero de secundaria, en 16 grupos mixtos de 50 alumnos, aproximadamente, cada uno.

El estudio no es cerrado para un determinado lugar, un solo tipo de alumnos y un determinado nivel; es un estudio abierto a primarias, secundarias,

bachilleratos, etc. Solo es preciso ajustar los parámetros que se manejan y aplicar la metodología de enseñanza-aprendizaje que se propone, en cualquier nivel escolar o socioeconómico en el que nos desempeñemos.

2.2.11. LA COMPUTADORA UN MEDIO PARA LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

La computadora se convierte en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los alumnos, de receptores pasivos de la información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel primordial la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información, personalizando la educación, al permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad.

El profesor debe seleccionar criterios amenté el material a estudiar a través del computador; será necesario que establezca una metodología de estudio, de aprendizaje y evaluación, que no convierta por ejemplo a la información brindada a través de un CD-ROM en un simple libro animado, en el que el alumno consuma grandes cantidades de información que no aporten demasiado a su formación personal.

Por sobre todo el docente tendrá la precaución no sólo de examinar cuidadosamente los contenidos de cada material a utilizar para detectar posibles errores, omisiones, ideas o conceptos equívocos, sino que también deberá fomentar entre los alumnos una actitud de atento juicio crítico frente a ello.

A la luz de tantos beneficios resulta imprudente prescindir de un medio tan valioso como lo es la Informática, que puede conducirnos a un mejor accionar dentro del campo de la educación. Pero para alcanzar ese objetivo, la enseñanza debe tener en cuenta no sólo la psicología de cada alumno, sino también las teorías del aprendizaje, aunque se desconozca aún elementos fundamentales de esos campos.

Sin embargo, la educación en general y la Informática Educativa en particular, carecen aún de estima en influyentes núcleos de la población, creándose entonces serios problemas educativos que resultan difíciles de resolver y que finalmente condicionan el desarrollo global de la sociedad. La mejora del aprendizaje resulta ser uno de los anhelos más importante de todos los docentes; de allí que la enseñanza individualizada y el aumento de productividad de los mismos son los problemas críticos que se plantean en educación; el aprendizaje se logra mejor cuando es activo, es decir cuando

cada estudiante crea sus conocimientos en un ambiente dinámico de descubrimiento.

La duración de las clases y la metodología empleada en la actualidad, son factores que conducen fundamentalmente a un aprendizaje pasivo. Dado que la adquisición de los conocimientos no es activa para la mayoría de los estudiantes la personalización se hace difícil.

Sería loable que los docentes dedicasen más tiempo a los estudiantes en forma individual o en grupos pequeños; solamente cuando cada estudiante se esfuerza en realizar tareas, podemos prestarle atención como individuo.

En este marco, la nueva tecnología interactiva, fruto de la asociación de la informática, las comunicaciones, la robótica y el manejo de las imágenes, revolucionará el aprendizaje resolviendo dichos interrogantes, los que en la actualidad limitan la evolución del sistema educativo. El componente principal para el progreso será el desarrollo de cursos y de currículos de estudio enteramente nuevos.

Los puntos esenciales de la reforma educativa pasan entonces por la capacitación de los docentes y el desarrollo de nuevos materiales de aprendizaje, utilizando en lo posible tecnología informática interactiva. Es

necesario reconocer que no hay una sola filosofía que abarque toda la temática, pero ciertamente si disponemos de variados materiales podremos realizar evaluaciones conjuntas de los productos y analizar otras técnicas de aprendizaje.

Todo proyecto de informática educativa deberá entonces tener en consideración que lo más importante de la educación no consiste en instruir sobre diversos temas, lo cual es siempre necesario, sino en transmitir y hacer encarnar en la conducta de los alumnos los valores y creencias que dan sustento al estilo de vida que ha elegido la sociedad para lograr su vigencia. La incorporación de nuevos avances tecnológicos al proceso educativo necesita estar subordinada a una concepción pedagógica global que valore las libertades individuales, la serena reflexión de las personas y la igualdad de oportunidades, hitos trascendentes en la formación de las personas, con vistas a preservar en la comunidad los valores de la verdad y la justicia.

La computadora es entonces una herramienta, un medio didáctico eficaz que sirve como instrumento para formar personas libres y solidarias, amantes de la verdad y la justicia. En consecuencia toda evaluación de un proyecto de Informática Educativa debería tener en consideración en qué medida se han logrado esos objetivos.

Con respecto al uso específico de la computación y el papel que este juega en la enseñanza aprendizaje, no son pocos los análisis e investigaciones que realizan psicólogos, pedagogos e incluso empresas productoras de Hardware y Software, ya que todos insisten en la preocupación que tienen en probar si esta contribuye o no al aprendizaje.

En 1981 la IBM al tratar de realizar estudios sobre el impacto de las Nuevas Tecnologías en la educación obtuvieron que los profesores estaban conscientes de la revolución que las computadoras ofrecían a la educación a la vez que confesaron estar menos preparados que los alumnos en el manejo de las mismas.

De igual forma en países como Francia e Inglaterra, todos coincidieron en que el uso de la tecnología es un auténtico desafío en la actuación, ya que se hacía imprescindible para perfeccionar la calidad del aprendizaje (Ballesta,1). Como se puede ver en todos se constataba la preocupación por el qué hacer.

Varios son los autores (A. M. Liberty, B.Fainholc) entre otros que coinciden en plantear el papel determinante que puede jugar la computadora cuando es correctamente aplicada en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.12. Cuando hablamos de computadoras en las escuelas pensamos en dos áreas básicamente:



1. Administrativa.

2. Educativa.

1. EN EL ÁREA ADMINISTRATIVA: es innegable la ayuda que brinda ya que, como cualquier empresa una escuela necesita llevar.

2. EN EL ÁREA EDUCATIVA: las computadoras se encuentran ubicadas básicamente en tres lugares:

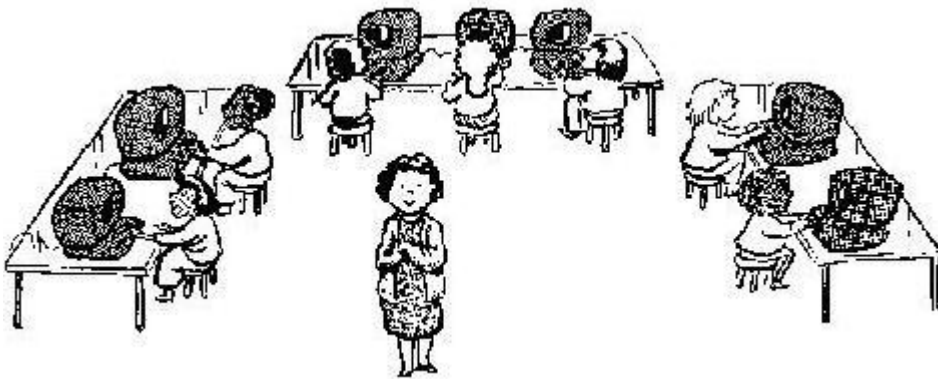
Ⓢ **En el salón de clases.**

En esta ubicación, cada clase tiene de una a varias computadoras que tanto alumnos como profesor utilizan. Los profesores integran las computadoras al proceso de instrucción haciendo que los alumnos las usen como parte de sus actividades normales.

Ⓢ **En un laboratorio:**

El laboratorio es un salón en el que se han puesto suficientes computadoras para que cada alumno tenga una (en el mejor de los casos, o si no 2 o 3

alumnos por máquina). Lo óptimo es tenerlas conectadas en red. Cada salón visita el laboratorio una o más veces por semana. Este también puede estar abierto a ciertas horas para que los alumnos y los profesores que así lo deseen puedan usar las computadoras.



Una de las principales atracciones del laboratorio es que las máquinas se están usando todo (o casi todo) el día. Lo cual no sucede si están en los salones. De esta forma se está obteniendo el mayor rendimiento para el gasto realizado. Las principales desventajas son las limitaciones de uso que esto trae consigo tanto para los alumnos como para los maestros, así como la falta de interacción y cooperación ya que cada alumno trabaja con su máquina. Las principales formas como pueden ser usados los laboratorios son las siguientes:

Con programas (o software) educativo: Este es el uso clásico, se provee de software educativo para ciertas áreas de enseñanza y los profesores coordinan lo que enseñan con lo que se ve en el laboratorio. Actualmente existe software educativo de calidad para cada materia y curso que se desee reforzar.

Con herramientas: Estas herramientas incluyen hojas de cálculos, bases de datos, estadísticas, procesadores de palabras y gráficos. Estos laboratorios pueden estar diseñados para ser usados con todos los cursos, o para un curso en particular como puede ser ciencias, matemáticas o física. Su función principal es ayudar a los alumnos a analizar datos y escribir reportes. Por ejemplo alumnos de ciencias formulan reportes, recolectan datos y los analizan para ver si sus hipótesis son o no correctas. Alumnos de historia introducen información a una base de datos para descubrir relaciones entre los datos y luego formulan hipótesis sobre lo que causa estas relaciones. Los reportes se escriben usando un procesador de palabras.

De escritura: Los laboratorios dedicados a la escritura se están volviendo cada vez más populares. Los procesadores de palabras son fáciles de usar y facilitan el proceso de revisión ya que la mayoría de procesadores incluyen chequeo de ortografía y muchos, también de gramática. Estos se pueden

considerar herramientas muy útiles para ayudar a los alumnos a mejorar su escritura. Normalmente están conectados en red lo que permite que los alumnos utilicen las impresoras existentes.

Aprendizaje integrado: Estos proveen un sistema de software que cubre varias materias y años escolares, con elementos de lectura, escritura y matemáticas siempre presentes. El software es generalmente desarrollado por la misma compañía que lo provee. Está centrado en un sistema administrativo que guía a los alumnos a través del software a medida que van aprendiendo. Este sistema provee reportes de avance tanto de cada alumno como de todo la clase. Muchos de estos programas de aprendizaje integral permiten que se incluya software de otras compañías lo cual amplía las posibilidades de aplicación.

En la biblioteca a centro de medios:

(Cabe hacer una aclaración, las bibliotecas modernas, ya no son lugares donde solo se almacenan libros, actualmente una buena biblioteca debe tener también videos, programas, CD-Roms, discos láser, etc. Por lo cual en muchos lugares se les está cambiando el nombre de Biblioteca a Centro de Medios.)

Las computadoras en la biblioteca tienen dos finalidades:

- Ⓢ Llevar el inventario y control de libros, material, de préstamos y estadísticas de su uso.

- Ⓢ Educación, aquí podemos considerar el uso de medios de información electrónicos como son enciclopedias, diccionarios y libros de consulta multimedia. Así como la obtención de información a través de las telecomunicaciones (por ejemplo usando Internet) lo que permite acceder a diversos lugares como son bibliotecas y museos de todo el mundo, al igual que a personas especialistas en cualquier materia.

2.2.13. LA COMPUTADORA COMO OBJETO DE ESTUDIO:

El alumno asimila los conceptos y procedimientos Informáticos fundamentales y desarrolla habilidades para la aplicación de los sistemas o paquetes específicos en los contenidos de la especialidad.

2.2.14. LA COMPUTADORA COMO HERRAMIENTA DE TRABAJO:

El alumno resuelve problemas de la rama productiva o de servicios, haciendo uso de los sistemas o paquetes, estudiados.

2.2.15. LA COMPUTADORA COMO MEDIO DE ENSEÑANZA:

Las diferentes disciplinas a partir de diferentes software, simulan procesos o fenómenos, repasan, evalúan, entrenan, etc., como apoyo al contenido impartido en su clase.

En consecuencia, podemos plantear que la Computación puede ser objeto de estudio cuando se considera como una disciplina autónoma, es decir brindar instrucción sobre aspectos fundamentales que permitan la adquisición de conocimientos y habilidades en el uso de diferentes sistemas y a su vez convertirse en una útil herramienta de trabajo cuando se pone en función de las necesidades de cada especialidad, a la vez que puede ser empleada como un poderoso medio de enseñanza en las diferentes disciplinas.

2.2.16. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL USO DE LA COMPUTADORA

Actualmente la educación es mucho más que escuchar audio cassettes o leer libros que llegan por correo. Como el clásico ejemplo de los cursos de inglés que en su mayoría acaban fastidiando al estudiante, quien nos abandona por falta de motivación.

La educación a ha pasado por varias etapas, van desde la enseñanza por correspondencia; la basada en la comunicación de masas (cine, radio y televisión) hasta los sistemas de Aprendizaje Interactivos Abiertos, que comprenden el uso intensivo de la informática y la telemática para crear ambientes virtuales de aprendizaje.

"El recurso educativo que tendrá mayor relevancia en los años iniciales del siglo XXI es el computador", expresó Fabio Chacón en Aproximación histórica a las tecnologías de la educación a distancia.

Actualmente, las nuevas tecnologías han cambiado la forma de difundir el conocimiento. Si antes el estudiante a distancia se sentía abandonado a su suerte con los cursos por correspondencia, ahora con sólo teclear una computadora, puede en segundos ponerse en contacto con su maestro,

asesor o tutor, aunque éste se encuentre en otro país y recibir una respuesta inmediata.

Si bien hablaremos de las ventajas y desventajas de la computadora, cabe mencionar que no podemos restarle importancia a ninguno de los medios, ya que todos forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, cada uno de ellos cumple una función específica que sería imposible minimizar. La decisión de utilizar un medio y no otro, depende de los objetivos que se quieran alcanzar.

2.2.17. VENTAJAS DE LAS COMPUTADORAS.

Las computadoras ofrecen, entre otras, las siguientes ventajas para la educación a:

- ④ **Facilitan el aprendizaje personalizado:** El alumno puede desarrollar su aprendizaje a su propio ritmo, en el tiempo de que disponga, a la vez que le van proporcionando retroalimentación y ayuda.
- ④ **Son herramientas multimedia:** Las computadoras con la capacidad de integrar gráficas, impresiones, audio, voz, video, y animaciones pueden

ser efectivos apoyos a la educación, permitiendo al maestro y alumno utilizar diversas tecnologías de manera conjunta.

Ⓢ **Son interactivas:** Los nuevos microprocesadores son extremadamente flexibles y poderosos permitiendo el desarrollo de programas educativos que le facilitan al alumno mantener el control del destino de su consulta y de la forma y orden en que la realiza. Permiten también incluir dentro de los programas educativos adecuadas y pertinentes respuestas, asesorías y retroalimentación para los alumnos, que les refuercen el aprendizaje.

Ⓢ **Tienen rápido avance tecnológico:** Las innovaciones tecnológicas están constantemente surgiendo en el mundo de la tecnología de las computadoras y las telecomunicaciones derrumbando barreras y limitaciones de capacidad.

Ⓢ **Reducen sus precios constantemente:** El desarrollo permanente de nuevas tecnologías, hace posible que en poco tiempo bajen de precio las existentes y estén disponibles para un mayor número de usuarios.

Ⓢ **Existe una gran competencia:** Tanto en la producción de las computadoras, con en el desarrollo de los programas que utilizan, existe una gran competencia mundial que favorece al usuario ya que los productores deben esforzarse más y ofrecer mayores y mejores ventajas para el usuario, para poder sobrevivir. Además garantiza la existencia de aplicaciones para casi todas las necesidades de la educación gracias a que los fabricantes están permanentemente buscando nuevas opciones de mercado.

Ⓢ **Incrementan el acceso a distancia:** El notable avance en la tecnología de comunicación y en la capacidad de las computadoras ha permitido establecer una comunicación a través de redes mundiales que crece constantemente, permitiendo el acceso a innumerables fuentes de información que antes eran inaccesibles.



2.2.18. DESVENTAJAS DE LAS COMPUTADORAS.

Por el otro lado, las computadoras presentan, entre otras, las siguientes desventajas para la educación:

Ⓢ **El desarrollo de las redes de computadoras es costoso:** A pesar de que el costo de las computadoras individuales es relativamente accesible y de que los mercados de los programas de computadoras son muy competitivos, la instalación, desarrollo y mantenimiento de las redes de comunicación aún es costoso.

Ⓢ **La tecnología cambia rápidamente:** Los cambios en la tecnología tienen un ciclo muy corto por lo que, se corre el riesgo de enfocar la atención solamente a disponer de lo más avanzado en tecnología, en lugar de buscar satisfacer las necesidades reales de las instituciones, y estar permanentemente tratando de poseer lo más avanzado en tecnología en lugar de mantener funcionando eficientemente aquella que está resolviendo efectivamente las necesidades de la institución.

Ⓢ **Existe desconocimiento de las computadoras:** A pesar de que las computadoras personales han tenido gran aplicación desde la década de los años 60's, aún existen muchos adultos que han tenido poco o ningún contacto con ellas y que desconocen cómo utilizarlas.



En la educación la computadora es un medio que fortalece el proceso enseñanza - aprendizaje. Se están utilizando los programas de aplicaciones como, por ejemplo: procesadores de palabras (para crear documentos, periódicos), hojas electrónicas (registro de notas, estadísticas) y base de datos (record de estudiantes).

2.2.19 La importancia de la informática en la educación primaria.



La educación es el acto y el proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar.

La educación no sólo se produce a través de la palabra: está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes. La informática es una ciencia aplicada que abarca la información mediante un tratamiento automático, utilizando dispositivos electrónicos y sistemas computacionales.

También está definida como el procesamiento automático de la información. A la educación se le ha designado socialmente la función de transmitir y generar los conocimientos. A través de la investigación, el avance de la ciencia y el desarrollo tecnológico, la educación ha estado empleando las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para apoyar la labor

docente, acceder a un número mayor de personas, además de acortar las distancias, como el Internet que a globalizado el mundo.



En cuanto si la informática es importante en la educación, pues es un medio que con nuevas tecnologías puede hacer que el aprendizaje en la educación tenga un cambio significativo. Es especialmente en este terreno donde más deben emplearse los medios técnicos actualizados y capaces de mejorar la calidad de la enseñanza. Debemos tener en cuenta que, enseñar el uso adecuado de las computadoras e Internet puede generar una educación de calidad en nuestros niño y así ellos puedan acceder al saber más actualizado y también para que en un futuro los estudiantes puedan participar en el proceso de producción de innovaciones. Es por eso que el gobierno además

de implementar y brindar de un modo generalizado computadoras a las escuelas y alumnos, deberá reforzar a los docentes con capacitaciones, ya que todavía desconocimiento de la nueva tecnología sobre cómo se pueden usar estos instrumentos en las clases.



2.2.20. LA COMPUTADORA COMO SUSTITUTO DEL PROFESOR

El tema de la posible sustitución del docente por la computadora ha sido objeto de discusiones durante años y ha suscitado reacciones emocionales de gran intensidad. La mayoría de los maestros o profesores en el ámbito educativo han esgrimido toda clase de razonamientos para defender su papel como educador al participar en esta gran polémica.

Sin embargo, el tema así expuesto está correctamente planteado. En primer lugar, cabe diferenciar las tareas puramente instructivas de las formativas y educativas.

En tareas puramente instructivas, la computadora tiene y tendrá un papel importante. Para estudiar se precisan materiales, no sólo personas que ayuden, orienten o transmitan información. Los programas de computación cada vez resultan más interesantes en este terreno.

El uso de redes de computación, por ejemplo, facilita la enseñanza no presencial, pero hablar de la sustitución de los profesores por las computadoras o las redes de comunicación supondría un cambio organizativo o estructural que desembocaría en la desaparición de la escuela, situación esta que no ocurrirá.

La desaparición de una institución que en este momento cumple una función no solo instructiva, sino también formativa, parece difícil por el simple hecho de que existan programas educativos de computación.

Por este motivo, aunque la reacción de desconfianza de los profesores frente a las máquinas sea comprensible, debe ser relativizada, es decir, si bien la computadora puede sustituir la figura del profesor cuando se trata de que el alumno desarrolle tareas puramente instructivas, esta suplantación no es posible en lo que respecta a la función formativa, de mediación, que solamente puede llevar a cabo el maestro o profesor, siendo su presencia en este caso imprescindible, además de tener en cuenta que todo proceso de enseñanza – aprendizaje constituye un proceso dirigido.

Otro aspecto que conviene mencionar es que este tipo de reacción viene acompañada a menudo de criterios que pretenden ser humanista. Estos criterios contraponen el uso de las computadoras a la enseñanza personalizada y cooperativa, a la socialización. El hecho de utilizar computadoras implica, según esta perspectiva, un aislamiento, falta de solidaridad, falta de emotividad y, en definitiva, parece que con su utilización las personas entran en un proceso de deshumanización. Recordemos todas las reacciones de los maestros de la enseñanza primaria con la aparición y proliferación de las calculadoras.

Contemplar objetos como los libros, la calculadora, el material audiovisual o las computadoras como enemigos es simplemente derivar la responsabilidad hacia objetos inanimados que, evidentemente, no pueden tenerla. Queda claro que la clave para el éxito no son las tecnologías en sí mismo, sino su uso adecuado, es decir, saber integrarla adecuadamente a la educación de las nuevas generaciones acorde con los nuevos cambios y con la época en que se vive. Ya José Martí, nuestro héroe Nacional, se pronunció al respecto: "Educar es depositar en cada hombre toda la obra humana que le ha antecedido: es hacer a cada hombre resumen del mundo viviente, hasta el día en que vive; es ponerlo a nivel de su tiempo, para que flote sobre él, y no dejarlo debajo de su tiempo, con lo que no podrá salir a flote; es preparar al hombre para la vida".

2.2.21. LA COMPUTADORA Y LA SALUD DEL EDUCANDO

Es indudable que la tecnología y sus logros han facilitado y mejorado mucho la calidad del ámbito educativo y laboral. Sin embargo, en el caso de la computadora, más de una vez se ha hecho hincapié en los riesgos para los educandos por la vista y en la necesidad de utilizar anteojos especiales. Más tarde se descubrió que en aquellos alumnos que trabajan muchas horas

diarias con la PC suele manifestarse un síndrome llamado "del túnel carpiano", que produce dolor en la muñeca y endurecimiento de los dedos.

Ahora, el doctor Miguel Ángel Santos-Gastón, presidente de la Fundación para el Estudio y Prevención de Enfermedades de las Venas (España), ha dado a conocer nuevas dolencias que pueden generarse a causa de esta actividad y que merecen tenerse en cuenta para prevenirlas.

En sus investigaciones, este médico ha comprobado que, dentro de lo que se ha dado en llamar "síndrome de la computadora", también existe un mayor riesgo de sufrir trombosis.

Uno de los factores desencadenantes sería el estancamiento de la circulación de retorno, algo que se acentúa por el hábito de tener las piernas flexionadas cuando se permanece sentado durante mucho tiempo.



En particular, hay mayor riesgo para los obesos, los que tienen várices o las piernas hinchadas, y quienes padecen alteraciones genéticas o anemias.

Para evitar este riesgo, el doctor Santos-Gastón recomienda levantarse cada hora, interrumpir por unos minutos la tarea en la computadora y caminar. Además, intentar mantener las piernas estiradas y no tiradas hacia atrás.

El aprendizaje de la computadora como herramienta cognitiva, se logra en un ambiente tecnológicamente rico, con requerimientos mínimos para el buen funcionamiento del equipo de cómputo. La reflexión y la experiencia se encuentran íntimamente relacionadas en cuanto a la calidad y profundidad del aprendizaje con la PC.

El estudiante "aprende" a través de la PC, conocimientos, habilidades, destrezas, estrategias, etc. Resulta muy relevante que el facilitador proponga problemas que los propios estudiantes viven, y los que ellos mismos le presenten, para que los vean como un reto a vencer. Con esto quiero aludir a aquellos problemas que se encuentran en la vida, y que no tienen, porque no se pueden conocer previamente, todas las variables; y no problemas prefabricados o estructurados, cuya respuesta la encontramos al final del libro.

De esta manera, y con un buen incentivo creativo, los alumnos potenciarán su aprendizaje. La ZDP, juega un papel importante en el aprendizaje del alumno, porque son sus mismos compañeros con quienes intercambia conocimientos, destrezas, información, estrategias, etc., sobre todo con otros más capaces, y esto lo realiza en una sociedad culturalmente preparada.

Mediante la reflexión sobre los procesos que se ejecutan en la PC, y sus propios procesos cognitivos, el estudiante adquiere una capacidad meta cognitiva, es decir aprende a aprender, que es el fin más importante de todo aprendizaje humano, sobre todo en una sociedad cultural donde los cambios

son constantes y acelerados: la duplicación del saber humano cada 10 años, por ejemplo; los avances tan acelerados del hardware y del software, con sus nuevos equipos Pentium II, III y aún versiones más avanzadas; el almacenamiento masivo de información en la red Internet, con más de 13 millones de nodos en el mundo, y la reciente Internet II, para las universidades y centros de investigación, requieren como lo ha expresado Jacques Delors, de "la habilidad de aprender a aprender y la curiosidad intelectual".¹⁰ Y esta capacidad es propiciada por la reflexión en aquello que realiza el alumno.

El maestro, en adelante, se constituye en el guía o facilitador del conocimiento. Es la persona que aprende con sus alumnos. No el sabelotodo. En la tecnología computacional se introduce un nuevo paradigma: "Todos aprendemos de todos", por ello la computadora no puede ser satanizada viéndola como un peligro latente para las personas por el contrario es elemento útil que como cualquier otro cuando no se le da la debida utilización se convierte en una amenaza.

La utilización de las tecnologías de la información no es una moda pasajera; es un paso lógico impuesto por las ventajas que ofrecen. No ser capaz de aprovechar los recursos informáticos en el proceso docente educativo limitaría mucho el desempeño del profesional de esta época.

Los recursos informáticos no vienen a sustituir ningún otro medio, sino a complementar y ampliar las posibilidades del educador.

La educación abierta y a distancia, la enseñanza a través de redes de comunicación o los campus virtuales irá imponiéndose y transformarán, sin lugar a dudas, las formas de enseñanza-aprendizaje. La figura y el papel de los profesores, educadores y formadores, más que desaparecer, están expuestas a cambios importantes que afectarán a las funciones que actualmente desempeñan.

El mundo de la educación no puede ignorar la realidad tecnológica de hoy ni como objeto de estudio ni mucho menos, como instrumento del que valerse para formar a los ciudadanos que ya se organizan en esta sociedad a través de entornos virtuales.

Por ende, la figura y papel de los docentes como educadores, más que desaparecer está expuesta a cambios importantes que afectarán a las

funciones que actualmente desempeñan. Si la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación va a afectar las formas de enseñanza, entonces el rol del profesor se verá afectado.

2.3. PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS

2.3.1. HIPOTESIS GENERAL

La utilización de la informática como medio didáctico en el ambiente escolarizado y el manejo de una nueva metodología para el proceso enseñanza-aprendizaje de los alumnos del tercer año A del bachillerato del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, Periodo Lectivo 2011 – 2012

2.3.2. HIPOTESIS ESPECIFICA

- Si los docentes le dieran la importancia respectiva a la asignatura informática, como Herramienta para resolver problemas en la

enseñanza teórica y práctica aumentaría el nivel de los alumnos del tercer año A del bachillerato del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, Periodo Lectivo 2011 – 2012

- Si se diera el uso específico de la informática en el aprendizaje didáctico se mejoraría la enseñanza de los alumnos del tercer año A del bachillerato del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, Periodo Lectivo 2011 – 2012.
- Si se analizara las ventajas y desventajas que tiene la informática como medio de apoyo en el ámbito educativo, se facilitara el aprendizaje de los alumnos del tercer año A del bachillerato del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, Periodo Lectivo 2011 – 2012.

2.4. VARIABLES

- **V. independientes**

La informática

- **V. Dependiente**

Proceso de enseñanza -aprendizaje

2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

CATEGORÍA	VARIABLES	INDICADORES	SUB-INDICADORES
<p>Analizar la importancia que tiene el uso de la computación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes.</p>	<p>V.I. La informática</p> <p>V.D. En el proceso de enseñanza - aprendizaje.</p>	<p>Aplicar el uso adecuado de la computación en el aprendizaje didáctico, utilizando mapas conceptuales o cuadros sinópticos.</p> <p>Demostrar como influye en el aprendizaje de computación, la práctica y la teoría en los educandos, utilizando la computadora.</p>	<p>¿De que manera aplicaríamos el uso adecuado de la computación en el aprendizaje didáctico.</p> <p>¿Como influye el aprendizaje de computación, la practica y la teoría en los educandos?</p>

CATEGORÍA	VARIABLES	INDICADORES	SUB-INDICADORES
<p>Conocer las habilidades y destrezas de los estudiantes en la asignatura de computación.</p>	<p>V.I. Aplicación de metodologías.</p> <p>V.D. Herramienta para resolver problemas.</p>	<p>Realizar talleres en grupo aplicando metodología de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes.</p> <p>Desarrollar habilidades y destrezas mediante el uso de la computadora en los estudiantes.</p>	<p>¿De que manera aplicaríamos los talleres en grupo empleando la nueva metodología de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes?</p> <p>¿Cómo desarrollar las habilidades y destrezas mediante el uso de la computadora en los estudiantes?</p>

CATEGORÍA	VARIABLES	INDICADORES	SUB-INDICADORES
<p>Describir las ventajas y desventajas que tiene la computación como herramienta educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>V.I. Herramienta Educativa.</p> <p>V.D. Proceso de enseñanza-aprendizaje en los educandos.</p>	<p>Practicar los beneficios que ofrece la computación como herramienta didáctica en el aprendizaje de los educandos.</p> <p>Interpretar en un organigrama cada una de las ventajas y desventajas que tiene la computación como medio de apoyo en el ámbito educativo.</p>	<p>¿Cómo debemos poner en práctica los beneficios que ofrece la computación como herramienta didáctica en el aprendizaje de los educandos?</p> <p>¿Cuáles son las ventajas y desventajas que tiene la computación como medio de apoyo en el ámbito educativo?</p>

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 TIPO DE ESTUDIO

En este trabajo de investigación se aplicó el método descriptivo y explicativo que nos permitió describir, descartar y explorar los factores del estado actual de los hechos del fenómeno que nos proponemos a investigar.

Con estos métodos se situó en el presente, por lo tanto se redujo a una simple recolección y tabulación de datos, sino que a la observación de hechos, le acompañó el análisis y la interpretación imparcial de los mismos.

3.2 UNIVERSO Y MUESTRA

3.2.1. UNIVERSO.

Constituye la totalidad de elementos a investigar en este trabajo de investigación que se realizó de los alumnos del Colegio Nacional Diez de

Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, Periodo Lectivo 2011 – 2012, contiene la totalidad de 1650 estudiantes.

3.2.2. MUESTRA.

Consiste en la aplicación de un procedimiento tomando una parte de la población, para esta investigación se escogió el muestreo estratificado, donde el tamaño de la muestra esta constituida por 35 estudiantes, 21 padres de familia y 8 docentes del bachillerato.

3.3 METODOS Y TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

En el desarrollo de la investigación, se utilizaran los métodos lógicos que son: el descriptivo, inductivo y analítico-sintético; los mismos que permitieron identificar características, especificando los elementos y componentes del problema en la población investigada, permitiendo relacionar las variables planteadas en un análisis que parte del estudio de hechos particulares, para luego realizar afirmaciones de carácter general, que implica la generalización de resultados aplicados a problemas similares y en circunstancias casi similares.

El hecho de que se parte de la relación de muestras de un gran universo, es inductivo, las cuales son estudiadas y conocidas de forma específicas ya que “conociendo verdades particulares, permite concluir verdades generales”, esto implica que, a través de la inducción, se puede llegar a establecer leyes generales de comportamiento de los fenómenos a partir del análisis de hechos empíricos.

Al identificar los factores que están interviniendo en un problema, significa que estamos separando ese todo (problema) en sus partes características; de esta manera se logra establecer las relaciones de causa-efecto entre los elementos que componen el objeto de investigación que luego, a través de la síntesis, interrelacionamos los elementos identificados para establecer las conclusiones.

73

Entre las principales técnicas de investigación que se utilizó; está el cuestionario, y la consulta bibliográfica; esta última, fue útil para la revisión literaria de las diferentes fuentes de información como: textos, informes, leyes, reglamentos, etc., en el desarrollo de los elementos teóricos que fundamentan al proceso de investigación.

3.4 PROCEDIMIENTO

Para el desarrollo de la investigación se cumplió con el siguiente procedimiento:

1. Mediante la aplicación del método analítico-descriptivo se analizaron y sintetizaron los principales planteamientos teóricos sobre conceptualizaciones básicas de categorías en torno al problema de investigación y que se constituyeron en los sustentos teóricos del proceso de investigación desarrollado.
2. Apoyados en el marco teórico previamente construido se operacionalizaran las variables de cada una de las hipótesis planteadas hasta llegar a determinar los indicadores de la investigación, a partir de los cuales se elaboraron los instrumentos de investigación para la recopilación de información de campo de los diferentes segmentos de la población estudiada.
3. Se realizó encuestas a cada uno de los estudiantes y docentes que componen la muestra con preguntas previamente estructuradas

identificando los conocimientos que poseen en relación al modelo de administración que aplica la dirección.

4. Para conocer sobre los programas interactivos educativos se realizó una encuesta a los docentes que presta servicio en la institución, esto permitió determinar si es el más adecuado y si el mismo permite el fortalecimiento de la institución.
5. Una vez recolectada la información se procedió a tabular, utilizando tablas de frecuencias, cuadros ilustrativos y representaciones gráficas lo que permitió el análisis e interpretación de los datos.
6. Con toda la información recabada, una vez, analizada e interpretada, se procedió a verificar las hipótesis planteadas, para luego establecer conclusiones.
7. Una vez conocida la realidad, se plantearon los lineamientos alternativos que permitieron solucionar o por lo menos, mejorar la problemática investigada.

74

Concluido el trabajo de investigación, se procedió a preparar el informe final, en el cual se trasmite de forma clara, precisa y sistemática los resultados de la investigación; con la finalidad de contribuir al fortalecimiento institucional

CAPITULO IV

4. ANALISIS DE RESULTADOS

4.1. TABULACIÓN E INTERPRETACIÓN DE DATOS

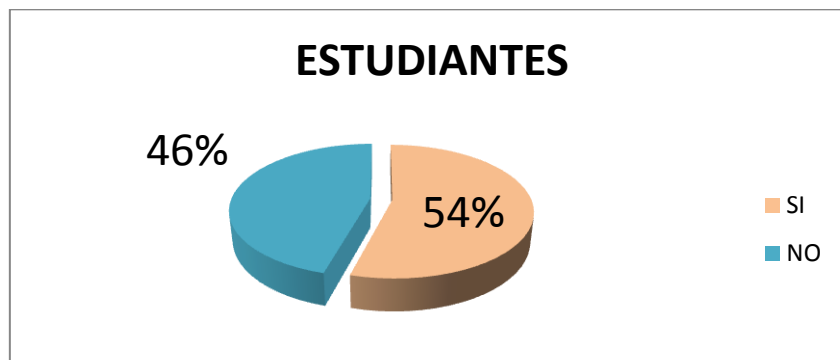
ENCUESTA LOS ESTUDIANTES

Pregunta 1.

¿Te gusta la computación?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	19	54%
No	16	46%
Total	35	100%

GRAFICO



Análisis. El 54% de la población estudiantil dice que si le gusta la computación; sin embargo existe un porcentaje de 46% que manifiesta lo contrario.

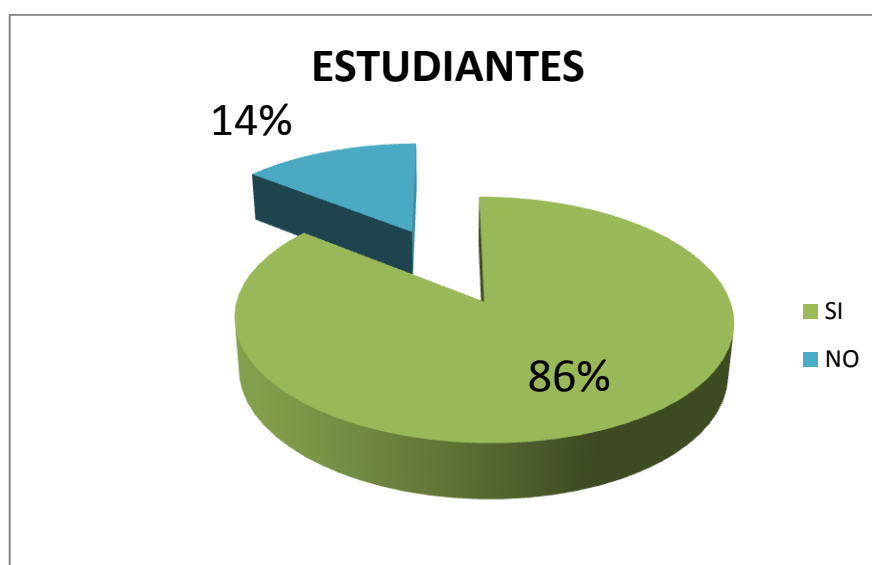
Interpretación. En el siguiente grafico nos demuestra que la mayoría de los estudiantes de primaria si les gusta la computación.

Pregunta 2

¿Alguna vez has utilizado una computadora?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	30	86%
No	5	14%
Total	35	100%

GRAFICO.



Análisis. El 86% de los estudiantes encuestados dijeron que sí han utilizado la computadora mientras que el 14% dijeron que no.

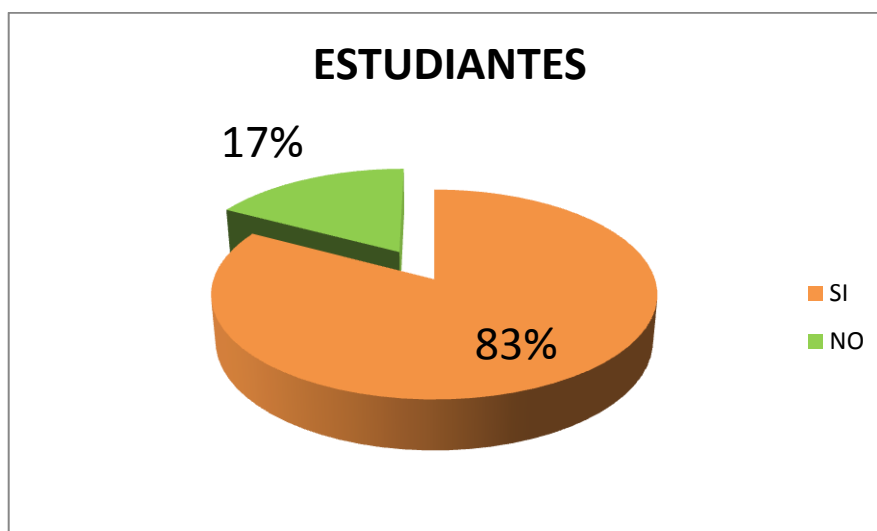
Interpretación. En el siguiente gráfico nos indica que la mayoría de los estudiantes sí han utilizado la computadora, esto nos quiere decir que sí tienen un pequeño conocimiento sobre la computación.

Pregunta 3.

¿Utilizas la computadora para realizar tus investigaciones?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	29	83%
No	6	17%
Total	35	100%

GRAFICO.



Análisis. El 83% de los estudiantes dice utilizar el computador para realizar sus investigaciones mientras que el 17% dice no utilizar el computador.

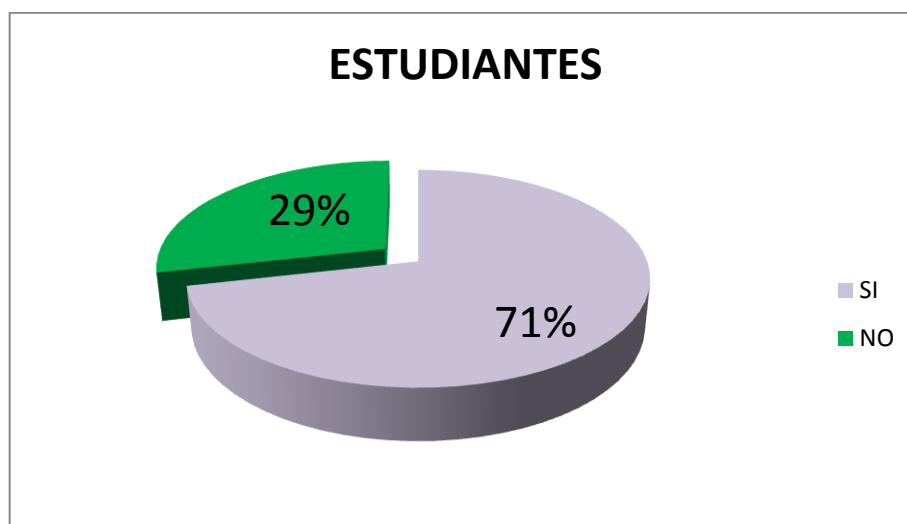
Interpretación. En el siguiente grafico nos demuestra que los estudiantes si utilizan el computador para realizar sus investigaciones.

Pregunta 4.

¿Te gusta como tu profesor de computación da la clase?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	25	71%
No	10	29%
Total	35	100%

GRAFICO.



Análisis. El 71% de los estudiantes dijeron que si les gusta como el profesor de computación da la clase, mientras tanto el 29% de los estudiantes dicen no gustarle la manera como da la clase el profesor.

Interpretación. En el gráfico de arriba nos demuestra que a la mayoría de los estudiantes si les gusta la manera como el profesor de computación da sus clases.

Pregunta 5.

¿Te gustaría aprender computación?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	35	100%
No	0	0%
Total	35	100%

GRAFICO.



Análisis. En esta pregunta se obtuvo el 100% todos los estudiantes encuestados dijeron que si les gustaría aprender computación.

Interpretación. En el siguiente grafico nos demuestran que todos los estudiantes si les gustaría que aprender computación.

Pregunta 6.

¿Te gustaría que tu escuela tenga muchas computadoras?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	35	100%
No	0	0%
Total	35	100%

GRAFICO.



Análisis. El 100% de los estudiantes dijeron que si les gustaría que la escuela tenga muchas computadoras para poder aprender más sobre la computación.

Interpretación. En el grafico arriba descrito todos los estudiantes nos dijeron que si le gustaría que la escuela donde ellos asisten tengan muchas computadoras par un mayor aprendizaje.

Pregunta 7.

¿Crees que tus clases serían más interesantes si se utilizará una computadora?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	31	89%
No	4	11%
Total	35	100%

GRAFICO.



Análisis. El 89% de los estudiantes dijeron que sus clases serían más interesantes si utilizaran la computadora mientras que el 11% dijeron que no.

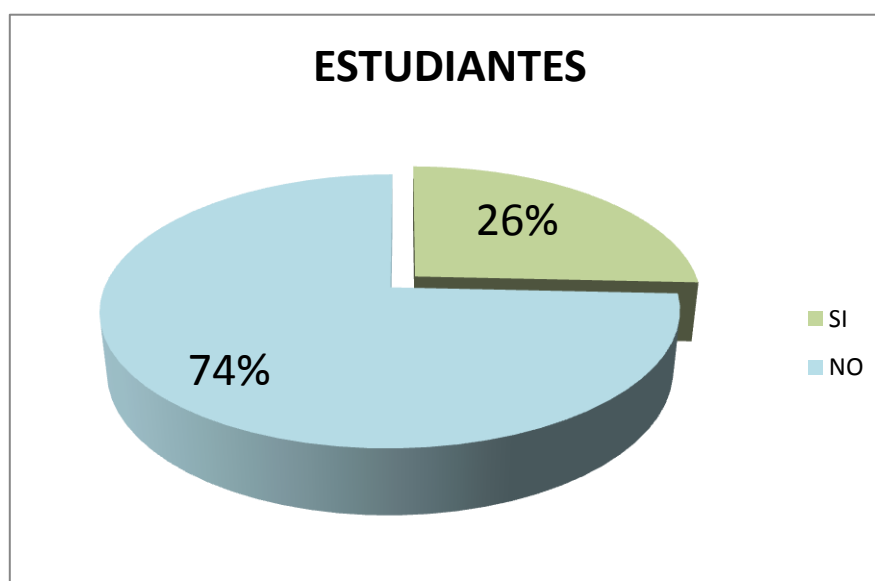
Interpretación. En el gráfico de arriba la mayoría de los estudiantes dijeron que la clase de computación sería más interesante si utilizaran la computadora.

Pregunta 8.

¿Conoces algunos programas de computación?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	9	74%
No	26	26%
Total	35	100%

GRAFICO.



Análisis. El 74% de los estudiantes encuestados dicen no conocer programas educativos aplicados en la asignatura de computación mientras que el 26% dicen conocer programa para computadoras.

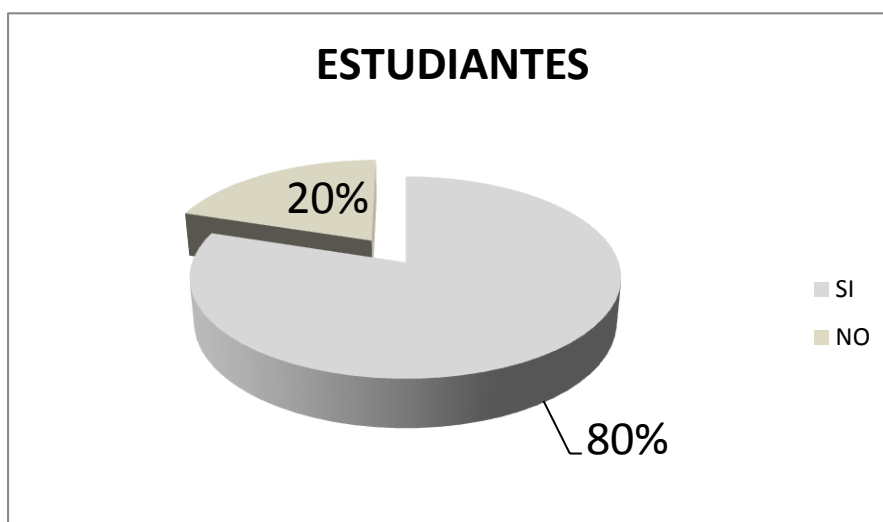
Interpretación. En el siguiente grafico la mayoría de los estudiantes dijeron no conocer programas educativos e interactivos de computación.

Pregunta 9.

¿Estarías dispuesto a recibir clases extras de computación?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	28	80%
No	7	20%
Total	35	100%

GRAFICO.



Análisis. El 80% de los estudiantes dijeron que si están dispuestos a recibir horas extras de computación si el tiempo lo requiere mientras que el 20% dijo lo contrario.

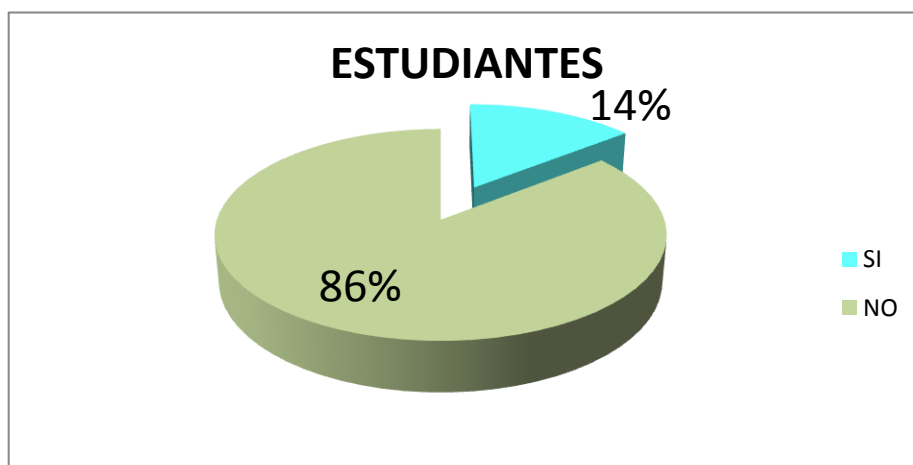
Interpretación. En el siguiente grafico la mayoría de los estudiantes dijeron estar dispuesto a recibir horas extras de computación si el tiempo lo requería.

Pregunta 10.

¿Tienes computadora en tu casa?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	5	86%
No	30	14%
Total	35	100%

GRAFICO.



Análisis. El 86% de los estudiantes dijeron no tener computadora en su casa mientras que el 14% dijeron no tener.

Interpretación. En el grafico arriba descrito la mayoría de los estudiantes dijeron no tener computador en casa para un mayor rendimiento en sus clases de computación.

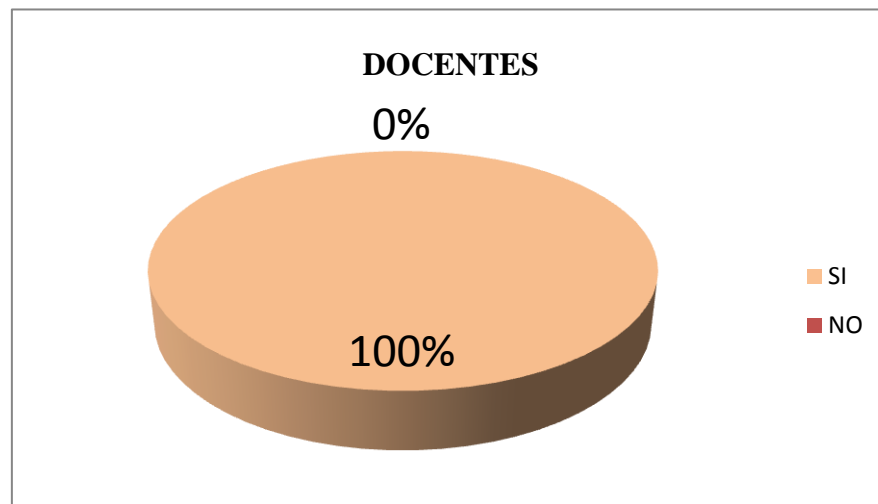
ENCUESTA LOS DOCENTES

Pregunta 1.

¿Cuenta la institución con un área de computación?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	8	100%
No	0	0%
Total	8	100%

GRAFICO.



Análisis. El 100% de los docentes encuestado dijeron que la institución si consta con un área de computación, para el aprendizaje de los estudiantes.

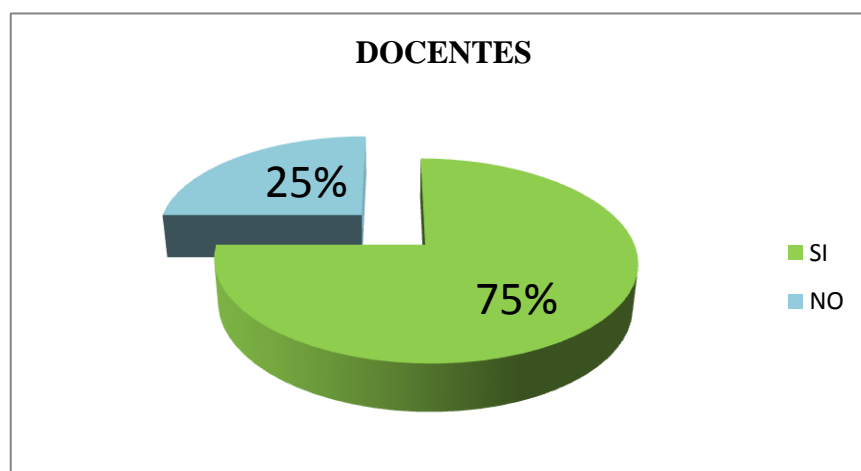
Interpretación. En el siguiente grafico todos los docentes dijeron que la escuela si costa con un área de computación en el cual se imparten las clases de computación.

Pregunta 2

¿Cree usted que la implementación de un software educativo facilitara el aprendizaje de los estudiantes?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	6	75%
No	2	25%
Total	8	100%

GRAFICO.



Análisis. El 75% de los docentes están de acuerdo que con la implementación de un software educativo facilitarían el aprendizaje de los estudiantes, mientras que un 25% dicen que no.

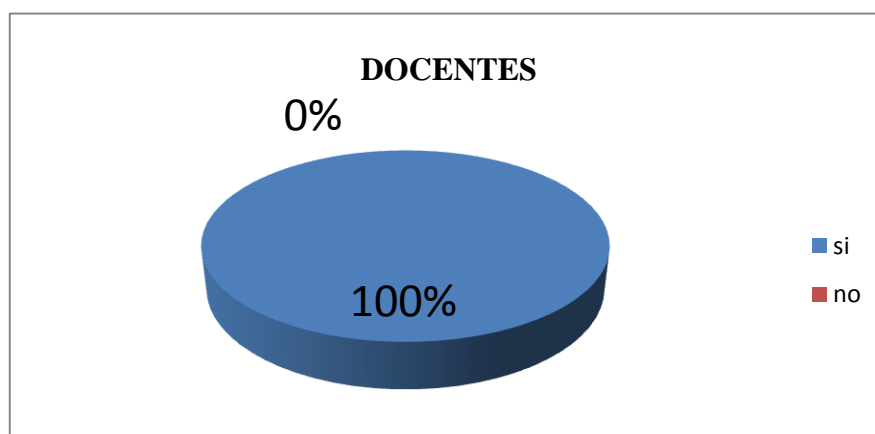
Interpretación.- En el siguiente gráfico la mayoría de los docentes si están de acuerdo que con la implementación de un software para el aprendizaje de los estudiantes que facilitaría la enseñanza.

Pregunta 3

¿Le gustaría a usted que la institución que preside obtenga un software educativo aplicado en la asignatura de computación?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	8	100%
No	0	0%
Total	8	100%

GRAFICO.



Análisis. El 100% de los profesores si les gustaría que la institución que preside obtenga un software educativo aplicado en la computación para el aprendizaje de los estudiantes.

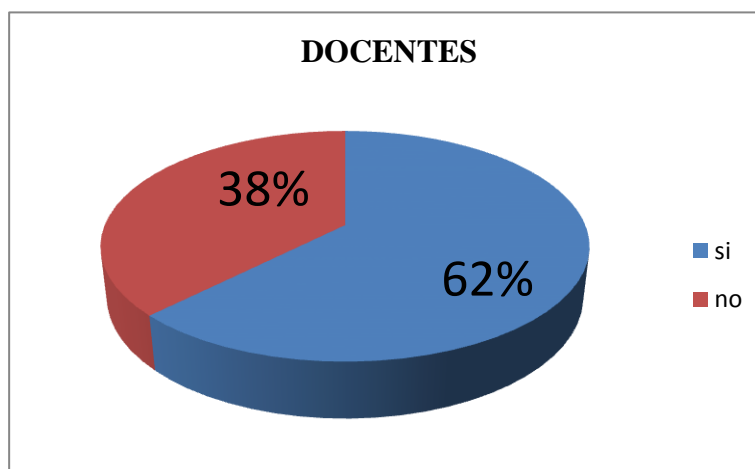
Interpretación. En el siguiente grafico todos los docentes manifiestan que si le gustaría que la institución en la que preside obtenga un software educativo para un mayor aprendizaje en los estudiantes.

Pregunta 4.

¿Considera usted que la computación es una herramienta básica en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	5	62%
No	3	38%
Total	8	100%

GRAFICO.



Análisis. El 62% de los profesores dijeron que la computación si es una herramienta básica en el proceso de enseñanza aprendizaje de los educando, mientras que el 38% dijeron lo contrario.

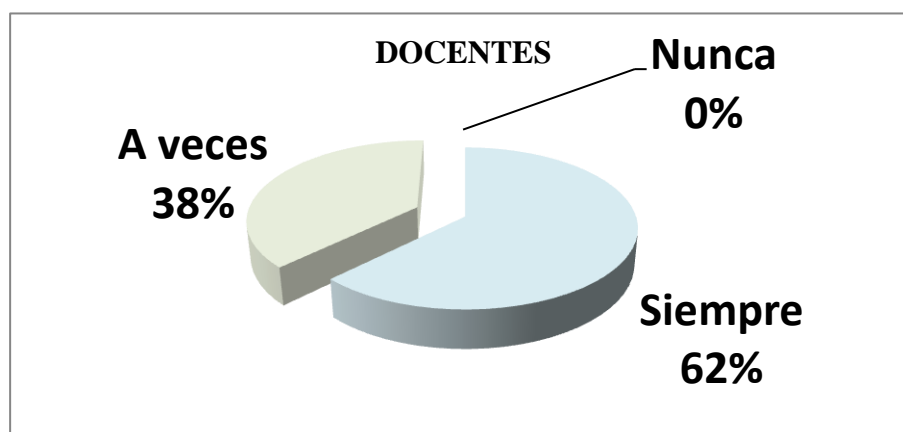
Interpretación. En el siguiente grafico la mayoría de los docentes dijeron que la computación es una herramienta básica para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 5.

¿Utiliza usted herramientas informáticas para desarrollar temas de clases?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Siempre	5	62%
A veces	3	38%
Nunca	0	0%
Total	8	100%

GRAFICO.



Análisis. El 62% de los profesores dicen que si utilizan herramientas informáticas para resolver temas para la clase, mientras que el 38% dice no utilizar la computación para resolver sus temas para las clase.

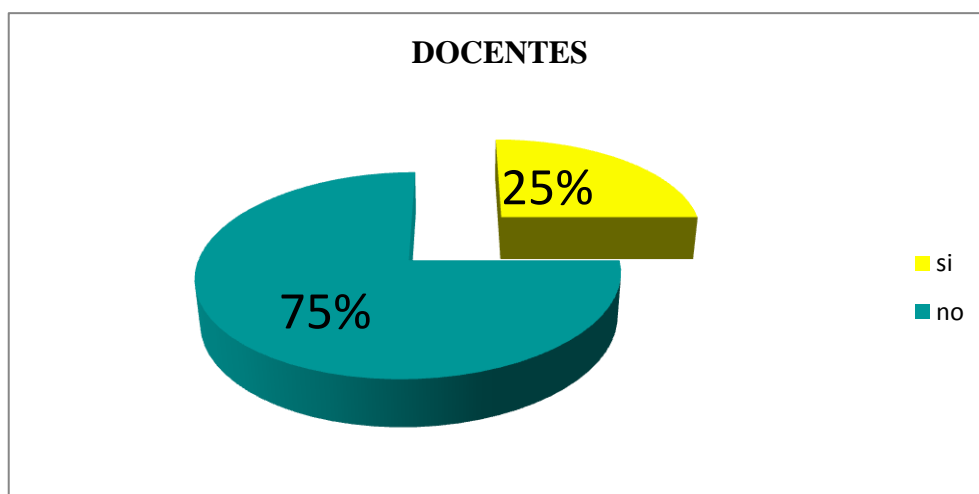
Interpretación. Aquí la mayoría de los profesores dicen que si utilizan el computador para resolver temas de clases.

Pregunta 6.

¿Considera usted que el estudiante al utilizar el computador incrementa su participación en clases?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	2	25%
No	6	75%
Total	8	100%

GRAFICO.



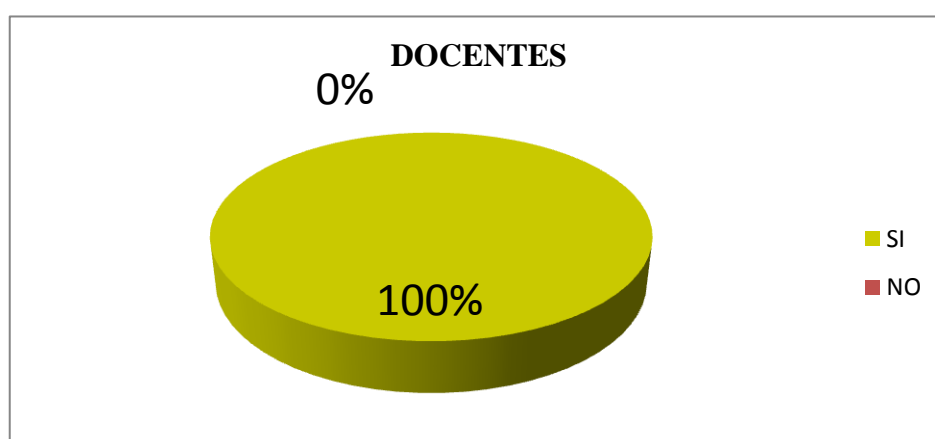
Análisis. El 75% de los profesores dijeron que los alumnos no incrementan su participación en clases utilizando la computadora, mientras que el 25% dijeron lo contrario.

Interpretación. aquí la mayoría de los docentes dijeron que los estudiantes no incrementan su participación en clases utilizando el computador.

¿Utiliza usted de forma correcto el computador en la clase?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	8	100%
No	0	0%
Total	8	100%

GRAFICO.



Análisis. El 100% de los profesores encuestados dijeron que si utilizan el computador de forma correcta en la clase.

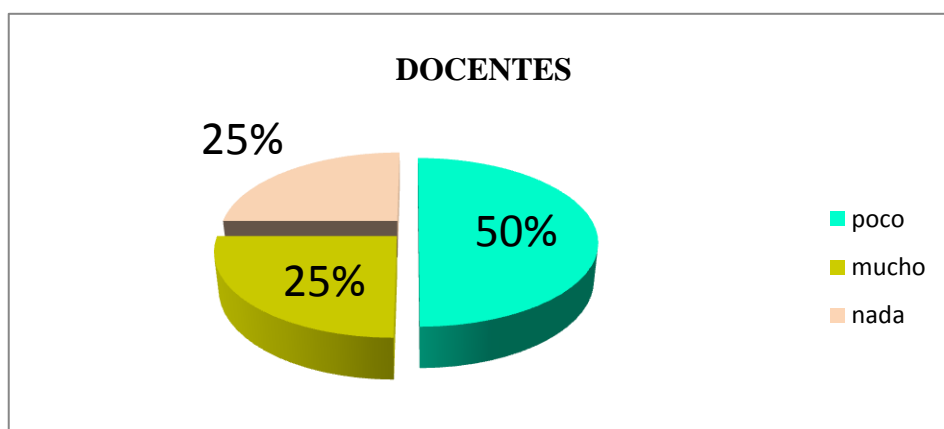
Interpretación. Aquí la mayoría de los docentes dicen que si utilizan el computador de forma correcta para impartir sus clases.

Pregunta 8

¿Qué conocimiento tiene usted sobre la computación?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Poco	4	50%
Mucho	2	25%
Nada	2	25%
Total	8	100%

GRAFICO.



Análisis. El 50% dijeron tener mucho conocimiento mientras que el 25% dice no tener nada de conocimiento y el otro 25% dice tener un poco de conocimiento.

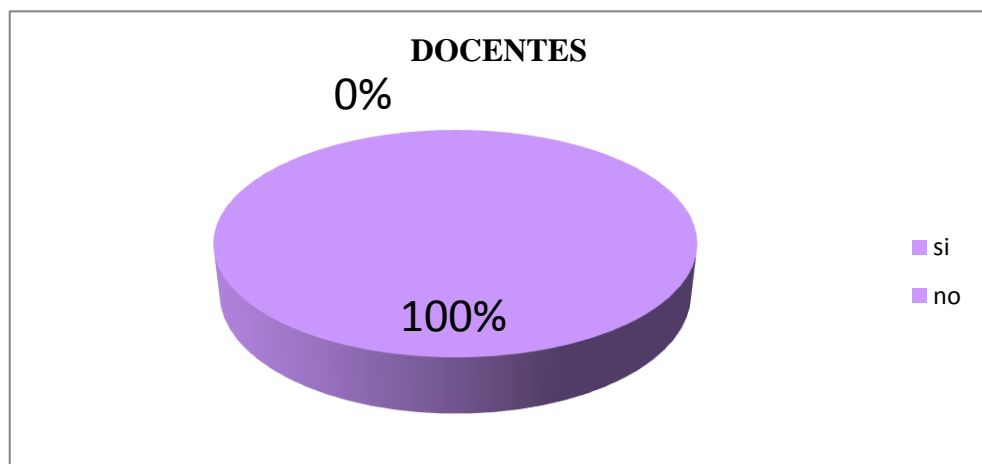
Interpretación. La mayoría de los profesores encuestados dijeron tener poco conocimiento sobre el uso de la computadora, otros dijeron no tener nada mientras que un grupo mínimo dijo tener mucho conocimiento sobre el manejo del computador.

Pregunta 9

¿La escuela dispone de un espacio físico acondicionado para el laboratorio?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
si	8	100%
No	0	0%
Total	8	100%

GRAFICO.



Análisis. El 100% de los profesores dijeron que la escuela si consta con un espacio físico bien acondicionado para recibir sus clases de computación.

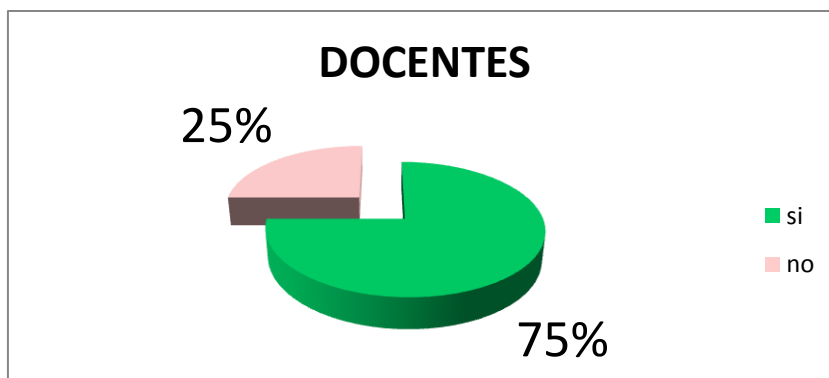
Interpretación. Aquí la mayoría de los docentes dicen que la escuela si consta de un buen lugar para recibir las clases de computación.

Pregunta 10.

¿Cree usted que existen materias que requieran el uso del computador?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
si	6	75%
No	2	25%
Total	8	100%

GRAFICO.



Análisis.- El 75% de los profesores dijeron que si requieren del uso del computador para ciertas materias mientras que el 25% dice lo contrario.

Interpretación. Según se refleja en el grafico que la mayoría de los profesores dicen que si requieren del uso de la computadora para ciertas materias básicas como por ejemplo. (Lenguaje, matemática y sociales) que requieren del apoyo informático, sin embargo, los docentes sugieren que de ser posible todas las materias sobre todo aquellas que requieren de programas informáticos para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los educandos.

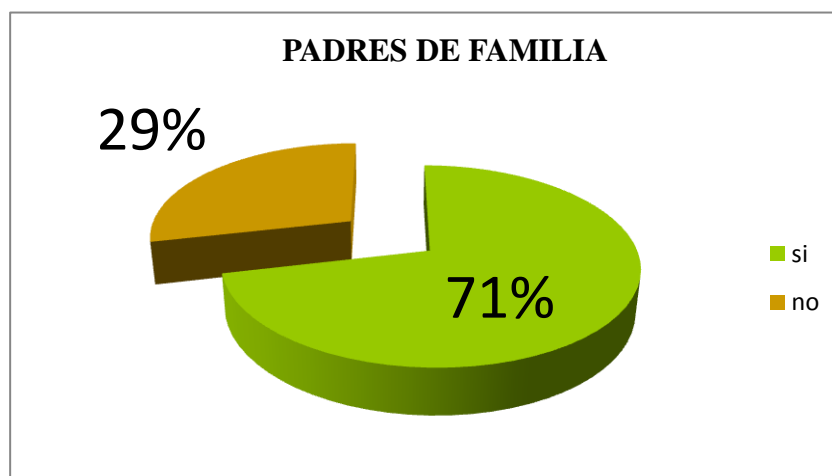
ECUESTA A PADRES DE FAMILIA

Pregunta 1

¿Cree usted que el uso de la computadora en la escuela facilitara el aprendizaje en los estudiantes?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
si	15	71%
No	6	29%
Total	21	100%

GRAFICO.



Análisis.- El 71% de los padres de familia dijeron que con el uso de la computadora en la escuela facilitan el aprendizaje, mientras que 29% dijeron todo lo contrario.

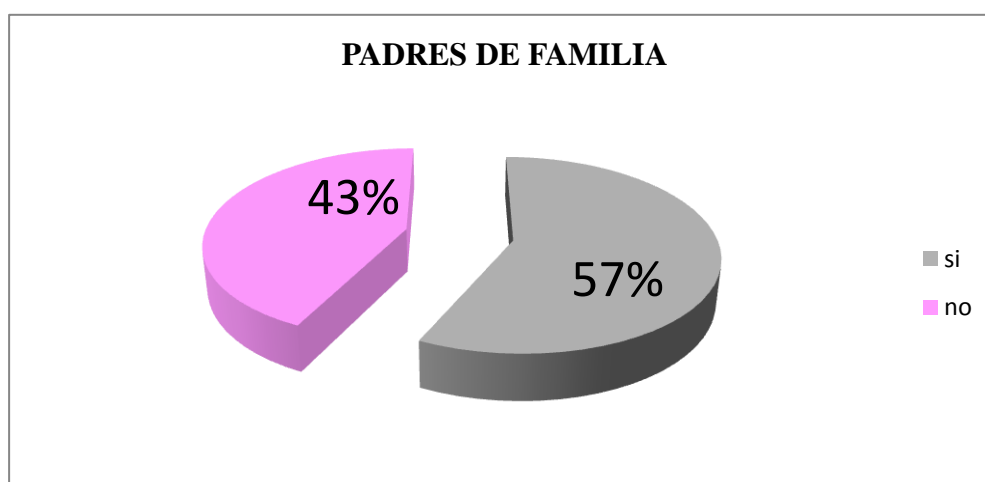
Interpretación. En el gráfico de arriba la mayoría de los padres de familia dicen estar de acuerdo que con el uso de la computadora el aprendizaje sería más fácil.

Pregunta 2.

¿Considera usted que la computación ayuda al estudiante a desarrollar habilidades y destrezas?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	12	57%
No	9	43%
Total	21	100%

GRAFICO.



Análisis.- El 57% de los padres de familia dijeron que la computación si les ayuda a desarrollar habilidades y destrezas de los estudiantes, mientras que el 43% dijeron lo contrario.

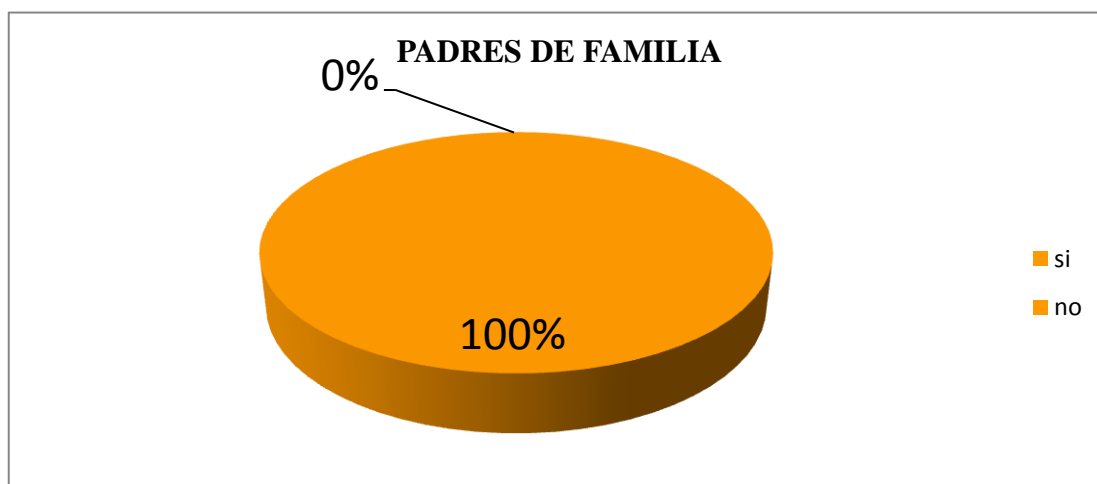
Interpretación. En el grafico queda demostrado que la mayoría de los padres de familia dijo que la computadora les ayuda a desarrollar habilidades y destrezas de sus hijos facilitando el aprendizaje.

Pregunta3.

¿Está usted de acuerdo que se de computación en las escuelas?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	21	100%
No	0	0%
Total	21	100%

GRAFICO.



Análisis. - El 100% de los padres de familia dijeron que si están de acuerdo que se de computación en las escuelas.

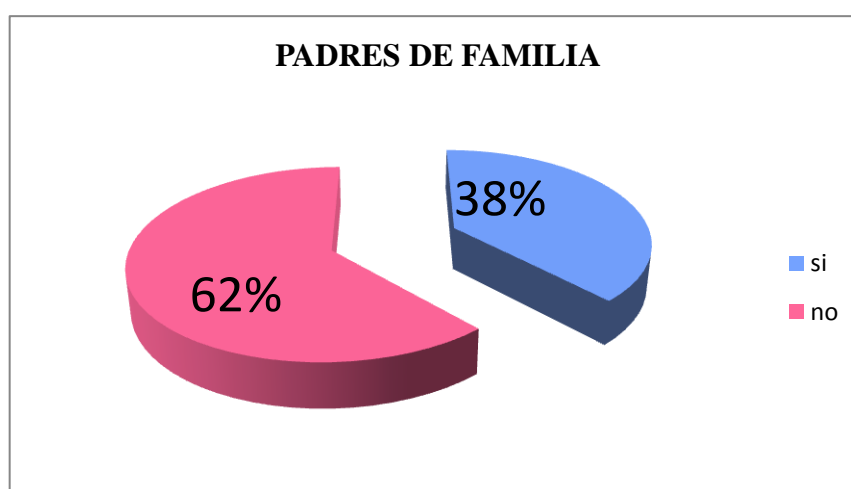
Interpretación. En el grafico queda demostrado que los padres de familia si están de acuerdo que se de computación en las escuela ya que están en una edad donde el estudiante capta todo enseñado en las instituciones educativas.

Pregunta 4.

¿Usted le ayuda a su hijo a realizar sus tareas?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	8	38%
No	13	62%
Total	21	100%

GRAFICO.



Análisis.- El 62% de los padres de familia dicen que no ayudan a sus hijos con la tarea en casa mientras que el 38% dicen lo contrario.

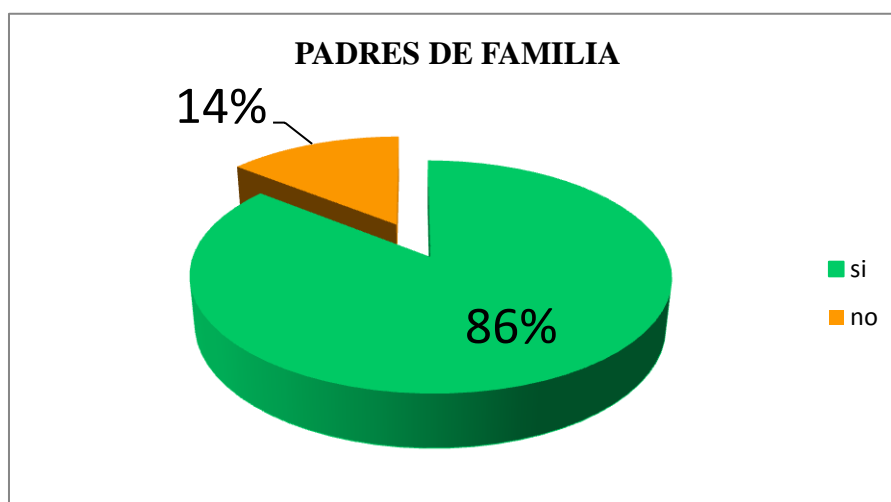
Interpretación.- El siguiente gráfico nos demuestra que la mayoría de los padres de familia no demuestran mucho interés por la educación de sus hijos, ya que no les ayudan a resolver sus tareas en la casa.

Pregunta 5

¿Considera usted que la computación interactiva aumenta el razonamiento, creatividad y destrezas del estudiante?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	18	86%
No	3	14%
Total	21	100%

GRAFICO.



Análisis. El 86% de los padres de familia dijeron que la computación interactiva ayuda mucho a los estudiantes a desarrollar la creatividad, razonamiento y destrezas, mientras que el 14% dice lo contrario.

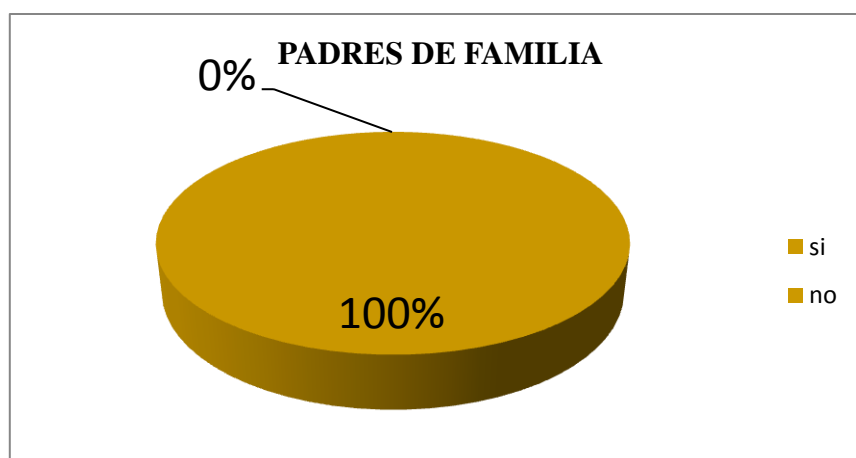
Interpretación.- El gráfico nos demuestra que la mayoría de los padres de familia están de acuerdo que la computación interactiva ayuda al desenvolvimiento del estudiante estimulando el razonamiento, destrezas y creativa de cada uno de ellos.

Pregunta 6.

¿Considera usted que la computación es una herramienta muy importante hoy en día en la educación primaria?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	21	100%
No		%
Total	21	100%

GRAFICO.



Análisis. El 100% de los padres de familia dijeron que la computación hoy en día es muy importante en la educación.

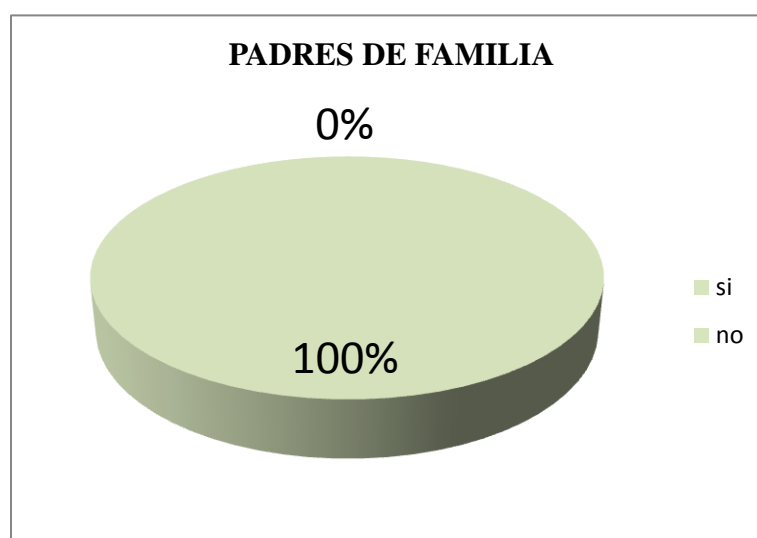
Interpretación.- El grafico arriba descrito nos demuestra que todos los padres de familia concuerdan que la computación en la educación primaria es muy importante ya que le permite al estudiante desarrollar muchas habilidades a través de la computadora.

Pregunta 7.

¿Usted se interesa por el aprendizaje de su hijo?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	21	100%
No	0	0%
Total	21	100%

GRAFICO.



Análisis.- El 100% de los padres de familia dice estar interesado en el aprendizaje de sus hijos.

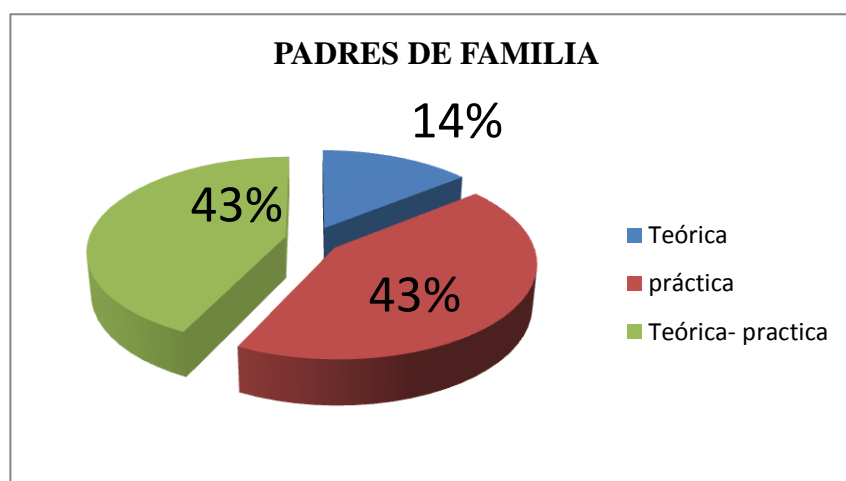
Interpretación.- En el gráfico de arriba nos demuestra que todos los padres de familia si están interesado en la educación de sus hijos ya que son el futuro de la patria.

Pregunta 8.

¿Para usted como deberían darse la clase de computación?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Teórica	3	14%
Practica	9	43%
Teórica-practica	9	43%
Total	21	100%

GRAFICO.



Análisis. El 43% de los padres de familia dice que la computación se debe dar de forma práctica mientras que el otro 43% dice que se debería dar de forma teórica-practica y un porcentaje mínimo de 14% dice de forma teórica.

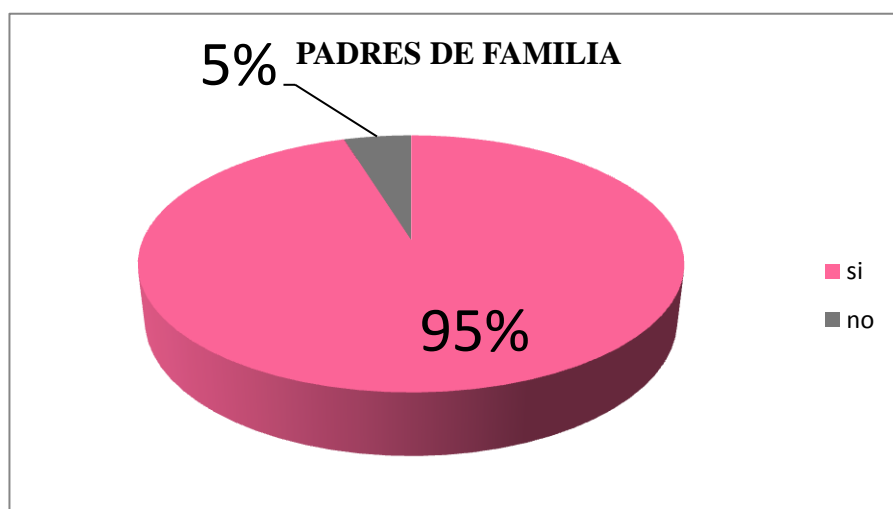
Interpretación.- En el siguiente grafico nos muestra que la mayoría de los padres de familia están de acuerdo que la computación se debe dar de forma teórica y práctica ya que de esa manera el estudiante aprende mejor a manejar la computadora.

Pregunta 9.

¿Cree usted que la computación sería un recurso valioso para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	20	95%
No	1	5%
Total	21	100%

GRAFICO.



Análisis. El 95% de los padres de familia está de acuerdo que la computación es un recurso muy valioso en el proceso de enseñanza-aprendizaje mientras que el 5% dice todo lo contrario.

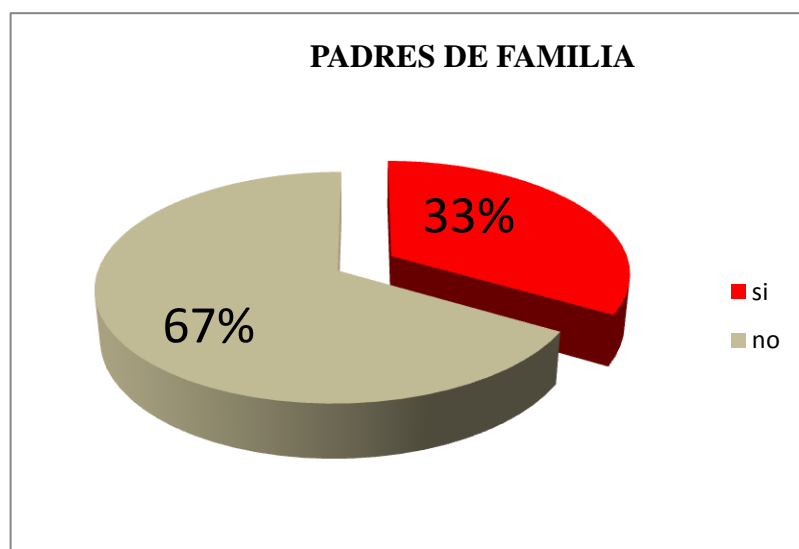
Interpretación.- En el siguiente grafico queda demostrado que la mayoría de los padres de familia si están de acuerdo que la computación hoy en día es un recurso valioso en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en los estudiantes de primaria.

Pregunta 10.

¿Posee computador en su casa?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	7	%
No	14	%
Total	21	100%

GRAFICO.



Análisis. El 67% de los padres de familia dice no tener computador en casa mientras que un 33% dice si tener computador en su casa.

Interpretación.- En el siguiente grafico nos demuestra que la mayoría de los padres de familia no posee computador en su casa ya que esto priva al estudiante en la enseñanza- aprendizaje de la computación.

4.2. COMPRABACIÓN DE LAS HIPOTESIS

Este trabajo de investigación nos revela que es muy importante el proceso pedagógico y su influencia en las prácticas de informática, en los alumnos del tercer año A del bachillerato del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, porque ayuda a mejorar el proceso de la enseñanza-aprendizaje, desarrollando habilidades y destrezas en los estudiantes.

A través de la interpretación de datos que se llevó a cabo por medio de las encuestas realizada a los estudiantes, padres de familia y docentes de la institución se ha confirmado la hipótesis, la misma que se sustenta en las respuestas manifestadas por el triángulo educativo (estudiantes, padres de familia y docentes) del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos

De esta manera queda comprobado que los docentes, padres de familia y estudiantes están de acuerdo que la computación es una herramienta muy importante en la educación de hoy.

4.3. CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES:

Proceso pedagógico y su influencia en las prácticas de informática, en los alumnos del tercer año A del bachillerato del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, ha transitado por tres etapas de desarrollo: etapa de experimentación, etapa de transición y etapa de masividad. Se encuentra en un momento de consolidación que requiere la preparación de los maestros para lograr el cumplimiento del doble objetivo de contribuir a la formación informática en los escolares secundarios y a elevar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.

- ④ La computadora es un medio del proceso de enseñanza aprendizaje de propósito general que posibilita integrar diferentes medios del proceso de enseñanza aprendizaje con las correspondientes ventajas de cada uno y posee una cualidad distintiva que es la interactividad, lo que puede favorecer la transmisión y apropiación de los contenidos de enseñanza aprendizaje desde una concepción desarrolladora para su empleo.

- ④ El diagnóstico evidenció que existen insuficiencias respecto a la preparación de los maestros primarios para **utilizar la computadora como medio del proceso de enseñanza aprendizaje** y en consecuencia, en las actividades que desarrollan con este medio predomina un nivel reproductivo, lo que no contribuye al desarrollo integral del estudiante.

Este resultado demanda proyectar acciones en el orden teórico y metodológico respecto al uso de la computadora como medio del proceso de enseñanza aprendizaje en la educación primaria para elevar los resultados en calidad, así como brindar una mayor orientación teórica-metodológica a los maestros.

- ④ En correspondencia con los resultados del diagnóstico aplicado y los presupuestos teóricos asumidos, se propone una concepción teórica-metodológica para el uso de la computadora como medio del proceso de enseñanza aprendizaje.

Esta concepción posee un componente teórico y un componente metodológico, cuyos elementos se relacionan entre sí.

RECOMENDACIONES:

- ④ La institución debe brindar capacitación al personal docentes en el uso adecuado de las tecnologías sobre el proceso pedagógico y su influencia en las prácticas de informática, además coordinar con los docentes la utilización del internet como herramienta de fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje, así como, para reforzar el proceso con actividades extra clase brindando links para que complementen sus conocimientos en casa.
- ④ Los docentes deben utilizar el internet para actualizar sus conocimientos, innovar sus técnicas y estrategias didácticas, además, utilizar los recursos audiovisuales para el desarrollo de sus clases.

CAPITULO V

5. RECURSOS

5.1. HUMANOS

- Tutor
- Autoridades del Plantel
- Personal Docente
- Padres de Familia
- Alumnos

5.2. BIBLIOGRÁFICOS

- Folleros entregados por el tutor de la UTB
- Documentación para la Escuela
- Libros de recursos didácticos
- Páginas de Internet

5.3. TÉCNICOS

- Computadora
- Impresora
- Dvd
- Cámara fotográfica
- Memoria Flash
- Carpetas
- Cds

5.4. PRESUPUESTO

Financiamiento:

Es de mi responsabilidad los gastos financieros que he tenido para poder culminar esta tesis.

RUBRO DE GASTOS	VALOR EN \$
✓ Transporte	40,00
✓ Materiales de oficina	30,00
✓ Material bibliográfico	20,00
✓ Refrigerio	10,00
✓ Transporte del informe	50,00
✓ Imprevistos	15,00
✓ CDS.	5,00
✓ Copias de encuestas	5,00
✓ Anillados	20,00
✓ Empastados	5,00
TOTAL	200,00

CAPITULO VI

5. PROPUESTA

6.1. TITULO

Implementar un software educativo e interactivo de informática (**TYPINGMASTER PRO**), para los alumnos del tercer año A del bachillerato del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, en el periodo lectivo 2012 - 2013

6.2. PRESENTACIÓN

Nos encontramos en la era que la tecnología avanza a pasos agigantados, por esta razón no podemos darnos el lujo que los estudiantes se queden estancados en la era de la máquina de escribir (en su momento fue necesaria y usada por todos), conforme la tecnología avanza nosotros también debemos avanzar con ella.

En la actualidad el manejo del teclado es requisito indispensable para responder adecuadamente a los retos, oportunidades y problemas de la era del conocimiento.

Las instituciones educativas tienen la responsabilidad de asegurar que los estudiantes adquieran idoneidad en la utilización del Teclado, tanto para digitar información como para interactuar efectivamente con el software del computador.

Ellos deben aprender a digitar mecánicamente con el teclado, utilizando todos los dedos, sin mirarlo y con velocidad adecuada, para que puedan dedicar más tiempo a pensar, producir ideas y adquirir conocimientos.

Es por ello la importancia de la implementación del programa interactivo educativo de informática, para los alumnos del tercer año A del bachillerato del Colegio Nacional Diez de Agosto del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, este programa optimizará el proceso de enseñanza y aprendizaje de una forma, dinámica y entretenida

6.3. OBJETIVOS

5.3.1. OBJETIVOS GENERALES

Impulsar a los alumnos y docentes a usar un software educativo (**TYPINGMASTER PRO**), estos favorecerán al aprendizaje de los estudiantes ya que son altamente interactivos, y contienen recursos multimedia.

5.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ② Motivar a los estudiantes a utilizar la computadora ya que les permitirá mejorar su autoestima, sintiéndose capaces de “lograr cosas”, realizar proyectos, crecer, entre otros.
- ② Proponer dos lecciones diarias del programa interactivo educativo TYPINGMASTER PRO
- ② Capacitar a los alumnos y docentes de cada establecimiento educativo sobre la utilización de nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ② Enseñar el manejo adecuado de los juegos del programa interactivo educativo TYPINGMASTER PRO

- Ⓢ Aplicar repasos después de cada lección en el programa interactivo educativo TYPINGMASTER PRO
- Ⓢ Apoyar a las autoridades del plantel, para que soliciten a los gobiernos sesiónales, laboratorios bien equipados con tecnología de punta, proyectores, pizarras digitales, esta es la única manera que los docentes usen las nueva tecnologías.

6.4. CONTENIDOS

UNIDAD N° 1

- Ⓢ Uso de TypingMaster Pro
- Ⓢ Toque curso de mecanografía
- Ⓢ Lanzamiento satélite
- Ⓢ Curso de construcción de la velocidad
- Ⓢ Números del curso

UNIDAD N° 2

- Ⓢ Perforación clave
- Ⓢ Palabra de perforación
- Ⓢ Sentencia de perforación
- Ⓢ El apartado de perforación
- Ⓢ Texto de perforación

UNIDAD N° 3

- Ⓢ Duración optimizada
- Ⓢ ¿Como funciona?
- Ⓢ Monitoreo Precisión
- Ⓢ Apagar duración optimizada

UNIDAD N° 4

- Ⓢ Repaso
- Ⓢ Opciones de repaso
- Ⓢ Typing test 5.2
- Ⓢ Adición de los textos

6.5. DESCRIPCIÓN DE LOS ASPECTOS OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS CONTENIDOS DE LA PROPUESTA

Actividades

- Ⓢ Conversar con las autoridades del colegio
- Ⓢ Proponer propuesta a autoridades y docentes
- Ⓢ Consensuar experiencias sobre la importancia de la implementación del P.I.E. “TYPINGMASTER PRO” para el desarrollo de la habilidad mecanográfica
- Ⓢ Aplicar P.I.E. “TYPINGMASTER PRO”

6.6. RECURSOS

6.6.1. Recursos humanos

- ② TYRONE MANUEL GAIBOR TRUJILLO

6.6.2. Recursos técnicos

- ② Computador de escritorio
- ② Laptop
- ② Conexión a Internet
- ② Procesador de Textos (Word), procesador de datos numéricos (Excel)
- ② Unidad de almacenamiento portátil (pen drive), CDs.
- ② Impresora HP
- ② Cartuchos de tinta

6.6.3. Recursos bibliográficos

- ② Internet para consultas
- ② Libros

6.6.4. Recursos administrativos

- ② Hojas de papel tamaño A4
- ② Lápiz, esferográficos, clips.
- ② Imprevistos

6.6.5. Recursos financieros

RECURSOS	VALOR
Recursos Técnicos	\$ 100,00
Recursos Bibliográficos	\$ 50,00
Recursos Administrativos	\$ 100,00
Transporte	\$ 10,00
TOTAL	\$ 260,00

6. CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA

Nº	Actividades	Año	2011/2012			
			Enero	Febrero	Marzo	Abril
1.	☛ Conversar con las autoridades del colegio					
2.	☛ Proponer propuesta a autoridades y docentes					
4.	☛ Consensuar experiencias sobre la importancia de la implementación del P.I.E. "TYPINGMASTER PRO" para el desarrollo de la habilidad mecanográfica					
5.	☛ Aplicar P.I.E. "TYPINGMASTER PRO"					

7. BIBLIOGRAFÍA

- Ⓒ Autor: CLARES LÓPEZ, José, 2011, Diseño pedagógico de un Programa Educativo Multimedia Interactivo (PEMI). Guía teórico-práctica, editorial MAD, EDICION #1, *Universidad Autónoma de Barcelona-Sevilla*
- Ⓒ Autores: LARA PORRAS, Ana; ROMÁN MONTOYA Yolanda; Alejandro Alfonso, 2011, software interactivo de aprendizaje de SPSS Universidad de Granada, Granada-España

LINKOGRAFIA

<http://es.wikipedia.org/wiki/E-learning>

<http://www.scribd.com/doc/8841901/Proyecto-Educativo-para-Integracion-de-las-TIC-en-la-practica-docente>

<http://www.slideshare.net/ravsirius/proyecto-educativo>

<http://www.slideshare.net/cfcarras/insercin-curricular-de-las-tics>

<http://www.slideshare.net/sandrasolerd/innovacin-curricular-a-travs-de-las-tics>

<http://www.peremarques.net/perfiles.htm>

<http://gabynavarro.wordpress.com/2011/02/06/tecnicas-pedagogicas/>

8. ANEXOS

ENCUESTAS PARA ELABORACIÓN DE TESIS DE GRADO

ENCUESTA LOS ESTUDIANTES

1. ¿Te gusta la computación?
2. ¿Alguna vez has utilizado una computadora?
3. ¿Utilizas la computadora para realizar tus investigaciones?
4. ¿Te gusta como tu profesor de computación da la clase?
5. ¿Te gustaría aprender computación?
6. ¿Te gustaría que tu escuela tenga muchas computadoras?
7. ¿Crees que tus clases serían más interesantes si se utilizará una computadora?
8. ¿Conoces algunos programas de computación?
9. ¿Estarías dispuesto a recibir clases extras de computación?
10. ¿Tienes computadora en tu casa?

ENCUESTA LOS DOCENTES

1. ¿Cuenta la institución con un área de computación?
2. ¿Cree usted que la implementación de un software educativo facilitara el aprendizaje de los estudiantes?
3. ¿Le gustaría a usted que la institución que preside obtenga un software educativo aplicado en la asignatura de computación?

4. ¿Considera usted que la computación es una herramienta básica en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes?
5. ¿Utiliza usted herramientas informáticas para desarrollar temas de clases?
6. ¿Considera usted que el estudiante al utilizar el computador incrementa su participación en clases?
7. ¿Utiliza usted de forma correcto el computador en la clase?
8. ¿Qué conocimiento tiene usted sobre la computación?
9. ¿La escuela dispone de un espacio físico acondicionado para el laboratorio?
10. ¿Cree usted que existen materias que requieran el uso del computador?

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

1. ¿Cree usted que el uso de la computadora en la escuela facilitara el aprendizaje en los estudiantes?
2. ¿Considera usted que la computación ayuda al estudiante a desarrollar habilidades y destrezas?
3. ¿Está usted de acuerdo que se de computación en las escuelas?
4. ¿Usted le ayuda a su hijo a realizar sus tareas?

5. ¿Considera usted que la computación interactiva aumenta el razonamiento, creatividad y destrezas del estudiante?
6. ¿Considera usted que la computación es una herramienta muy importante hoy en día en la educación primaria?
7. ¿Usted se interesa por el aprendizaje de su hijo?
8. ¿Para usted como deberían darse la clase de computación?
9. ¿Cree usted que la computación sería un recurso valioso para el proceso de enseñanza-aprendizaje?
10. ¿Posee computador en su casa?

 **ANEXOS**

@FOTOGRAFICOS

FOTOS DE CON LOS ALUMNOS, PROFESORES Y PADRES DE FAMILIA HACIENDO LA INVESTIGACIÓN



SISTEMATIZADA POR:

Tyrone Manuel Gaibor Trujillo