



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMPUTACION, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA
PROYECTO DE INVESTIGACION



INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN:
MENCIÓN COMPUTACION**

TEMA:

USO DEL SOFTWARE NEOBOOK COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 1ERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO ROBLES”, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS, EN EL PERIODO 2016-2017.

AUTORA:

DENISSE MERCEDES ZAVALA DÁVILA

TUTOR:

MSC. ALEX TOAPANTA SUNTAXI

LECTOR:

MSC. VICTOR RODRIQUEZ QUIÑONEZ

BABAHOYO - NOVIEMBRE/2016



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMPUTACION, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA
PROYECTO DE INVESTIGACION



DEDICATORIA

Quiero dedicar este proyecto a mis padres Guimi y Mercedes ya que con su ardua labor siempre estuvieron apoyándome incondicionalmente, dándome las fuerzas necesarias para seguir adelante, por su infinito amor y dedicación a sus hijos y por siempre ver el porvenir de nosotros, se los dedico a ellos, a mi hermanos Darío y Angelly que de una u otra forma ayudaron a que este sueño sea cumplido.

Dándole siempre las gracias a mi Padre Celestial por ser el protector de mi vida y darme la sabiduría necesaria para poder realizar con serenidad todo lo que emprenda.

Y a todos los que directa e indirectamente aportaron para sacar adelante este proyecto.

Denisse Mercedes Zavala Dávila



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMPUTACION, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA
PROYECTO DE INVESTIGACION



AGRADECIMIENTO

Primero quiero darle las gracias a Dios por ser el guiador principal de mi vida, dándome salud, fortaleza y sabiduría, para poder desarrollar con desempeño y dedicación el presente trabajo.

A mis padres por su apoyo incondicional porque son mi principal motor en esta etapa, llenándome cada día de optimismo, y en momentos difíciles jamás dejaron de creer que tenía la certeza de culminar con éxito esta carrera universitaria.

A mis recordados Maestros quienes dedicaron largas jornadas inculcándonos sus conocimientos, y promoviendo al mismo tiempo el desarrollo de competencias en el área de profesionalismo.

A mis hermanos, sobrino, novio y a aquellas personas que de una u otra manera me ayudaron a seguir adelante, gracias totales.

Denisse Mercedes Zavala Dávila



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMPUTACION, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA
PROYECTO DE INVESTIGACION



AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **DENISSE MERCEDES ZAVALA DAVILA** portadora de la cédula de ciudadanía **120546907-3**, en calidad de autora del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención **COMPUTACIÓN** declaro que soy autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

USO DEL SOFTWARE NEOBOOK COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 1ERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO ROBLES”, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS, EN EL PERIODO 2016-2017.

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

DENISSE MERCEDES ZAVALA DAVILA
CI. 1205469073



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMPUTACION, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA
PROYECTO DE INVESTIGACION



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

Babahoyo, 24 de Noviembre 2016

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación designado por el Consejo Directivo, certifico que el Srta. **Denisse Mercedes Zavala Dávila**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

USO DEL SOFTWARE NEOBOOK COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 1ERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO ROBLES”, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS, EN EL PERIODO 2016-2017.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

ALEX TOAPANTA SUNTAXI
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMPUTACION, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA
PROYECTO DE INVESTIGACION



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

Babahoyo, 25 de Noviembre del 2016

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo, certifico que la Srta. **Denisse Mercedes Zavala Dávila** ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

USO DEL SOFTWARE NEOBOOK COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 1ERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO ROBLES”, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS, EN EL PERIODO 2016-2017.

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

VICTOR RODRIGUEZ QUIÑONEZ
DOCENTE DE LA FCJSE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMPUTACION, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA
PROYECTO DE INVESTIGACION



RESUMEN

El presente proyecto de investigación surgió de la necesidad de implementar el Software educativo Neobook como herramienta educativa para mejorar el aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Robles”, ya que hoy en día las innovaciones tecnológicas van avanzando con el pasar del tiempo y el hecho de implantar aplicaciones interactivas dentro de la institución hace que la motivación en los estudiantes sea más interesante.

Se determinó la aceptación del Software Neobook por parte del docente y los estudiantes, mediante la aplicación de encuesta se obtuvieron los resultados a través de gráficos, se analizó y se justificó el trabajo y las posibles soluciones.

En el resultado de la investigación se determinó aplicar una Guía Multimedia para los estudiantes de primero de bachillerato, herramienta didáctica para apoyo al docente en su materia y a los estudiantes material didáctico de estudio promoviendo un mejor aprendizaje.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMPUTACION, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA
PROYECTO DE INVESTIGACION



INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Srta. **Denisse Mercedes Zavala Dávila**, cuyo tema es: **USO DEL SOFTWARE NEOBOOK COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 1ERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO ROBLES”, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS, EN EL PERIODO 2016-2017**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **[9%]**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

ALEX TOAPANTA SUNTAXI
DOCENTE DE LA FCJSE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMPUTACION, COMERCIO Y SISTEMAS MULTIMEDIA
PROYECTO DE INVESTIGACION



**RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **USO DEL SOFTWARE NEOBOOK COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 1ERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO ROBLES”, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS, EN EL PERIODO 2016-2017.**

PRESENTADO POR LA SEÑORITA: DENISSE MERCEDES ZAVALA DAVILA

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

**ING. GLENDA INTRIAGO
ALCIVAR, MSC
DELEGADO DEL DECANO**

**LCDO. JORGE DAHIK
CABRERA, MSC
PROFESOR ESPECIALIZADO**

**LCDO. JUAN CARLOS GUEVARA
ESPINOZA
DELEGADO H. CONSEJO IRECTIVO**

**AB. ISELA BERRUZ MOSQUERA
SECRETARIA DE LA
FAC. CC. JJ. JJ. SS. EE**

INDICE

PORTADA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
Autorización de la autoría intelectual.....	iv
Certificación del Tutor.....	v
Informe final por parte del tutor.....	vi
Resumen.....	vii
Resultado del trabajo de graduación.....	vii
Informe Final del sistema Urkund.....	ix
INTRODUCCION.....	xv
CAPITULO I.....	15
TEMA DE INVESTIGACION.....	15
MARCO CONTEXTUAL.....	15
Contexto Internacional.....	16
Contexto Nacional.....	18
Contexto Local.....	19
Contexto Institucional.....	19
SITUACION PROBLEMÁTICA.....	21
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	22
Problema General.....	23
Subproblemas o Derivados.....	23
DELIMITACION DE LA INVESTIGACION.....	24
JUSTIFICACION.....	25
Objetivos de la Investigación.....	26
Objetivo General.....	26
1.7.2 Objetivos Específicos.....	26
CAPITULO II.- MARCO TEORICO O REFERENCIAL.....	27
MARCO TEORICO.....	27
Marco Conceptual.....	27
Marco Referencial sobre la problemática de investigación.....	44
Antecedentes Investigativos.....	44
Categorías de análisis.....	45
Postura teórica.....	46
2.2.1 Hipótesis General.....	47
2.2.2 Subhipotesis o derivadas.....	47
2.2.3 Variables.....	47
CAPITULO III.....	48
Resultados obtenidos de la investigación.....	48
3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas.....	49
Conclusiones específicas y generales.....	53
3.2.1 Específicas.....	53
Generales.....	54
3.3 Recomendaciones específicas y generales.....	55
Específicas.....	55
3.3.2 General.....	56
CAPITULO IV.....	57
Propuesta de aplicación de resultados.....	57
Alternativa obtenida.....	57

Alcance de la alternativa.....	58
Aspectos básicos de la alternativa.....	58
Antecedentes.....	58
4.1.3.2 Justificación.....	59
4.2 Objetivos.....	60
4.2.1 General.....	60
4.2.2 Específicos.....	60
4.2 Estructura general de la propuesta.....	60
4.3.1 Título.....	60
4.3.2 Componentes.....	61
4.4 Resultados esperados de la alternativa.....	61
BIBLIOGRAFIA.....	62
ANEXOS.....	65

Índice de Cuadros

Cuadro N°1.....	46
Cuadro N° 2.....	47
Cuadro N° 3.....	47
Cuadro N° 4.....	48
Cuadro N° 5.....	49
Cuadro N° 6.....	49
Cuadro N° 7.....	50
Cuadro N° 8.....	70
Cuadro N° 9.....	70
Cuadro N° 10.....	71
Cuadro N° 11.....	72
Cuadro N° 12.....	73
Cuadro N° 13.....	74
Cuadro N° 14.....	75
Cuadro N° 15.....	76
Cuadro N° 16.....	77
Cuadro N° 17.....	78

Índice de Gráficos

Gráfico N°1.....	47
Gráfico N° 2.....	48
Gráfico N° 3.....	48
Gráfico N° 4.....	49
Gráfico N° 5.....	50
Gráfico N° 6.....	49
Gráfico N° 7.....	50
Gráfico N° 8.....	70
Gráfico N° 9.....	71
Gráfico N° 10.....	72
Gráfico N° 11.....	73
Gráfico N° 12.....	74
Gráfico N° 13.....	75
Gráfico N° 14.....	76
Gráfico N° 15.....	77
Gráfico N° 16.....	78
Gráfico N° 17.....	78

1. INTRODUCCIÒN

Neobook es un Software de Autor de gran importancia en el ámbito educativo, enfocado hacia los estudiantes de 1ero de Bachillerato de la Unidad Educativa Francisco Robles. Pretende brindar un aporte a los nuevos procesos tecnológicos de la educación mejorando el aprendizaje, desarrollando su creatividad, siendo dinámicos, críticos a la nueva era tecnológica estudiantil.

La tecnología es la base primordial para el futuro de la comunidad y el desarrollo del aprendizaje, implementado esta nueva herramienta de Neobook el estudiante le permitirá desarrollar sus habilidades, diseñando y creando aplicaciones interactivas (textos, imágenes, músicas, videos, hipervínculos, etc.) por si solo ya que es fácil su manejo siendo necesario que el estudiante conozca la importancia de este Software Educativo para mejorar el proceso de aprendizaje de cada uno.

El presente trabajo se encuentra estructurado en tres capítulos. **El primero** hace referencia al problema, con el fin de caracterizar el uso del Software Neobook, también está compuesto del problema general, subproblemas o problemas derivados, delimitación de la investigación, justificación, objetivos de la investigación, objetivo general y objetivos específicos.

El **segundo capítulo** comprende, por un lado, las fundamentaciones teóricas, las cuales otorgan sustento al trabajo, pues tienen vinculación directa. Dichas variables son: El Software Neobook y proceso de aprendizaje, en la que en este capítulo también se encuentran las hipótesis.

El **tercer capítulo** tenemos el marco metodológico donde se describe el tipo y el diseño de investigación, se señala la población y muestra, tomadas en el estudio, así como también las técnicas e instrumentos de recolección de información.

Por último, se presenta la lista de referencias utilizadas en la investigación y los anexos, los mismos que consisten en el formato de encuesta aplicada y en las evidencias.

CAPITULO I

1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN

Uso del Software Neobook como herramienta educativa y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de 1ero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Francisco Robles”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, en el periodo 2016-2017.

1.2 MARCO CONTEXTUAL

1.2.1 Contexto Internacional

(Juan Álvarez Rivera, 2012) Neobook es un Software de autor de gran difusión en el ámbito educativo, que goza de mucha popularidad debido a su facilidad de uso y bajo costo. En el campo informático se entiende como herramienta de autor, a todo software que permite crear aplicaciones independientes del software que lo generó.

En la actualidad se cuenta con una gran variedad de software educativo que ayudan a mejorar el aprendizaje de los estudiantes. El Software Neobook es una de las herramientas interactivas que permite crear y actuar en el mismo, se hace importante la utilización de este software dentro de los establecimientos educativos para la motivación del estudiante en el proceso de aprendizaje desarrollando la creatividad, el dinamismo, enriqueciendo sus propios conocimientos y fomentando a la sociedad estudiantil al mundo de la nueva era tecnológica.

Podemos decir, que el uso del Software Neobook en la clase de computación como en cualquier otra materia, además de ser una herramienta útil en el proceso de aprendizaje ayuda al desarrollo de la autonomía de los alumnos, porque al darle utilización continua a esta herramienta didáctica en el transcurso del tiempo de vida académica, se lograra a mejorar las destrezas y habilidades de cada uno de los estudiantes.

1.2.2 Contexto Nacional

Según lo publicado de (Rivera, 2013) describe que: “Software es el equipamiento lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes necesarios que hacen la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados hardware.”

En el ámbito informático el uso del Software Neobook como herramienta didáctica influye en el proceso de aprendizaje de los estudiantes como fuente primordial para el desarrollo intelectual.

(Secretaria de Educación Pública, 2014), menciona que: “Indicadores de los procesos de desarrollo y de aprendizaje de los estudiantes: tiene conocimiento acerca de los procesos de desarrollo y aprendizaje de los alumnos; reconoce la influencia del entorno familiar, social y cultural en los procesos de aprendizaje de los alumnos; reconoce la importancia de incorporar a su práctica educativa las necesidades e intereses de los alumnos para apoyar su aprendizaje”.

Con el propósito de mejorar la calidad de educación se trata de implementar nuevas herramientas didáctica que incentive al alumno a aprender y desarrollar sus habilidades cognitivas en el proceso académico llevando al estudiante a mejorar el aprendizaje diario con la aplicación de nuevas estrategias dentro de las unidades educativas.

1.2.3 Contexto Local

Software Neobook es un programa de mucha importancia en el ámbito educativo ya que sirve para realizar aplicaciones multimedia, útil en los procesos académicos que nos permite crear diseños sin la necesidad de tener conocimiento de programación. Se puede realizar desde algo sencillo hasta complicado todo depende de la creatividad del estudiante y las ganas de trabajar con dicha herramienta.

El resultado del uso de esta nueva aplicación conlleva a que cada estudiante mejore su aprendizaje en el transcurso de su periodo estudiantil. Hay recordar que el uso del Software Neobook juega un papel muy importante en el proceso aprendizaje de los alumnos de las diferentes unidades educativa del Cantón Babahoyo es por ello que muy importante la implementación de esta aplicación.

1.2.4 Contexto Institucional

Queremos ser una institución educativa que inspire un trabajo educativo, formativo, interactivo, de apertura al diálogo con los diferentes actores del sistema educativo con solidez y confianza, que convoque a gran cantidad de estudiantes en lo que corresponde a nuestro sector, que recopile procesos acordes a la nueva propuesta de educación lo cual nos conllevará a conocer las expectativas, proyecciones tanto de nivel central, zonal y del circuito al que pertenecemos, como también, las expectativas de docentes, padres de familia y propósitos de vida de nuestros y nuestras estudiantes además de permitirnos difundir los conocimientos y experiencias adquiridas por cada uno de los docentes del establecimiento

La Unidad Educativa “Francisco Robles” tiene la siguiente Misión: “Somos una institución que ofrece atención a la infancia y Adolescencia, que tiene como política

educativa, usar los avances del conocimiento, la ciencia, la tecnología, y la técnica, que oriente hacia el mundo profesional, laboral y competitivo desde una formación cimentada en valores, con aporte ético de educadores (as), padres, madres de familia y comunidad educativa” y la siguiente visión; “La Escuela de Educación Básica Francisco Robles será reconocida en el 2017 como una institución líder y calificada en su oferta educativa, donde los valores corporativos de amor, convivencia, disciplina y equidad, sean la constante para que los estudiantes perfilen su proyecto de vida hacia el mundo profesional laboral y productivo.

La escuela de Educación Básica “FRANCISCO ROBLES”, fue creada en los terrenos del ingenio “san pablo”; propiedad de la familia puig-mir, en sus primeros años fue mantenida por el ingenio, siendo su maestra la Sra. Ángela Serrano.

En el año 1965, quedan sin trabajo los moradores del lugar quienes laboraban en el ingenio azucarero y por sus servicios fueron recompensados una parte con dinero y otra con lotes de terreno, allí los trabajadores construyeron sus viviendas y le denominaron “la ventura”. En 1966 construyeron un canchón para que sirva como escuela de sus hijos, trasladando a este lugar la escuela que funcionaba ya en el ingenio con la maestra Carmen Villalva, luego se le unieron las señoritas Mirna manzano y Vilma Falconí.

La escuela empezó siendo unidocente, luego pluridocente hasta que en el periodo 81 – 82 se constituyó en escuela completa, razón por la cual desde 1985 hasta 1990 fue escuela de práctica docente para estudiantes del Instituto Normal Superior # 19 en 1976 el honorable Consejo Provincial y el municipio cantonal construyen las primeras aulas de cemento y hormigón armado, así mismo comenzó el incremento de estudiantes lo que hizo que a su vez se incrementaran los maestros, los mismos que anotamos por orden de llegada.

1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La educación de hoy en día va avanzando con el pasar del tiempo el aprendizaje de los estudiantes va cambiando con las nuevas herramientas didácticas que existen, pero que algunas instituciones no hay por diferentes motivos que suelen ocurrir dentro de cada una de ellas.

Lo que se investiga en este proyecto es la influencia del Software Neobook en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Francisco Robles” del cantón Babahoyo, ya que el uso del software Neobook en la enseñanza por si mismos nos garantiza el mejoramiento del aprendizaje; mediante la práctica diaria y la ayuda pedagógica por parte del docente, promueve a los estudiantes la visión de aprender con entusiasmo la clase, con participación continua y la novedad de querer aprender más, por los beneficios que ofrece dicha aplicación, desarrolla habilidades y destrezas para la construcción de conocimiento de cada alumno, en la que ayudara a la formación académica de los estudiantes de esta Unidad Educativa.

1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Esta investigación se vuelve necesaria para estudiar el uso del Software Neobook herramienta utilizada para crear aplicaciones interactivas, en las que se puede crear, insertar textos, imágenes, sonidos, videos, etc. Este programa es fácil de usar creando aplicaciones y actuando en el mismo, ya que mejoraría en los estudiantes su proceso de aprendizaje.

El problema que se suele presentar en muchas Unidades Educativas, se relaciona con la falta de aplicaciones interactivas que ayuden a mejorar el proceso de aprendizaje del estudiante. Actualmente podemos encontrar distinto software educativo que ayuden en el proceso académico del estudiante, pero hay algunos que no está al alcance por su alto costo o por falta de recursos didácticos.

El aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato de la unidad educativa “Francisco Robles” lleva a una metodología de enseñanza tradicional, desactualizada sin nuevas herramientas que no cubría las expectativas del estudiante, ya que por ello se pretende llevar a cabo la utilización de un software educativo, llamado Neobook para mejorar el proceso de aprendizaje. Dentro del interés de este problema de investigación existen muchas falencias con respecto al aprendizaje por distintos motivos; uno de ellos es la falta de motivación en el aprendizaje que permite al estudiante al desarrollo de la creatividad.

Hoy en día la tecnología nos invade en nuestra vida cotidiana llegando en todos los campos esenciales especialmente en la educación, cabe reconocer que el desconocimiento de aplicaciones interactivas en la unidad educativa pone en desventajas el aprendizaje de los estudiantes dentro de su vida estudiantil con la

adquisición de esta nueva herramienta que pretende mejorar el proceso de aprendizaje de cada uno de ellos.

Por lo expuesto anteriormente se considera que con la aplicación de esta nueva herramienta como apoyo didáctico se llevara a una educación más práctica logrando mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

1.4.1 Problema General

¿De qué manera influye el uso del Software Neobook como herramienta educativa en el aprendizaje de los estudiantes de 1ero de Bachillerato de la Unidad Educativa “¿Francisco Robles”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, en el periodo 2016-2017?

1.4.2 Subproblemas o Derivados

- ¿Cómo incide las aplicaciones interactivas multimedia en el aprendizaje de los estudiantes?
- ¿De qué manera influye el Software Neobook en el aprendizaje auditivo de los estudiantes?
- ¿Cómo influye la aplicación de software educativo en el proceso aprendizaje de los estudiantes?

1.5 DELIMITACION DE LA INVESTIGACION

Objeto de Estudio: Software Neobook y Proceso de Aprendizaje

Campo de Acción: Tecnología Educativa

Lugar y Tiempo: La presente investigación se realiza en el 1ero de bachillerato de la Unidad Educativa “Francisco Robles” del cantón Babahoyo, durante el año 2016.

Delimitación Espacial: La presente investigación se realiza en el 1ero de bachillerato de la Unidad Educativa “Francisco Robles” del cantón Babahoyo.

Delimitación Temporal: La presente investigación se lleva a cabo durante el periodo 2016-2017.

Limite Demográfico: La Unidad Educativa “Francisco Robles” se encuentra ubicada en la Cdla. La Ventura, parroquia Clemente Baquerizo, al Norte: carretera Vía Flores km 2 ½, sur: Calle sin Nombre, Este: canal de CEDEGE y Oeste: Viviendas Privadas. Esta unidad educativa está conformada por un Rector, 1 subdirector, 1 inspectora General, 1 orientadora, 38 docentes, 1010 estudiantes. Además cuenta con 20 aulas en total, un laboratorio de computación y una biblioteca virtual.

1.6 JUSTIFICACIÒN

El presente proyecto de investigación tiene una gran importancia debido al uso del Software Neobook en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, centrándose en la Unidad Educativa Francisco Robles.

Busca estudiar y conocer el uso de esta herramienta educativa con el fin de mejorar la calidad de aprendizaje acorde con el actual desarrollo de las nuevas tecnologías. Al investigar este problema se ubicarán los efectos del mismo y sus posibles soluciones en la que se beneficiarían los estudiantes y la comunidad para así usar esta herramienta pedagógicamente. Este estudio es factible realizarlo porque existe la capacidad profesional para investigarlo, el apoyo logístico de la unidad educativa y cuenta con un respaldo institucional.

Esta investigación involucra la línea de investigación correspondiente en Tecnología Educativa porque hoy en día los avances tecnológicos van innovando con el pasar del tiempo y mejorando la calidad de educación y específicamente en la sublínea de Transferencia de conocimientos científicos y tecnológicos a la comunidad de la carrera, porque al trabajar con esta línea nos permitirá impartir los conocimientos adquiridos durante los años de estudios y transferir a la comunidad que sea establecida, así como el Objetivo # 4 del Plan nacional Para el Buen Vivir: Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía: Trabajamos por el desarrollo de los y las ciudadanas, fortaleciendo sus capacidades y potencialidades a través del incentivo a sus sentimientos, imaginación, pensamientos, emociones y conocimientos.

1.7 OBJETIVO DE INVESTIGACION

1.7.1 Objetivo General

Determinar el uso del Software Neobook como herramienta educativa en el aprendizaje de los estudiantes de 1ero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Francisco Robles”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, en el periodo 2016-2017.

1.7.2 Objetivos Específicos

- Conocer de qué manera incide las aplicaciones interactivas multimedia en el aprendizaje de los estudiantes.
- Analizar de qué manera influye el Software Neobook en el aprendizaje auditivo de los estudiantes.
- Diagnosticar la aplicación de software educativo en los estudiantes.

CAPITULO II

2.1 MARCO TEORICO

2.1.1 Marco Conceptual

En lo referente al marco conceptual analizaremos cada uno de los conceptos relacionados a las variables independiente y dependiente que se detalla a continuación.

Software Neobook

“Las publicaciones electrónicas le permiten a los autores y editores crear y distribuir información vía electrónica en lugar de usar el papel. A diferencia de los materiales tradicionales basados en papel, las publicaciones electrónicas (e-pubs) no están limitadas a las imágenes estáticas y el texto. Las e-pubs pueden incluso incluir animación, vídeo, música, narración, efectos visuales, vínculos a Internet y elementos interactivos. Dado a que no existe la limitación de lo que se puede escribir en papel, las e-pubs pueden ser usadas para presentar, e incluso recabar, información de una forma nueva y atrayente.” Juan Álvarez Rivera (2012)

Neobook es un Software de autor de gran difusión en el ámbito educativo, que goza de mucha popularidad debido a su facilidad de uso y bajo costo. En el campo informático se entiende como herramienta de autor, a todo software que permite crear aplicaciones independientes del software que lo generó. Estas aplicaciones son programas o archivos ejecutables (del tipo *.EXE). La gran mayoría de las instituciones educativas sean estas, a nivel públicas o privadas, primario y secundario cuenta con docente que hacen uso de tecnologías informáticas.

En la actualidad las Tics y con ellas el software educativo multimedia ha generado un impacto en la sociedad, por lo que se considera una de las herramientas más importantes

e indispensables para que los estudiantes puedan ayudarse a obtener sus propios conocimientos a base de los avances tecnológicos

Hoy día la definición es más restrictiva, puesto que se sobreentiende que una herramienta de autor puede manejar elementos multimedia (texto, imagen estática, imagen dinámica, sonidos y vídeos) y enlaces hipertextuales (hipertextos e hipervínculos).

EcuRed (2011) **NeoBook**. Es una herramienta que permite crear aplicaciones para Windows con gran facilidad, combinando texto, gráficos, sonidos y animación, sin necesidad de tener extensos conocimientos de programación.

Aplicaciones Interactivas Multimedia Con Neobook

Son aplicaciones en las que el usuario pudo interactuar leyendo, contestando preguntas, entre otros. En ellas se consiguió crear o insertar texto, imágenes, sonido, audio, vídeo o gifs, suelen tener varias páginas (por eso se dice que permite crear “publicaciones” electrónicas). La utilización de las aplicaciones Multimedia es hoy en día y, gracias a la potencia gráfica, velocidad, de los ordenadores actuales, casi infinita. Se pudo crear aplicaciones interactivas para negocios, juegos, cursos, presentaciones de un producto, publicidad, catálogos, mercadotecnia entre otros.

Utilidad

Neobook, una herramienta útil tanto para los profesores como para los estudiantes. Así, los maestros consiguieron elaborar con ella ejercicios para sus clases, en cualquier materia curricular; pero también la usaron los estudiantes creando sus propios apuntes. Por ejemplo, en la clase de computación crearon

historias con formato de libros electrónicos, en la clase de matemáticas crearon actividades con números. Está pensado para crear CD interactivos, salvapantallas, presentaciones para integrar en un sitio web, libros electrónicos, material didáctico, pruebas de evaluación, cursos de formación multimedia, catálogos, diaporamas, programas de instalación, demostraciones de productos, entre otros. Se necesitó para utilizarlo, tener instalado el software Neobook 5.7, para crear aplicaciones con él, pero no hace falta para resolver esas aplicaciones.

Multimedia Educativa

Son todos los materiales didácticos multimedia que orientan y regulan el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, mediante la combinación de texto, color, graficas, animaciones, video, sonido, en un mismo entorno.

El modo de trabajo con Neobook

Se basó en la creación de una aplicación llamada “Libro”, con una serie de páginas en las que hay diversos “objetos” (textos, botones, entre otros.) Permitiendo avanzar entre páginas, mostrar imágenes, imprimir, todo ello previamente programado por el usuario y según un orden determinado. Neobook 5.7 es una herramienta de autor, es decir, que para abrir una aplicación no se necesita recurrir a Neobook 5.7, sino que directamente puede abrir un archivo ejecutable.

Facilidades

Neobook permite crear presentaciones multimedia, interfaces de CD, catálogos, herramientas educativas, folletos, libros electrónicos y muchos otros tipos de aplicaciones. Se puede insertar textos, fotografías, gráficos, sonidos y toda clase

animaciones, incorpora una interfaz muy sencilla de usar, con barras de herramientas flotantes que te dan acceso a todos los comandos.

También permite añadir nuevos elementos, crear campos de texto, generar formularios, mostrar mensajes en ventanas pop-up, ejecutar archivos multimedia entre otros.

Características

- Importa imágenes e ilustraciones creadas con un programa de dibujo o pintura.
- Añade navegación y controles de interfaz de usuario, incluyendo: botones, casillas de verificación, botones, campos de entrada de texto (con validación), cuadros de lista, cuadros combinados, reproductores multimedia, pista de bares y temporizadores.
- GIF animados, y archivos Flash.
- Crea y envía mensajes de correo electrónico directamente desde la aplicación.
- Permite crear aplicaciones avanzadas utilizando el poderoso, lenguaje de script integrados.
- Usa efectos de transición entre pantallas, como las toallitas, se disuelve, tejidos, etc
- Almacena y recupera la información de archivos externos y del Registro de Windows.
- Crea aplicaciones con ventanas, sonido, música, vídeo, animación y otros archivos multimedia.
- Importa archivos creados con anteriores versiones de Windows y DOS de NeoBook.

Ventajas

- Utiliza el sistema drag-and-drop para incorporar nuevas herramientas a las aplicaciones, y tiene incluido un corrector de Bugs (o defectos del software) que revisa si el programa tiene errores y lo arregla, para luego compilarlo.
- Crea rápidamente una interfaz que permite a los lectores pasar las páginas, entre las respuestas, mensajes emergentes, reproducir archivos multimedia, ejecutar otros programas, realizar cálculos, mostrar los sitios de Internet, entre otros.
- No se requieren conocimientos de programación.
- Proyectos terminados con NeoBook se pueden compilar en un compacto, autónomo aplicación de Windows (exe) o protector de pantalla (SCR) para facilitar su distribución.
- No hay jugadores, controladores especiales, licencias o software adicionales necesarios para ver las aplicaciones compiladas.

Desventajas:

Los estudiantes no reciben conocimientos de manera equitativa es decir junto con el crecimiento de la tecnología educativa, elaborados para su desarrollo integral, que pueden ser convertidas en herramientas de la mente, usadas para potenciarla, facilitan la creación de ambientes de aprendizaje enriquecidos que se adapten a modernas estrategias de aprendizaje, con excelentes resultados en el desarrollo de habilidades cognitivas dejando atrás enseñanzas tradicionales.

Otras desventajas que se pueden observar en la utilización de la tecnología educativa son:

- Las animaciones hay que importarlas.
- Alguna restricción.

Tipos de aplicaciones Interactivas Multimedia con Neobook

□ Libros Electrónicos

Neobook fue un software destinado originalmente al diseño de libros y revistas electrónicas, permitió integrar en documentos de múltiples páginas, textos, sonido, videos, animaciones con muchas opciones de navegación y recursos similares a productos similares de uso profesional.

Trabajando con páginas, las publicaciones de Neobook se forman de páginas en forma similar a las de un libro. Una publicación puede consistir en una sola página o en cientos de ellas. Neobook 5.7 no impone un límite específico al número máximo de páginas que puede tener una publicación

Evaluaciones

El software educativo Neobook consiguió ser empleado para facilitar, la elaboración de exámenes, la administración de pruebas, aprovechando el deslumbramiento que los estudiantes del primer año bachillerato tienen por la computadora, que se convierte en una herramienta muy útil en el aula. De esta manera se logró que el estudiante adquiriera una personalidad autónoma, se plantee interrogantes y los plantee a sus compañeros, defendió sus opiniones y criticó sin aceptar ciegamente lo que se le ofrece

COMPONENTES DE NEOBOOK

Libro digital. Un libro electrónico, libro digital o ciberlibro, como se conoce, es la presentación de un libro de texto pero de forma digital o electrónica. También se puede decir que un libro electrónico es un elemento o herramienta que se trabaja a través de medio computacional y que se diseña con el fin de mostrar información ya

sea textual o gráfica enriquecida con el uso de diferentes recursos como sonidos, animaciones, audios, vídeos, etc.

Características del libro virtual: un libro digital permite entre otras cosas:

- Navegar en la información por las diferentes páginas a través de distintos elementos, dicha información debe ser veraz, precisa y concreta.

Seleccionar la información de acuerdo a las necesidades de los usuarios.

- Tener un nivel de interacción y un ambiente agradable para trabajar y facilitar el proceso de aprendizaje.

- Tener y mostrar respuestas ante determinadas acciones realizadas por los usuarios.

Diferencias entre el libro digital/electrónico y el libro impreso.

Son varias las diferencias que podemos resaltar entre un libro digital y un libro impreso, entre ellas tenemos:

Un libro electrónico puede contener mucha más información que un libro impreso y a ella se puede acceder de una forma más fácil, rápida y entretenida.

- Para acceder a un libro digital debemos contar con un medio electrónico, como computador, tablet o tener acceso a internet y por ende disponer de una batería o energía eléctrica.

- En los libros impresos la información es mucho más fiable y se puede controlar más.

- El libro electrónico permite tener efectos visuales, música, video, animación, narración, elementos interactivos y vínculos a internet.

- Los libros de texto están limitados a las imágenes estáticas y al texto.

- El libro electrónico permite modificar, copiar, pegar y recabar información.

- El libro digital nos presenta ventajas económicas, pues es mucho más barato que el libro impreso.

Aplicaciones interactivas.

Son aplicaciones que suelen tener varias páginas en las que los usuarios pueden interactuar leyendo, realizando cálculos, observando videos, escuchando audio, contestando preguntas, etc. En ellas por lo general hay botones que permiten navegar por las diferentes páginas o cumplir otro tipo de función, y se puede crear o insertar texto, imágenes, sonido, audio, vídeo o gifs.

Actividades interactivas.

Las actividades interactivas son las que permiten que los usuarios realicen distintas acciones, por lo general son de naturaleza cognitiva y resultan motivadoras del proceso de enseñanza y aprendizaje, pues permiten que los estudiantes interactúen de una forma inteligente y entretenida; el almacenamiento, tratamiento y valoración de la información se hace por parte del programa interactivo.

Una actividad o elemento interactivo es fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje porque:

- Cuando se da la interacción entre la actividad y el estudiante se pueden recibir respuestas inmediatas a los cuestionamientos planteados.
- Permite realizar un seguimiento constante del rendimiento de los estudiantes.
- Tiene un atractivo fundamental que fomenta la motivación de los estudiantes.
- Cuando se acompaña con elementos textuales y multimedia adecuados, se pueden crear actividades muy completas y educativas.
- Si se acompaña de actividades creativas, entonces el resultado puede ser óptimo.

El libro electrónico interactivo.

Los libros electrónicos (e-books) son aquellos que no están limitados a imágenes estáticas y al papel, en las diferentes páginas de un libro electrónico se pueden incluir animación, video, narración, música, vínculos a internet, efectos visuales y elementos interactivos. Además los libros electrónicos nos ofrecen algunas ventajas económicas frente a los libros impresos, pues en los primeros se puede: publicar sólo lo que se necesita, reproducir las veces que se requiera, modificar la información de una forma inmediata y adaptar a la propuesta curricular regional; los libros de papel están limitado al texto y las imágenes estáticas, su actualización requiere costos económicos.

El libro digital interactivo

Es un apoyo a los procesos de enseñanza aprendizaje, ayuda a potenciar las prácticas docentes, los estudiantes se sienten atraídos por las herramientas con las cuales ellos pueden interactuar, esta clase de libros ofrecen estrategias y métodos que al ser aplicadas y evaluadas correctamente hacen mucho más fácil, rápido y significativo la construcción del conocimiento.

Es imprescindible afirmar que estas postulaciones teóricas, ubican al libro digital como una de las más importantes herramientas para la interacción y la dinámica dentro del aprendizaje, no sólo de chicos, sino también de todo aquel que desea alcanzar una formación educativa, teniendo en cuenta la importancia de la digitalización y el impacto que ésta ha tenido incluso en los hábitos de lectura.

El mundo digital transforma todo lo que nos rodea, una buena película, la música, la moda o lo último en noticias, queda al alcance de un clic cuando se tiene acceso a esta alternativa, por lo que hoy día la práctica educativa no es una alternativa de bolsillo, sino la solución a muchas de las necesidades del mundo contemporáneo, en donde la preparación individual y colectiva va de la mano para lograr el

protagonismo significativo que debe tener quien se está formando, por lo cual es importante también señalar, que el pasar de lo escrito tradicionalmente a lo interactivo, forja el camino para muchos que aún no conocen las ventajas de poder utilizar todas estas herramientas

EL APRENDIZAJE

(Pitalúa González., 2012) El aprendizaje es un proceso que dura en el estudiante desde que nace hasta que muere y en gran forma está determinado por el medio donde este se desarrolla, puede decirse, desde luego, que el aprendizaje es social, dinámico, pero también individual en algunas ocasiones. Igualmente es de resaltar que cada estudiante de geometría tiene su manera particular de aprender y es por este motivo que en el proceso de instrucción la atención individual juega papel importantísimo, puesto que permite atender las diferencias individuales, llevando a hacer más efectivo y eficiente el aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje son acciones o procedimientos que facilitan el aprendizaje, el cual está bajo el control del estudiante. Estas estrategias van desde las simples habilidades de estudio, como el subrayado de la idea principal, hasta los procesos de pensamientos complejos como el usar las analogías para relacionar el conocimiento previo con la nueva información. O sea, que cualquiera que sea el tipo de aprendizaje que finalmente se produzca las estrategias de aprendizaje ayudaran al estudiante a adquirir el conocimiento con mayor facilidad, a retenerlo y recuperarlo en el momento necesario, lo cual ayudará a obtener mayor rendimiento académico.

(Unesco., 2016) A fin de que sean innovadoras e integradoras, las estrategias de aprendizaje y enseñanza deben reconocer a todos los lugares en los que se desarrolla

el aprendizaje: el centro de trabajo, la comunidad, la familia y la vida cívica y social. Las TIC han ampliado muchísimo las posibilidades de adquirir información, interactuar, establecer redes, abordar problemas comunes, generar ingreso y participar en la vida social.

Pero existe el riesgo de que las exigencias tecnológicas de punta causen la marginación de un gran número de personas, que no podrían compartir las ventajas de los nuevos canales mundiales de comunicación. Una de las preocupaciones de la UNESCO consiste en lograr que todos los pueblos del mundo sean capaces de aprovechar el enorme potencial de las TIC para el aprendizaje y la autonomía.

Tipos de Aprendizaje

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos habilidades, destrezas, valores aptitudes y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la práctica, dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas actitudes, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. (Palumbo, 2012)

- **El aprendizaje por descubrimiento:** Los contenidos no se reciben de manera pasiva, sino que son reordenados para adecuarlos al esquema de cognición.
- **El aprendizaje receptivo:** El individuo comprende el contenido y lo reproduce, pero no logra descubrir algo nuevo.
- **El aprendizaje significativo:** Cuando el sujeto vincula sus conocimientos anteriores con los nuevos y los dota de coherencia de acuerdo a su estructura cognitiva.
- **El aprendizaje repetitivo:** Producido cuando se memorizan los datos sin entenderlos ni vincularlos con conocimientos precedentes. (Palumbo, 2012)

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Existen diferentes clases de estrategias de aprendizaje, pero hay ciertas coincidencias entre algunos autores en establecer tres grandes clases de estrategias de aprendizaje. Al respecto, Gagñé (2011) manifiesta en su teoría del aprendizaje las siguientes: estrategias cognitivas, meta cognitiva y de manejo de recursos.

Estrategias Cognitivas

Gagñé define las estrategias cognitivas como habilidades internamente organizadas cuya función es verificar y controlar el uso de conceptos y reglas. Igualmente, para el autor, a medida que las personas aprenden y almacenan habilidades intelectuales (conceptos y reglas) y otras capacidades, también desarrollan mecanismos para mejorar su autorregulación de los procesos internos asociados con el aprendizaje. En otras palabras, van aprendiendo cómo aprender, cómo recordar y cómo efectuar el razonamiento analítico y reflexivo conducente a un mayor aprendizaje y por ende a un aumento de su capacidad autodidáctica e inclusive, de lo que podría llamarse aprendizaje independiente.

Estrategias Meta cognitivas

Las estrategias meta cognitivas hacen referencia a la planificación, central y evaluación por parte de los estudiantes de su propia cognición. Son un conjunto de estrategias que permite el conocimiento de los procesos mentales, así como el control y regulación de los mismos con el objetivo de lograr determinadas metas de aprendizaje. Según Ávila (2006), este tipo de estrategias serían macro estrategias, ya que son mucho más generales que las anteriores, presentan un elevado grado de

transferencias, son menos susceptibles de ser enseñadas, y están estrechamente relacionadas con el conocimiento metacognitivo.

Estrategias De Manejo De Recursos

Las estrategias de manejo de recursos son estrategias de apoyo que incluyen diferentes tipos de recursos que contribuyen a que la resolución de la tarea se lleve a buen término. Tienen como finalidad sensibilizar al estudiante con lo que va a aprender, y esta sensibilización hacia el aprendizaje integra tres ámbitos: la motivación, las actitudes y el afecto. Este tipo de estrategias coinciden con lo que Bernard (2001) llama estrategias afectivas y otros autores denominan estrategias de apoyo e incluyen aspectos claves que condicionan el aprendizaje como son el control del tiempo, la organización del ambiente de estudio, el manejo y control del esfuerzo.

ESTILOS DE APRENDIZAJE

(Maya Velásquez., 2015) Llevamos siglos intentando averiguar **cuál es la mejor manera de aprender**; al largo de los años ha habido numerosas ideas y teorías al respecto. Por ejemplo, los antiguos griegos creían que el dios Hermes le daba a cada persona una cantidad de inteligencia determinada y que la inteligencia de uno era esencialmente un aspecto de su fortuna.

Una de las principales teorías acerca de los estilos de aprendizaje es la teoría VARK (por sus siglas en inglés que se refieren a las palabras *visual*, *auditive*, *reading* y *kinesthetic*). La teoría VARK divide a los estudiantes en cuatro categorías. Aquellos que aprenden de una manera:

- 1) Visual
- 2) Auditiva
- 3) Leyendo/Escribiendo
- 4) Kinestésica

Aprendizaje Visual:

Los estudiantes con un estilo de aprendizaje visual no son buenos con textos escritos, pero asimilan bien imágenes, gráficos, diagramas, videos y otros materiales de aprendizaje de ese estilo. Los estudiantes visuales también tienen tendencia a dibujar su modo de razonamiento como una manera de comunicar sus ideas tanto a sí mismos como a los demás. Suele ser beneficioso para ellos crear símbolos o usar iniciales para crear una taquigrafía visual cuando toman apuntes. Les gustan los profesores que gesticulan y el lenguaje descriptivo o pintoresco.

Auditivo:

Estos estudiantes aprenden mejor cuando escuchan. Pueden hacer esto mediante debates cara a cara, de uno a uno o en grupos. También son buenos aprendiendo en clase o en clases en las que los profesores son buenos comunicadores. Son generalmente más lentos leyendo que los estudiantes de otros estilos de aprendizaje; a menudo sus apuntes son descuidados y prefieren escuchar a preocuparse en tomar apuntes al detalle. Poder dar sus respuestas en voz alta o, en un escenario de examen, transmitir sus respuestas en su cabeza suele ser beneficioso para los estudiantes auditivos.

Mediante Lectura/Escritura:

Este tipo de estudiantes aprende mejor leyendo o escribiendo; se sienten extremadamente cómodos con información que es presentada en un formato textual como listas, folletos, libros o manuales. A menudo toman apuntes palabra por palabra y aprenden más fácilmente de profesores que incluyen mucha información en las frases que pronuncian. Cuando se les presenta información visual aprenderán mejor si convierten la información en textos, o especialmente en listas.

Kinestésico:

Estos son estudiantes que aprenden haciendo y son los que suelen adoptar un enfoque práctico. Esto no quiere decir que actúen antes de pensar o que sean osados, tan solo significa que consiguen entender mejor al llevar las cosas a la práctica y analizar el asunto por sí mismos. Necesitan estímulos externos para no perder interés. Prefieren pensar en global antes de entrar en los detalles.

Puede parecer sorprendente, pero aquellos que aprenden mediante la práctica también toman apuntes (aunque sea tan solo para que mantener sus manos ocupadas), aunque expresan sus ideas/conceptos en su propio lenguaje, a diferencia de los que tan solo copian lo que el profesor dice.

Teorías del Aprendizaje

(Bayardo Mejía Manzon 2011)

Conductismo

- Está basado fundamentalmente en los cambios observables en la conducta del individuo.

- Está enfocado en la repetición de patrones de conducta de manera que estos se ejecutan de manera automática

Aprendizajes Clásicos

- Recuerdo de hechos
- Definición e ilustración de conceptos
- Generalizaciones (El teorema de Pitágoras, La Ley de Ohm, el principio de Arquímedes)
- Desempeño automático de algún procedimiento específico

Cognitivismo

- Hay interés en la mente del individuo cuando está aprendiendo.
- El énfasis se localiza en promover el procesamiento mental.
- Se acentúan los procesos de pensamiento más complejos, como la solución de problemas la formación de conceptos del procesamiento de información.

Constructivismo

- En esta corriente la persona adquiere y genera conocimiento, en función de sus experiencias anteriores.
- Los humanos crean significados y no los adquieren
- La experiencia de eventos o sucesos anteriores es fundamental para la adquisición de los nuevos.
- El conocimiento surge básicamente en contextos conocidos que le son significativos al estudiante, independiente del nivel de veracidad o profundidad que estos tengan.

-En este caso la memoria está en construcción constante.

-La adquisición del conocimiento es acumulativa

-Se hace énfasis en la identificación del contexto en el cual las habilidades serán aprendidas y aplicadas. De esta forma el estudiante es capaz de manejar la información.

Competencias

Es el esfuerzo por integrar el proceso educativo de manera que se pueda garantizar que se ha alcanzado la formación completa. En este caso nos referimos a: Aprende y actúa éticamente, en función social.

El estudiante alcanza un conocimiento (CONCEPTUAL, PROCEDIMENTAL Y ACTITUDINAL) y este se convierte en una herramienta que le permite mostrar qué puede hacer con ese conocimiento. A esto es a lo que le estoy llamando una competencia.

Al trabajar con el software educativo Neobook como herramienta educativa pretenderá lograr un mejor aprendizaje por sus múltiples herramientas que ofrece, que permitirá al estudiante trabajar de una manera más interactiva y dinámica.

2.1.2 Marco Referencial sobre la problemática de investigación

Según (Monar, 2011) en la investigación realizada sobre el uso de la computadora mediante la implementación de un software multimedia educativo en el cuarto año de educación básica de la escuela Cristóbal Colon en la ciudad de Ambato, afirma:

Educación es enseñar a vivir y no se trata de hacer del aula un lugar interesante, sino de hacer del aprendizaje una experiencia emocionante y relevante, no se trata de una nueva educación a través del uso de la computadora y de sus nuevas tecnologías, sino de motivar el aprendizaje, el análisis crítico y el pensamiento creativo día a día. (pag.1)

2.1.2.1 Antecedentes investigativos

Emma Lucia Mira Vásquez (2012) en su tesis: “Análisis de la aplicación del programa “neobook” en el aprendizaje de computación, de los estudiantes del primer año bachillerato de la especialidad de contabilidad y administración en el colegio ing. federico paez, de la ciudad de otavalo en el año lectivo 2011-2012”. El impacto que están causando los avances informáticos sobre el mundo educativo, se ve en incremento por la presión ejercitada por el mundo del trabajo, que cada vez necesita y demanda una mayor formación en el campo de la informática. Ante esta situación es inminente la necesidad que los programas docentes, a cualquier nivel, tengan que incorporar los recursos informáticos dentro de su contenido.”

Mediante lo que menciona, podemos decir que el uso del Software es muy importante dentro los centros de estudios y muchas más si es para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Al actualizarnos con la computación debemos entender que las innovaciones tecnológicas van avanzando aceleradamente, por el

cual el uso del software en distintas aplicaciones es una pieza muy importante dentro del aprendizaje del estudiante para lograr mejorar la calidad de educación.

La educación de hoy en día va avanzando con el pasar del tiempo el aprendizaje de los estudiantes va cambiando con las nuevas herramientas didácticas que existen, pero que algunas instituciones no hay por diferentes motivos que suelen ocurrir dentro de cada una de ellas.

La Unidad Educativa “Francisco Robles”, ofrece educación básica y bachillerato, teniendo como visión formar estudiantes emprendedores para lograr cambios en los educandos, para construir con nuevas metodologías de educación se investigó que se aplique herramientas interactivas para que el estudiante le motive aprender ya que en la institución antes mencionada no existe lo aquello porque se pretende dar uso del software Neobook que le permitirá al estudiante aprender de una forma dinámica la materia de computación u otra asignatura pretendiendo mejorar el aprendizaje de cada uno.

2.1.2.2 Categoría de Análisis

Dentro de mi tema de investigación las categorías de análisis son: Software Neobook y el proceso de aprendizaje.

Categoría 1: Software Neobook: El software educativo tiene mucha importancia en el ámbito escolar, herramienta de autor ofrece distintas alternativas que permiten crear aplicaciones interactivas como es Software Neobook que trata de crear, insertar textos, imágenes, sonidos, videos, hipervínculos, etc., facilitando una mayor y más rápida comprensión de ideas en los estudiantes.

- **Subcategoría:** Conceptualización del Software Neobook

- **Subcategoría:** Modo de trabajo y facilidades con Neobook
- **Subcategoría:** Aplicaciones y actividades Interactivas
- **Categoría 2: Proceso de Aprendizaje:** Al tratar de aprendizaje hablamos de la forma de como captamos conocimientos impartidos en una clase, el conocimiento se integra en el alumno y se ubica en la memoria, este aprendizaje puede ser información, actitudes, destrezas o habilidades.
 - **Subcategorías:** Proceso de Aprendizaje
 - **Subcategoría:** Estrategia de Aprendizaje
 - **Subcategoría:** Estilos de Aprendizaje

2.1.3 Postura Teórica

Según (Adler Tacuchi Leandro 2013) incluye la siguiente teoría:

“El software educativo Neobook como herramienta de trabajo para un docente, fortalece la aplicación de la sesión de clases en la docencia universitaria y de los demás niveles de educación, además permite hacer más dinámico y eficiente la aplicación de la sesión de clase y como un medio eficiente de enseñanza y aprendizaje permite a los estudiantes, a aplicar a sus diferentes estilos de aprendizaje”

Implementando el uso y apropiación de las Tics, impulsamos a mejorar la calidad de educación con nuevas herramientas didáctica tecnológica en toda la comunidad estudiantil generando un cambio de actitud en los educandos.

Las nuevas tecnologías van innovando con el paso del tiempo, pero el futuro depende de nosotros como futuros profesionales y de nuestras ideas. Este tema es muy relevante ya que es muy importante para el ámbito educativo debido a que el Software Neobook es una herramienta innovadora para la educación para mejorar y motivar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

El estudiante no solo es receptor de lo que el docente imparte las clases sino también debe ser partícipe en el aula de clases e impartir sus opiniones de manera que las clases sean interactiva.

2.2 HIPÒTESIS

2.2.1 Hipótesis General

El uso del Software Neobook influye en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 1ero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Francisco Robles”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, en el periodo 2016-2017.

2.2.2 Subhipòtesis o derivadas

-Las aplicaciones interactivas multimedia sobre el software Neobook contribuye a mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

-El Software Neobook contribuye a mejorar el aprendizaje auditivo de los estudiantes.

-La aplicación de software educativo contribuye a mejorar el proceso de aprendizaje.

2.2.3 Variables

Variable Independiente: Software Neobook

Variable Dependiente: Proceso de Aprendizaje

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

Para realizar la investigación se tomó como población a los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Francisco Robles”, perteneciente a la ciudad de Babahoyo en la que nos dio como resultado que es necesario la aplicación de herramientas didácticas interactivas que ayuden al contribuir un mejor aprendizaje.

Como la población fue un número relativamente pequeño no hizo falta calcular la muestra y por tanto la investigación se realizó con toda la población.

INSTITUCIÓN	DOCENTES	ESTUDIANTES
Unidad Educativa “Francisco Robles”	1	80
TOTAL	1	80

Tabla 1: Población de Investigación.

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila, 2016

3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas

Encuesta Aplicada al Docente

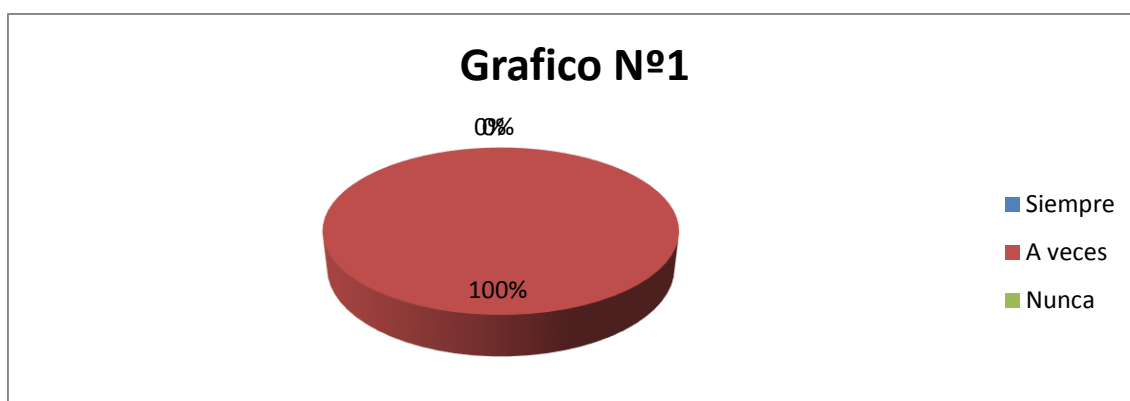
1.- ¿Cree usted que los estudiantes muestran interés por el aprendizaje de la asignatura de computación?

Cuadro N°2

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A veces	1	100%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Docente de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- Se analizó que el docente especializado en la materia de computación, nos dice que el 100% de los estudiantes a veces muestran interés por el aprendizaje de la asignatura de computación, por lo que se interpreta que vivimos en una era actual sobre tecnología en la que es muy importante tener conocimiento sobre la materia y aplicarla en la educación.

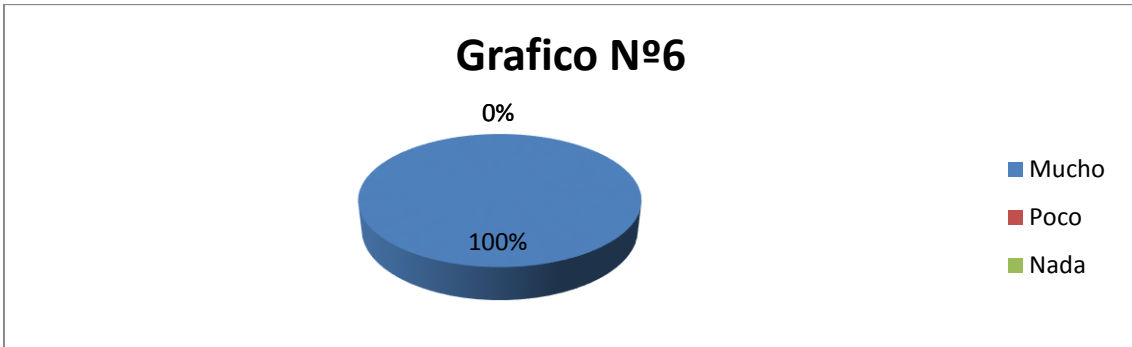
6.- ¿Considera que con el uso del Software Neobook, los estudiantes pueden asimilar de mejor manera los conocimientos impartidos por el docente?

Cuadro N°3

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	1	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	1	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Docente de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- Se puede decir que el docente manifiesta que con el uso del Software Neobook durante las clases se puede asimilar de mejor manera los conocimientos impartidos por el educador.

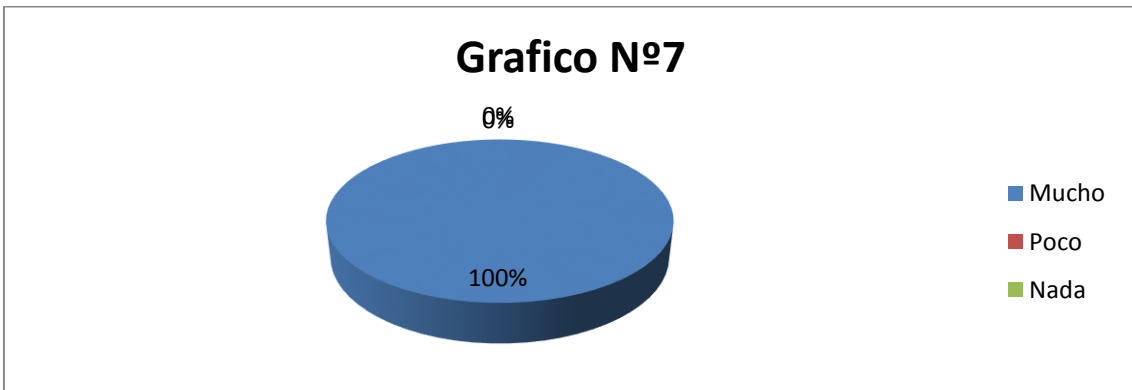
7.- ¿Cree usted que el uso del software Neobook durante las clases ayudaría a mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes?

Cuadro N° 4

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	1	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	1	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Docente de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- Se determina que el docente cree muy importante el uso del software Neobook durante las clases, porque permitirá al estudiante tener nuevas expectativas durante el proceso de aprendizaje y así lograr una formación estudiantil de calidad.

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

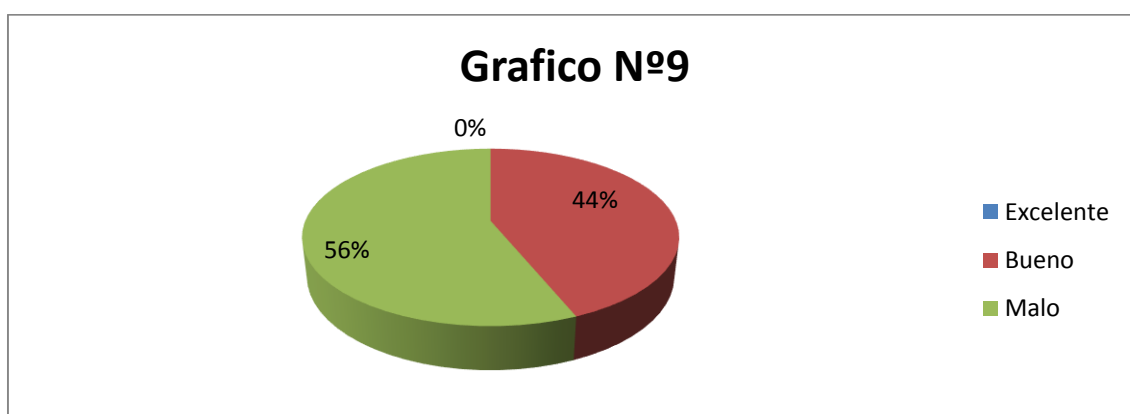
1.- ¿Cómo considera usted que el docente da las clases de computación?

Cuadro N° 5

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Excelente	0	0%
Bueno	45	44%
Malo	35	56%
Total	80	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- Se determinó que el 44 % de los estudiantes considera que el docente da las clases de computación buena mientras que el 56% dice que imparte las clases poco interesantes. Se interpreta que el docente no está impartiendo sus clases de forma excelente por lo que se necesita implementar nuevas herramientas educativas que puedan mejorar las clases.

5.- El software educativo Neobook permite crear aplicaciones interactivas, en las que se puede insertar textos, imágenes, sonidos, videos, como la creación de libros digital, catálogos, animaciones entre otras. ¿Le gustaría trabajar con este software?

Cuadro N° 6

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	80	100%
No	0	0%
Total	1	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- En esta pregunta se analiza que el 100 % de los estudiantes manifiesta que si le gustaría trabajar con el Software Neobook. Se interpreta que a los estudiantes les emociona trabajar con el software porque permitirá que las clases sean interactivas porque podrán trabajar con distintas opciones que ofrece esta herramienta.

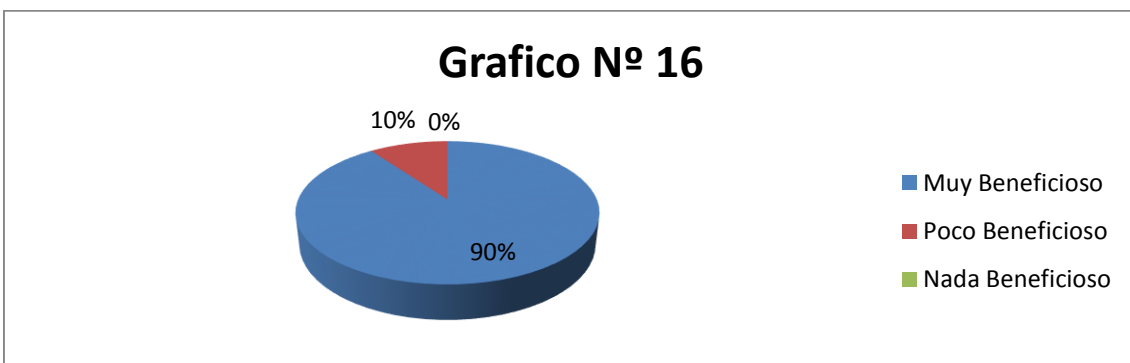
8.- ¿Piensa Usted qué sería beneficioso el poder trabajar con el software Neobook, acorde a la tecnología actual?

Cuadro N° 7

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy Beneficioso	72	90%
Poco Beneficioso	8	10%
Nada Beneficioso	0	0%
Total	80	100

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- En esta pregunta se analiza que el 90 % de los estudiantes manifiesta que sería muy beneficioso trabajar con el software Neobook y el 10 % dice que sería poco beneficioso. Se interpreta que la mayoría de los estudiantes mencionan que al trabajar con este software seria de mucho beneficio dentro de la comunidad educativa y acorde con la tecnología actual.

3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1 Especificas

- El docente encuestado manifiesta que los estudiantes muestran poco interés a las clases de computación mientras que los estudiantes indican que el docente no hace interesante las clases, en lo que se concluye que se necesita alguna herramienta didáctica que motive a los estudiantes.

- Estudiantes y docente encuestados creen importante utilizar software educativo durante las clases ya que ayudarán a mejorar el proceso de aprendizaje y que las clases sean más dinámicas estableciendo innovaciones pedagógicas sobre avances tecnológicos y que aceptarían trabajar con software educativos dentro del aula.

- Sobre el software educativo Neobook se manifestó, que el docente tiene el conocimiento necesario del tema y que puede impartirlo durante sus clases y que los estudiantes aprendan de aquello porque la mayoría no tiene nada de conocimientos sobre el software y que les gustaría trabajar con esta herramienta, ya que la institución cuenta con un laboratorio óptimo en la que se puede trabajar, pero sin embargo no cuenta con un software educativo que ayude a mejorar el proceso de aprendizaje de cada uno y que al impartir el docente sobre aquello los estudiantes podrán asimilar de mejor manera.

- Estudiantes y docente manifestaron que al trabajar con este software y sus múltiples herramientas que ofrece enriquecería sus conocimientos a tener mejores expectativas y que la calidad de educación mejoraría aplicando este software educativo ya que ofrece muchas opciones que ayudaría a mejorar el aprendizaje de los alumnos.

3.2.2 General

Se concluyó que la Unidad Educativa “Francisco Robles” está de acuerdo con el uso del Software Neobook, ya que en dicha institución durante el tiempo que lleva de educación escolar, no ha existido algo innovador e interactivo durante las clases específicamente en la materia de computación, ya que han sido monótonas y no dinámicas e interactivas. Se pretende llevar a cabo el uso del software Neobook porque los estudiantes lo manifestaron y les gustaría aprender y trabajar sabiendo que esta herramienta educativa ofrece distintas opciones de uso que de una u otra forma lograría mejorar el aprendizaje en los estudiantes. Con la aceptación de este software en la institución se pretende impulsar el cambio hacia un nuevo paradigma educativo obteniendo una mejor calidad de educación con esta nueva innovación tecnológica durante las clases en el aula.

3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1 Específicas

- Al docente se le recomienda utilizar una metodología más dinámica por medio de alguna herramienta didáctica que permita lograr un mejor aprendizaje en la materia de computación y que el docente se relacionen con los estudiantes de forma dinámica y didáctica, aplicando algún software educativo que permita hacer interactivas las clases, logrando promover un mejor aprendizaje.

- A la comunidad estudiantil y docente se recomienda implementar nuevos métodos y herramientas que permitan establecer innovaciones pedagógicas en la que están dispuestos a trabajar ya que los avances tecnológicos de hoy en día van de forma acelerada en la que permite al estudiante trabajar de distintas maneras con los beneficios de la tecnología que nos ofrece del día a día.

- Se recomienda al docente aplicar el software educativo Neobook como herramienta didáctica ya que la Unidad Educativa “Francisco Robles” cuenta con las condiciones necesarias para poder establecer este software para que pueda implantar en sus clases de computación de una manera interactiva. Aplicando esfuerzo y dedicación, al uso del Software Neobook ya que sería de beneficio para promover un mayor aprendizaje y por ende generar conocimientos propios y actualizados.

- Se recomienda al docente impartir sus clases mediante este software educativo Neobook, ya que ofrece diversas herramientas como: guías multimedia, digital, libros electrónicos, etc. que ayudarán a mejorar el aprendizaje en los estudiantes.

3.3.2 General

Se recomienda a la Unidad Educativa “Francisco Robles”, la aplicación de una Guía Multimedia en el Software Neobook, como herramienta didáctica, para promover un mejor aprendizaje en los estudiantes de primero de bachillerato de dicha institución. Esta guía multimedia ayudara a los estudiantes integrar mejor la tecnología en su vida cotidiana, tener nuevas expectativas, resolver problemas, permitiendo tener una clase más interactiva y dinámica.

CAPITULO IV

4.1. Propuesta de aplicación de resultados

4.1.1. Alternativa obtenida

En el transcurso del avance y desarrollo de este informe final de investigación, se apreció, que es importante que la Unidad Educativa “Francisco Robles” aplique una Guía Multimedia desarrollado en el software educativo Neobook, teniendo en cuenta que en esta herramienta permite al estudiante tener el control sobre el contenido siendo partícipe de las creaciones que realice en esta herramienta, sin la necesidad que el docente imponga alguna instrucción permitiendo avanzar según su propia capacidad y ritmo.

Una Guía Multimedia es una herramienta didáctica realizada en el Software Neobook, cuya función es la utilización de diferentes medios como textos, imágenes, videos, animaciones, hipervínculos, etc. Teniendo la capacidad de motivación y trabajo en equipo, en la que los estudiantes interactúan entre si logrando un mejor aprendizaje.

Es importante destacar, que hoy en día los avances tecnológicos van innovando la educación con el pasar del tiempo existiendo diversas herramientas didácticas para obtener un mejor aprendizaje, es por ello que el desarrollo de una guía multimedia permitirá al docente trabajar de una manera más didáctica, aplicando una mejor estrategia de enseñanza y promoviendo la formación de los estudiantes.

4.1.2 Alcance de la alternativa

Con la respectiva investigación realizada podemos decir que con la aplicación de la Guía Multimedia se quiere lograr que el estudiante mejore su aprendizaje por medio de esta herramienta didáctica, mediante el uso de esta guía se pretende evitar la distracción, el bajo rendimiento académico, el desinterés de los estudiantes hacia la materia de computación, brindándole a la institución educativa capacitación respecto a la problemática, con el fin de implementar las estrategias para su manejo adecuado, incluyendo temas de competencia social y educación basada en la problemática. Además cabe recalcar que al utilizar esta guía multimedia el estudiante desde su hogar puede auto educarse mediante el uso de esta aplicación con los temas relevantes de la materia, sirviendo de apoyo didáctico referente al tema que imparta el docente durante las clases.

Estas estrategias estarán desarrolladas e implementadas en relación con la necesidad actual de la institución, con el fin de mejorar la interacción de los estudiantes dentro de la institución y así reducir el método tradicional y enfocarnos en la nueva era de la educación con el uso de este software educativo.

4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1 Antecedentes.

Unidad Educativa “Francisco Robles” , perteneciente al Cantón “Babahoyo” , es una institución con bajos recursos didácticos tanto en lo perteneciente a la materia de computación como en otras materias, pero cabe recalcar que en cuanto a la tecnología de información y comunicación (TICS) existen las necesarias para poder

aplicar algún software educativos, ya que en ella por varios años no se han actualizado en cuanto a las nuevas innovaciones tecnológicas, por lo que los docentes usan las estrategias de enseñanzas tradicionales, sin hacer uso de las pocas herramientas que cuenta la institución, como ejemplo la aplicación del software educativos.

4.1.3.2 Justificación

Actualmente es importante el uso de software educativo dentro de las unidades educativas, hoy en día existen diversas herramientas didácticas en la que se puede trabajar de una manera interactiva sirviendo de apoyo para docentes y estudiantes, ayudando a promover un mejor aprendizaje.

La presente propuesta está orientada a estudiantes del primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Francisco Robles”, donde dicha guía multimedia podría ser usada como herramienta didáctica para los estudiantes y apoyo didáctico de los docentes en la que permitirá trabajar en equipo de manera creativa con los estudiantes desarrollando experiencias relevantes y significativas.

Al aplicar la Guía Multimedia desarrollada en el Software Educativo Neobook, se pretende reforzar prácticas educativas tradicionales, convirtiéndose en una herramienta de cambio y nuevas expectativas, haciendo innovadoras las clases, logrando un mejor rendimiento escolar y el autoaprendizaje del estudiante. Destacando lo importante que es el desarrollo de esta herramienta como apoyo didáctico, le permitirá al estudiante crear e interactuar en el mismo promoviendo un mejor aprendizaje.

4.2 Objetivos.

4.2.1 General

Proponer el desarrollo de una Guía Multimedia, como herramienta Didáctica para la asignatura de Computación hacia los estudiantes de 1ero de bachillerato de la Unidad Educativa “Francisco Robles”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, en el periodo 2016-2017.

4.2.2 Específicos

- Diagnosticar la aplicación del software Neobook para la creación de una guía multimedia educativa para los estudiantes.
- Determinar los componentes adecuados en la guía multimedia para la interacción entre docentes y estudiantes.
- Promover el aprendizaje en la formación de los estudiantes mediante el desarrollo de una guía didáctica.

4.3 Estructura general de la propuesta

4.3.1 Titulo

Desarrollo de una Guía Multimedia, como herramienta Didáctica para la asignatura de Computación hacia los estudiantes de 1ero de bachillerato de la Unidad Educativa “Francisco Robles”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, en el periodo 2016-2017.

4.3.2 Componentes

- Mediante el desarrollo de la Guía Multimedia se logrará tener una clase más dinámica y limitar distracciones por parte de los estudiantes.

- Con la aplicación de la Guía Multimedia realizada en el software Neobook se puede trabajar de una manera más interactiva, ya que el estudiante le permitirá autoeducarse mediante videos educativos, tutoriales, importar sus apuntes en lo relacionado a clase impartida por el docente y desde sus hogares hacer de la materia más didáctica.

- La aplicación de la Guía Multimedia, aportará un mejor aprendizaje auditivo, visual en los estudiantes.

- La Guía Multimedia permitirá al docente desarrollar sus clases y el estudiante podrá desarrollar sus tareas, sin la necesidad del papel impreso y de una manera más interesante y participativa.

Entre unas de las características principales de una Guía Multimedia aplicarse desarrollado en el software educativo Neobook son: interactividad, fácil de entender, gratuito, trabajo en equipo, creatividad, versatilidad, motivación, didáctico, etc.

4.4. Resultados esperados de la alternativa

Como resultado esperado de la alternativa, se pretende lograr la autoeducación o autoformación de los estudiantes de 1ero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Francisco Robles” para su capacitación tanto en el aula de clases como en sus respectivos hogares, obteniendo un aprendizaje dinámico e interactivo por medio de videos educativos, imágenes y audios que permitan al estudiante mejorar el rendimiento académico en la materia de computación.

BIBLIOGRAFIA

(Adler Tacuchi Leandro 2013) Aplicación del Software Educativo de:

<http://atl13.blogspot.com/2013/11/aplicacion-del-software-educativo.html>

Aguilera, Y. R. (junio de 2011). Cuadernos de Educacion y Desarrollo. Obtenido de

<http://www.eumed.net/rev/ced/28/yra.htm>

(Bayardo Mejia Manzon 2011) Teoria del Aprendizaje de:

<http://www.galileo.edu/faced/files/2011/05/3.-Teorias-del-Aprendizaje.pdf>

Castillo Argumedo, M. B., Falón, P., & Piedad, S. (2015). El libro digital como mediación pedagógica utilizando la herramienta neobook para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado séptimo (7) de la institución educativa “el hato” del municipio de san Carlos-Córdoba.

Duro Novoa Viviana. (2013, julio 2). *Uso del software educativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Recuperado de <http://www.gestiopolis.com/uso-del-software-educativo-en-el-proceso-de-ensenanza-y-aprendizaje/>

EcuRed (2011) Neobook Obtenido de: <https://www.ecured.cu/Neobook>

(Elizabeth Janeth Ibadango Galeano- Emma Lucia Mira Vásquez., Ibarra 2012)
Tesis Neobook- Libro Electrónico Computación 2012.

(Isabel. S., 2015) Beneficios de la Tecnología Educativa de: <http://www.u-planner.com/es/blog/beneficios-de-la-tecnolog%C3%ADa-eneducaci%C3%B3n>

(Juan Álvarez Rivera, 2012) Neobook como Recurso Educativo de : juancarlosalvarezrivera.blogspot.com/2012/10/neobook-como-recurso-educativo.html

(Martha Vasquez- Reina., 2010) Aplicaciones Informaticas para desarrollar Actividades Educativas obtenido de [:http://www.consumer.es/web/es/educacion/otras_formaciones/2010/06/11/193643.php](http://www.consumer.es/web/es/educacion/otras_formaciones/2010/06/11/193643.php)

(Maria Jesus R., 2010) Herramientas de Autor de: <http://www.educacontic.es/blog/creacion-de-recursos-herramientas-de-autor-basicas>

(Maya Velásquez., 2015) Estilos de Aprendizaje de: <https://www.goconqr.com/es/examtime/blog/estilos-de-aprendizaje/>

Plan Nacional del Buen Vivir (2013- 2017). Ecuador

Marques. P. (2012). Impacto de las Tics en la Educación. Ciencias Márquez, I. (2012). Obtenido de <http://Inma-mc.blogspot.com/2012/06/características-principales-del.html>

Monar, F. (2011)

Palumbo, K.V. (04 de Julio de 2012). Psicopedagogía. Obtenido de <http://kpalumbo.blogspot.com/2012/07/que-es-aprendizaje.html>.

Rivera, P. (20 de abril de 2013). Blog Software. Recuperado el 19 de enero de 2015, de: <http://patyspili.blogspot.com/2013/04/ingenieria-en-sistemas.html>

Secretaria de Educacion Publica. (28 de enero de 2014). Indicadores para evaluar a los docentes. Obtenido de: http://servicioprofesionaldocente.sep.gob.mx/content/ba/docs/parametros_indicadores/II_Docentes.pdf

(Unesco., 2016) Las Tics en la Educacion de [:http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/](http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/)

(Pitalúa Gonzalez., 2012) Estrategias de Aprendizaje de: <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/980/3004>

Varela (09 de 2010).

<http://estudiodefactibilidadyproyectos.blogspot.com/2010/09/factibilidad-y-viabilidad.html>.

Vargas. (2012)

Vargas. (2014)

Vargas, M. N (2011). Academia.edu. Obtenido de http://www.academia.edu/6802869/Tesis_INFLUENCIA_DE_LOS_RECURSOS_TECNOLOGICOS

WASHINGTON,A.O.(2012). EL USO DE LAS TECNOLOGIAS DE INFORMACION Y COMUNICACIÓN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO PEDAGOGICO LOS RIOS, PROPUESTA DE GUIA DIDACTICA PARA DOCENTES SOBRE EL USO DE LAS TICS. Recuperado el 03 de 08 de 2015, de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1458/1/Avila%20Washinton.pdf>

ANEXOS

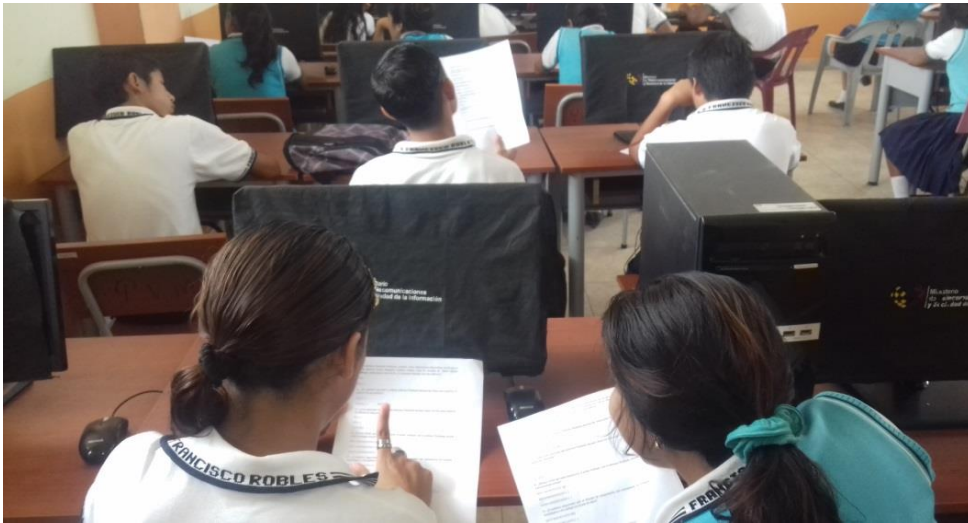
Con la Subdirectora de la Unidad Educativa “Francisco Robles” Msc. Rocio Ledesma, haciéndole la entrevista sobre el tema de investigación a tratar en la institución.



Estableciendo la encuesta al docente especialista en la materia, Lcdo. Carlos Arciniega.



Realizando la encuesta a los estudiantes en el laboratorio de cómputo de la Unidad Educativa Francisco Robles



Estimado Docente

Sírvase contestar de forma clara a las siguientes preguntas, mismas que serán de mucha utilidad para la investigación que se realizará.

Instrucciones

Lea detenidamente cada una de las preguntas y marque con una X en el paréntesis que crea conveniente.

DATOS INFORMATIVOS:

UNIDAD EDUCATIVA.....

FECHA.....

DOCENTE EN:.....

1.- ¿Cree usted que los estudiantes muestran interés por el aprendizaje de la asignatura de computación?

SIEMPRE ()

AVECES ()

NUNCA ()

2.- ¿Cree usted importante utilizar software educativo durante las clases del docente?

MUY IMPORTANTE ()

POCO IMPORTANTE ()

NADA IMPORTANTE ()

3.- ¿Cree usted que en las unidades educativas sea necesario que establezcan innovaciones pedagógicas sobre los avances tecnológicos?

MUY NECESARIO ()

POCO NECESARIO ()

NADA NECESARIO ()

4.- ¿Cree usted que al trabajar con un software educativo, ayuda a que la clase sea interactiva?

MUCHO ()

POCO ()

NADA ()

5.- ¿Conoce usted sobre el software educativo Neobook?

MUCHO ()

POCO ()

NADA ()

6.- ¿Considera que con el uso del Software Neobook, los estudiantes pueden asimilar de mejor manera los conocimientos impartidos por el docente?

MUCHO ()

POCO ()

NADA ()

7.- ¿Cree usted que el uso del software Neobook durante las clases ayudaría a mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes?

MUCHO ()

POCO ()

NADA ()

8.- ¿Considera usted que el uso del Software Neobook tendría aceptación en los estudiantes?

SI ()

NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!!!

FIRMA

Estimado Estudiante:

Sírvase contestar de forma clara a las siguientes preguntas, mismas que serán de mucha utilidad para la investigación que se realizará.

Instrucciones

Lea detenidamente cada una de las preguntas y marque con una X en el paréntesis que crea conveniente.

DATOS INFORMATIVOS:

UNIDAD EDUCATIVA:.....

FECHA:.....

CURSO: 1ero de Bachillerato

1.- ¿Cómo considera usted que el docente da las clases de computación?

EXCELENTE ()

BUENO ()

MALO ()

2.- ¿Cree usted que el uso de nuevos software ayudarán a mejorar sus conocimientos tecnológicos?

MUCHO ()

POCO ()

NADA ()

3.- ¿Aceptaría Usted la aplicación de nuevos software Educativos para trabajar en el aula?

SI ()

NO ()

4.- ¿Tiene usted conocimientos sobre el software Neobook?

SI ()

NO ()

POCO ()

5.- El software educativo Neobook permite crear aplicaciones interactivas, en las que se puede insertar textos, imágenes, sonidos, videos, como la creación de libros digital, catálogos, animaciones entre otras. ¿Le gustaría trabajar con este software?

SI ()

NO ()

6.- ¿Le gustaría aprender a utilizar software Neobook durante las clases para mejorar el proceso de aprendizaje?

POCO ()

NADA () MUCHO ()

7.- ¿Cree usted que con el uso del Software Neobook durante clases serviría para mejorar la calidad de educación?

SI ()

NO ()

TALVEZ ()

8.- ¿Piensa Usted qué sería beneficioso el poder trabajar con el software Neobook, acorde a la tecnología actual?

MUY BENEFICIOSO ()

POCO BENEFICIOSO ()

NADA BENEFICIOSO ()

9.- ¿Considera importante que el docente de computación este actualizado en avances tecnológicos y los aplique en el aula de clase?

MUY IMPORTANTE ()

POCO IMPORTANTE ()

NADA IMPORTANTE ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!!!

FIRMA

3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas

Encuesta Aplicada al Docente

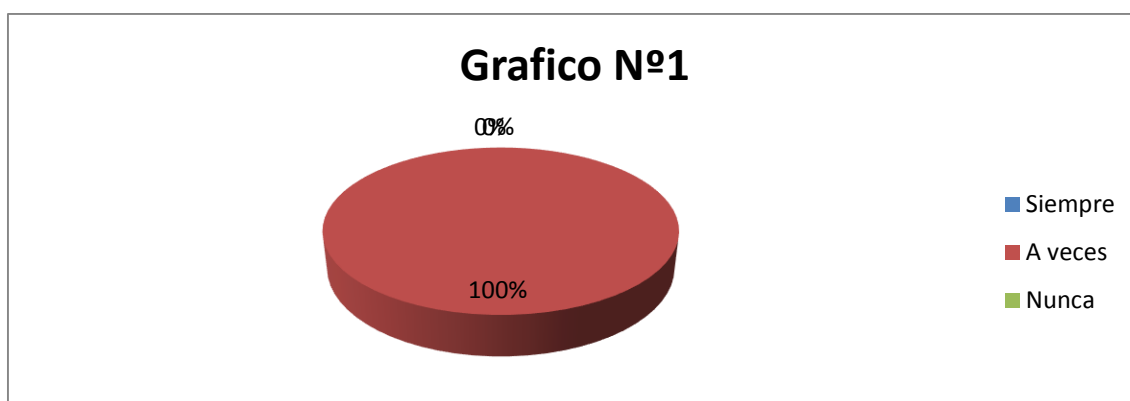
1.- ¿Cree usted que los estudiantes muestran interés por el aprendizaje de la asignatura de computación?

Cuadro N°1

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A veces	1	100%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Docente de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- Se analizó que el docente especializado en la materia de computación, nos dice que el 100% de los estudiantes a veces muestran interés por el aprendizaje de la asignatura de computación, por lo que se interpreta que vivimos en una era actual sobre tecnología en la que es muy importante tener conocimiento sobre la materia y aplicarla en la educación.

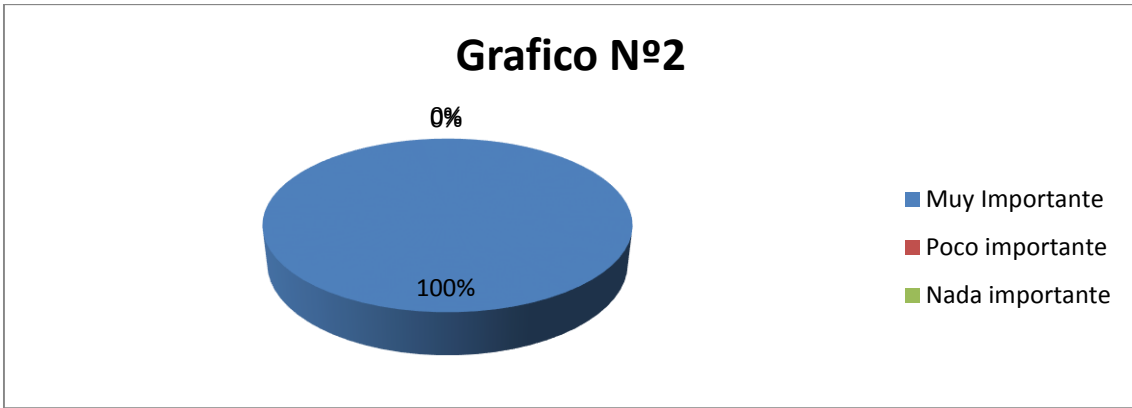
2.- ¿Cree usted importante utilizar software educativo durante las clases del docente?

Cuadro N° 2

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	1	100%
Poco importante	0	0%
Nada importante	0	0%
Total	1	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Docente de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- Se determinó que el docente cree muy importante utilizar software educativo durante las clases porque así se podrá mejorar el aprendizaje de los alumnos, con nuevas herramientas educativas.

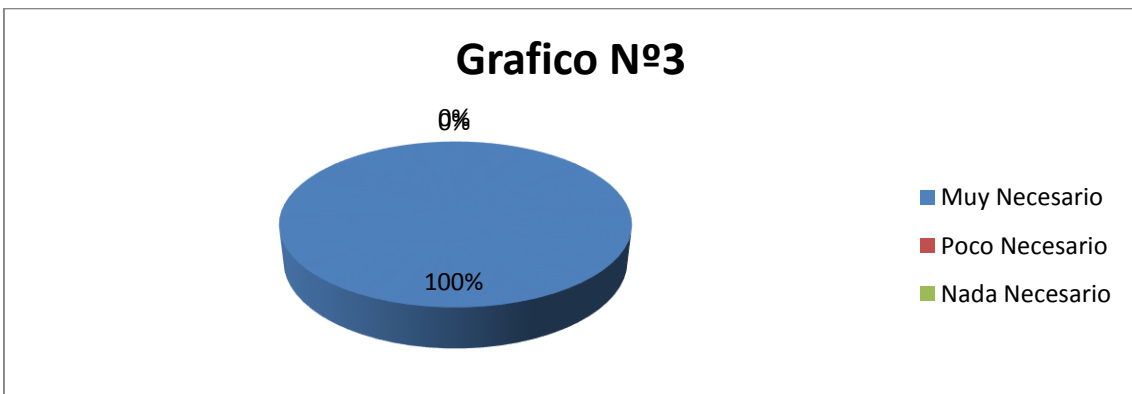
3.- ¿Cree usted que en las unidades educativas sea necesario que establezcan innovaciones pedagógicas sobre los avances tecnológicos?

Cuadro N° 3

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy necesario	1	100%
Poco necesario	0	0%
Nada necesario	0	0%
Total	1	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Docente de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- Se interpreta que el docente esta 100% seguro que en las unidades educativas establezcan innovaciones pedagógicas ya que la tecnología va con pasos agigantados por lo que es muy importante.

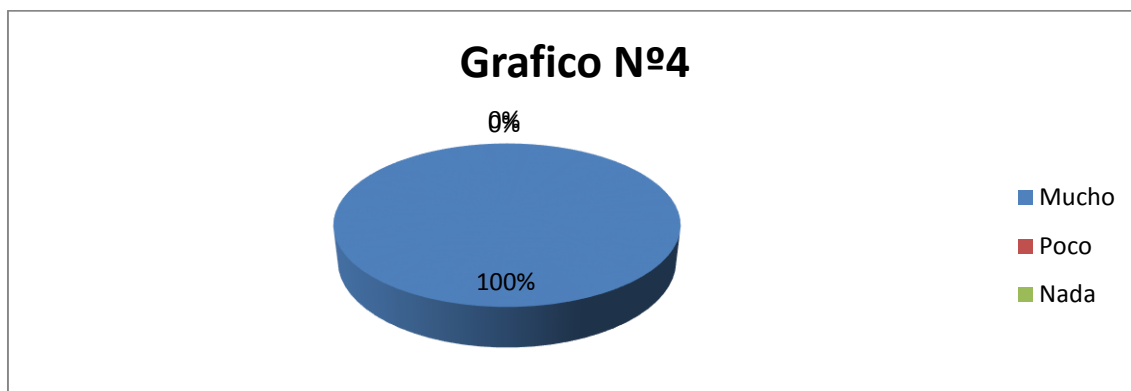
4.- ¿Cree usted que al trabajar con un software educativo, ayuda a que la clase sea interactiva?

Cuadro N° 4

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	1	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	1	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Docente de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- El docente manifiesta que es muy importante trabajar con algún software educativo durante las clases ya que sería muy interactiva importar alguna herramienta para mejorar el aprendizaje de cada estudiante.

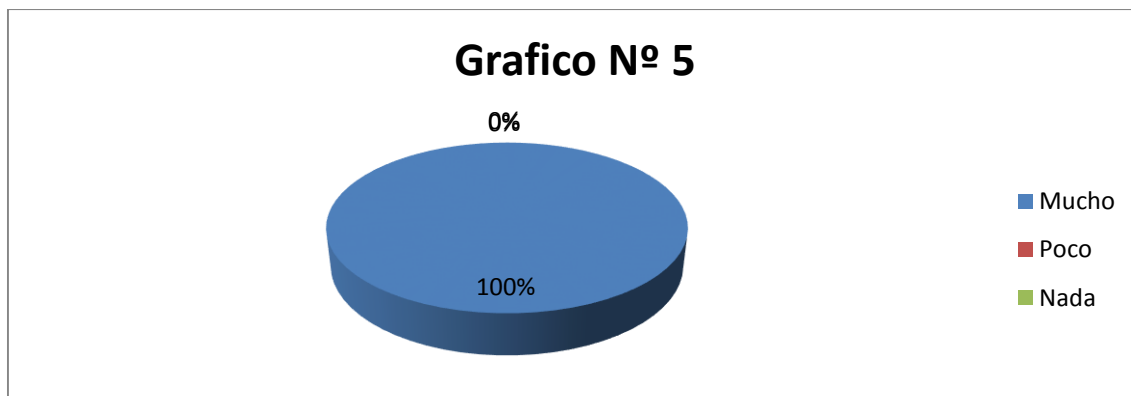
5.- ¿Conoce usted sobre el software educativo Neobook?

Cuadro N° 5

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	1	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	1	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Docente de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- Se analizó con el 100% que el docente conoce sobre el software educativo Neobook que se quiere impartir durante las clases, en la que se interpreta que se podrá lograr con éxito la aplicación de lo aquello.

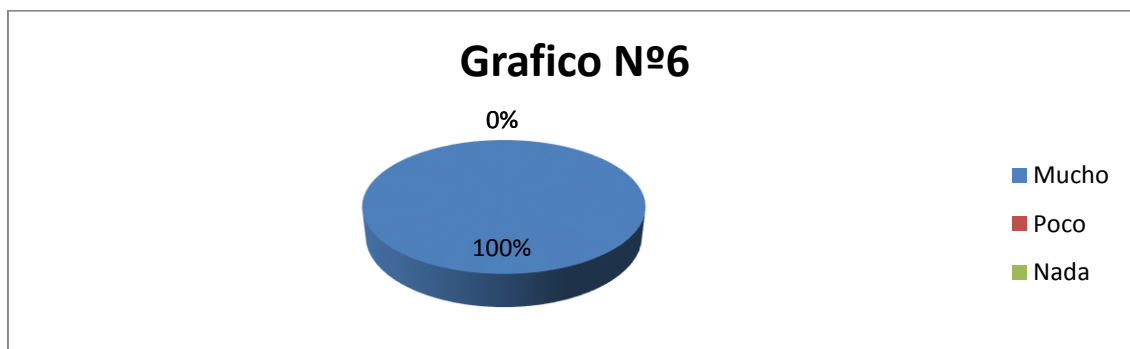
6.- ¿Considera que con el uso del Software Neobook, los estudiantes pueden asimilar de mejor manera los conocimientos impartidos por el docente?

Cuadro N° 6

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	1	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	1	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Docente de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- Se puede decir que el docente manifiesta que con el uso del Software Neobook durante las clases se puede asimilar de mejor manera los conocimientos impartidos por el educador.

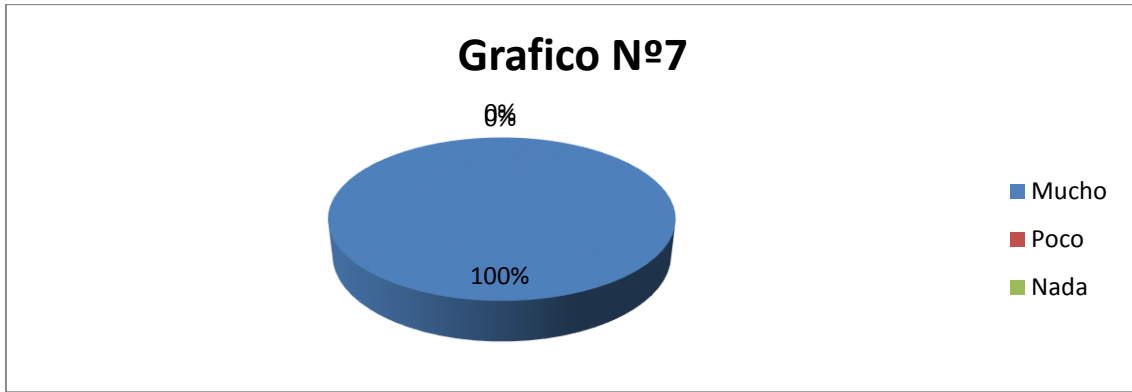
7.- ¿Cree usted que el uso del software Neobook durante las clases ayudaría a mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes?

Cuadro N° 7

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	1	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	1	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Docente de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- Se determina que el docente cree muy importante el uso del software Neobook durante las clases, porque permitirá al estudiante tener nuevas expectativas durante el proceso de aprendizaje y así lograr una formación estudiantil de calidad.

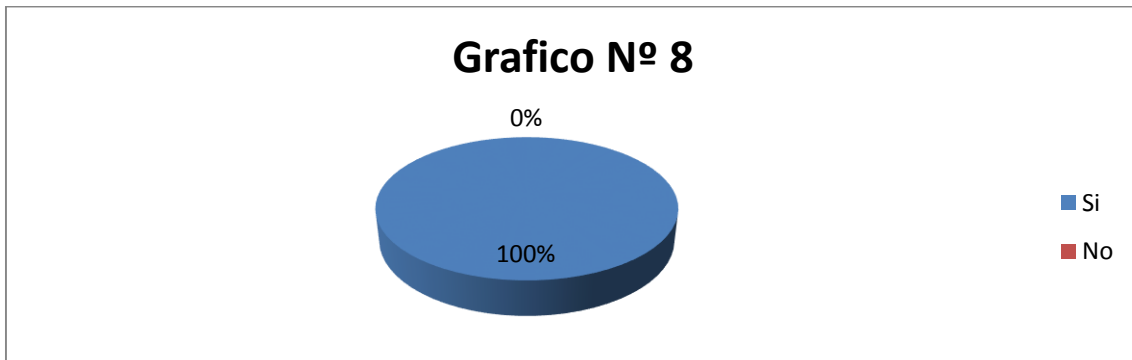
8.- ¿Considera usted que el uso del Software Neobook tendría aceptación en los estudiantes?

Cuadro N° 8

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	100%
No	0	0%
Total	1	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Docente de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- En esta pregunta se demuestra el 100% estar seguro que el Software Educativo Neobook tendría aceptación por parte de los estudiantes por lo que se interpreta que es una herramienta educativa que permitirá que las clases sean interactivas y promover un aprendizaje que se adapte a los estudiantes.

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

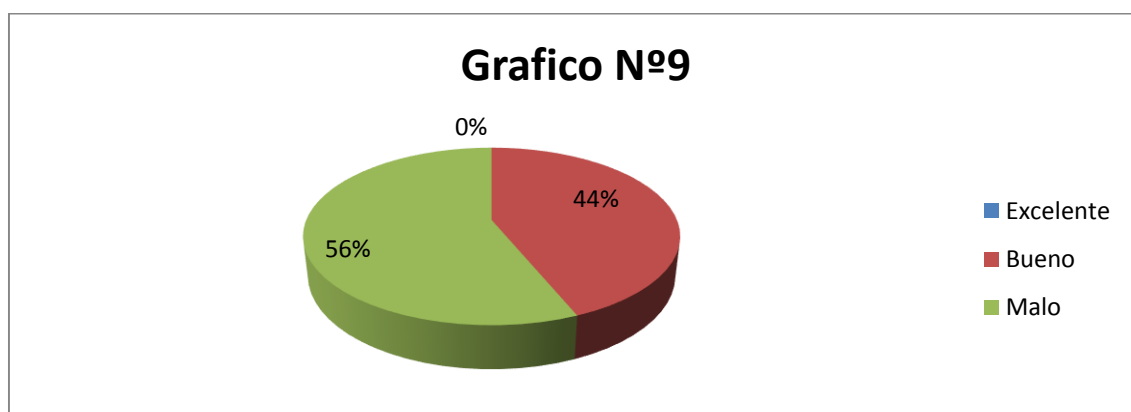
1.- ¿Cómo considera usted que el docente da las clases de computación?

Cuadro N° 9

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Excelente	0	0%
Bueno	45	44%
Malo	35	56%
Total	80	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- Se determinó que el 44 % de los estudiantes considera que el docente da las clases de computación buena mientras que el 56% dice que imparte las clases de forma mala. Se interpreta que el docente no está impartiendo sus clases de forma excelente por lo que se necesita implementar nuevas herramientas educativas que puedan mejorar las clases.

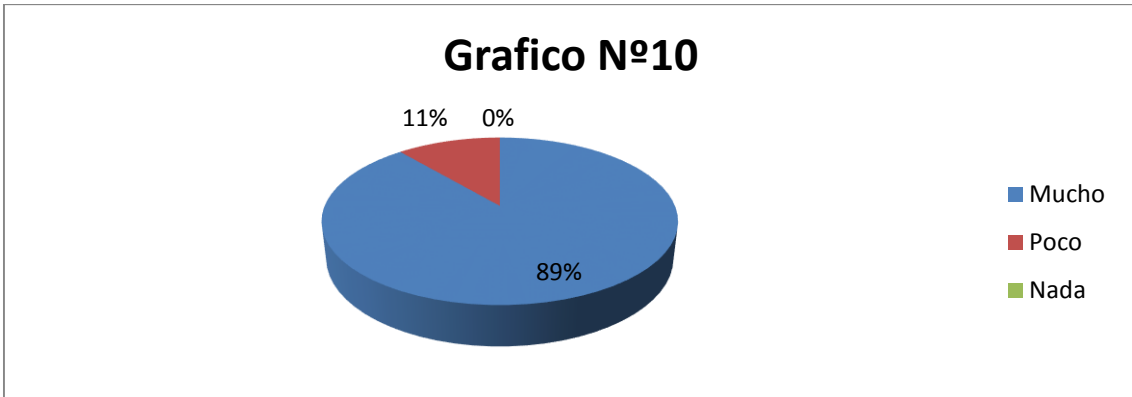
2.- ¿Cree usted que el uso de nuevos software ayudarán a mejorar sus conocimientos tecnológicos?

Cuadro N° 10

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	71	89%
Poco	9	11%
Nada	0	0%
Total	1	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- Se obtuvo como resultado que el 89 % de los estudiantes analiza que el uso de nuevos software ayudará a mejorar sus conocimientos tecnológicos, mientras que el 11 % les parece que poco ayudaría. Se interpreta que al implementar nuevo software educativo durante las clases los estudiantes lograrían mejorar sus conocimientos y el aprendizaje durante las clases.

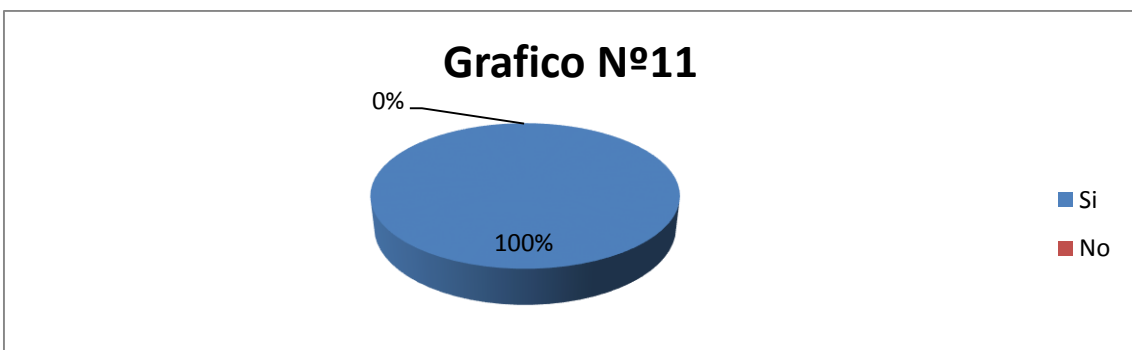
3.- ¿Aceptaría Usted la aplicación de nuevos software Educativos para trabajar en el aula?

Cuadro N° 11

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	80	100%
No	0	0%
Total	1	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- Se determinó que el 100 % de los estudiantes acepta la aplicación de algún un nuevo software educativo para trabajar en el aula, por lo que se interpreta que están disponibles y gustosos al trabajar con alguna herramienta educativa durante las clases.

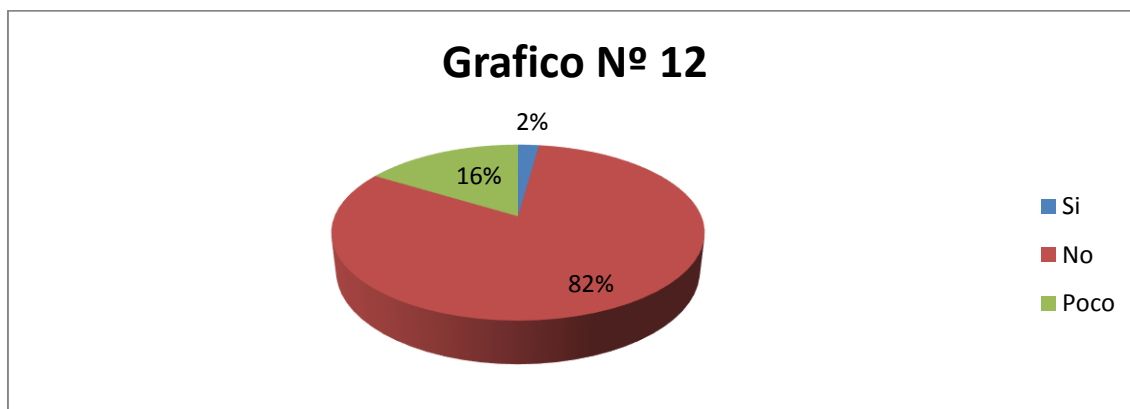
4.- ¿Tiene usted conocimientos sobre el software Neobook?

Cuadro N° 12

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	2%
No	75	82%
Poco	3	16%
Total	80	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- Se analiza que el 82% de los estudiantes no conocen sobre el software Neobook, mientras que 16% dicen que poco y el 2 % dice que si conoce sobre el software. Se interpreta que la mayoría de los estudiantes no tienen conocimiento sobre este software educativo llamado Neobook, por lo que le permitirá trabajar con lo aquello en la institución educativa.

5.- El software educativo Neobook permite crear aplicaciones interactivas, en las que se puede insertar textos, imágenes, sonidos, videos, como la creación de libros digital, catálogos, animaciones entre otras. ¿Le gustaría trabajar con este software?

Cuadro N° 13

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	80	100%
No	0	0%
Total	1	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- En esta pregunta se analiza que el 100 % de los estudiantes manifiesta que si le gustaría trabajar con el Software Neobook. Se interpreta que a los estudiantes les emociona trabajar con el software porque permitirá que las clases sean interactivas porque podrán trabajar con distintas opciones que ofrece esta herramienta.

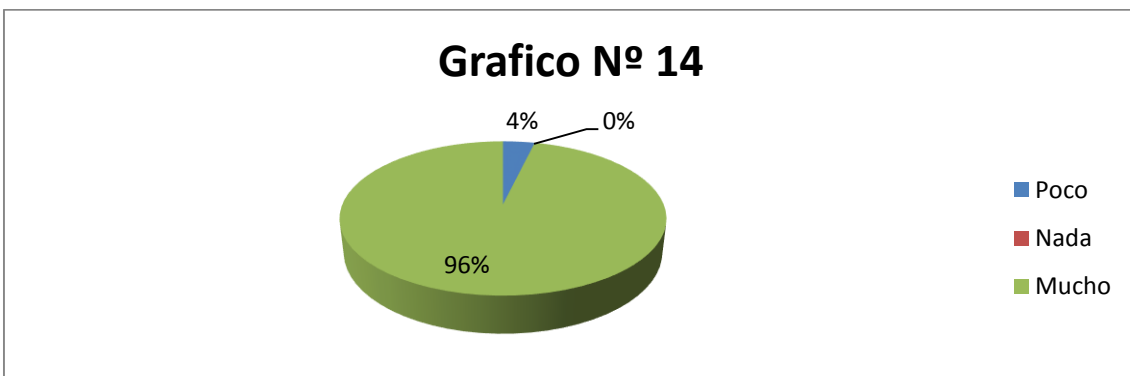
6.- ¿Le gustaría aprender a utilizar software Neobook durante las clases para mejorar el proceso de aprendizaje?

Cuadro N° 14

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Poco	3	4%
Nada	0	
Mucho	77	96%
Total	80	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- El 96 % de los estudiantes manifiesta que le gustaría aprender a utilizar el software Neobook, mientras que el 4% dice que no les gustaría utilizarlo. Se interpreta que en la educación actual es de mucha importancia el uso de herramientas educativas, al trabajar con este software se lograría a mejorar el aprendizaje de los educandos.

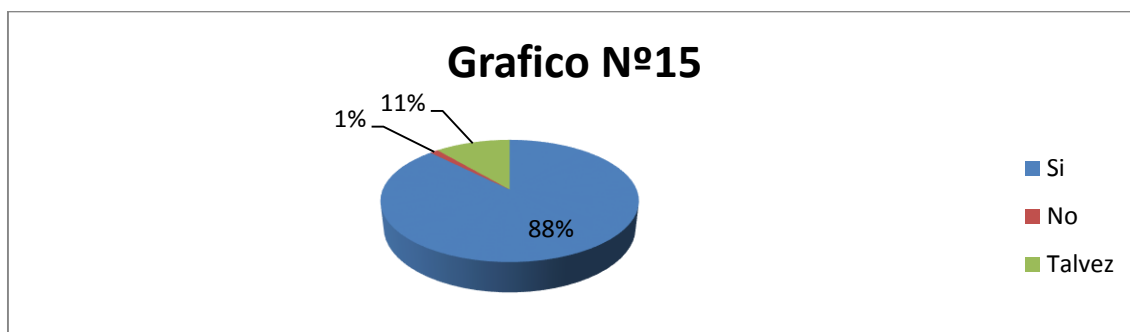
7.- ¿Cree usted que con el uso del Software Neobook durante clases serviría para mejorar la calidad de educación?

Cuadro N° 15

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	70	88%
No	1	1%
Talvez	9	11%
Total	80	100%

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- Se analiza que el 88 % de los estudiantes manifiestan que el uso del software Neobook durante las clases mejoraría la calidad de educación mientras que 11 % dice tal vez y el 1% dice que no ayudaría a mejorar la educación. Se interpreta que los estudiantes están de acuerdo que al trabajar con este software lograríamos mejorar la calidad de educación dentro de la unidad educativa y a nivel global.

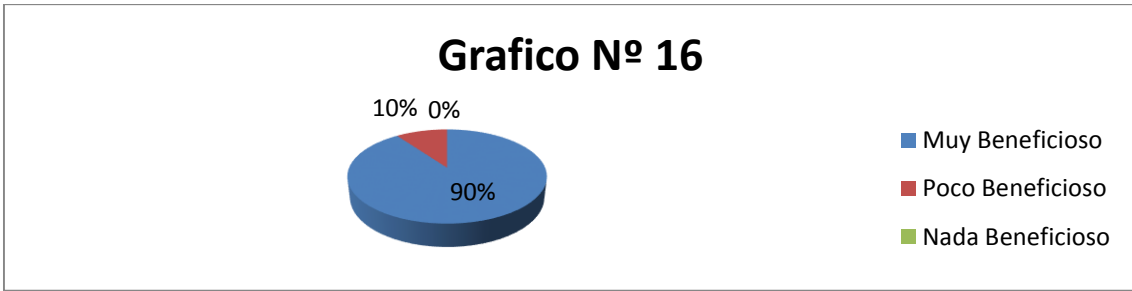
8.- ¿Piensa Usted qué sería beneficioso el poder trabajar con el software Neobook, acorde a la tecnología actual?

Cuadro N° 16

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy Beneficioso	72	90%
Poco Beneficioso	8	10%
Nada Beneficioso	0	0%
Total	80	100

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- En esta pregunta se analiza que el 90 % de los estudiantes manifiesta que sería muy beneficioso trabajar con el software Neobook y el 10 % dice que sería poco beneficioso. Se interpreta que la mayoría de los estudiantes mencionan que al trabajar con este software sería de mucho beneficio dentro de la comunidad educativa y acorde con la tecnología actual.

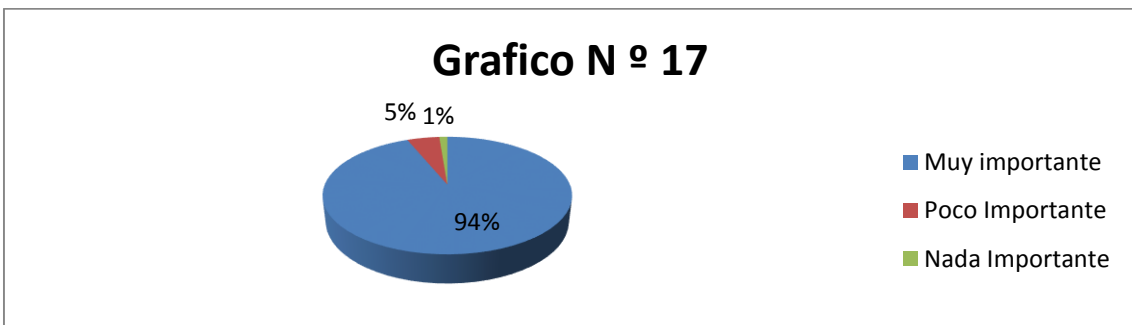
9.- ¿Considera importante que el docente de computación este actualizado en avances tecnológicos y los aplique en el aula de clase?

Cuadro N° 17

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy Importante	75	94%
Poco Importante	4	5%
Nada Importante	1	1%
Total	80	100

Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Robles”



Elaborado por: Denisse Zavala Dávila

Análisis e interpretación.- Se determinó que el 94 % manifiesta muy importante que el docente de computación este actualizado en avances tecnológicos mientras que 5 % dice que poco y el 1 % les parece nada importante. Se interpreta que la comunidad estudiantil cree que es de mucha importancia estar actualizado los educadores sobre la tecnología para que así pueda impartir sus clases de manera actualizada y las nuevas innovaciones las pueda aplicar en el aula