



UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO
EXTENSIÓN QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA EDUCACION
CARRERA DE COMPUTACIÓN

PROYECTO DE INVESTIGACION

TEMA

DE QUÉ MANERA LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INCIDEN EN EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE COMPUTACIÓN DEL SEGUNDO
AÑO DE BACHILLERATO EN SISTEMA A Y B DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“QUEVEDO”

AUTOR:

GONZÁLEZ ARAUJO JOSÍAS ISAAC

TUTORA:

MSC. ROCIO GARCIA

LECTOR:

ING. WALTER CHANG MUÑOZ MSC.

Previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación,
especialización Computación.

QUEVEDO – LOS RIOS – ECUADOR

2016

DEDICATORIA

Este proyecto de investigación se lo dedico a mi Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

Para mis padres por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles, y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis objetivos.

A mis hermanos por estar siempre presentes, acompañándome para poderme realizar.

A los docentes de la Universidad Técnica de Babahoyo quienes me supieron guiar y en algunos de los casos me supieron brindar sus conocimientos para la culminación de este proyecto.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hiciste realidad este sueño anhelado.

A la Universidad Técnica de Babahoyo por darme la oportunidad de estudiar y ser un profesional.

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

También me gustaría agradecer a mis profesores durante toda mi carrera profesional porque todos han aportado con un granito de arena a mi formación.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EXTENSIÓN EN QUEVEDO
ESPECIALIDAD COMPUTACIÓN

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, JOSÍAS ISAAC GONZÁLEZ ARAUJO en calidad de autor del trabajo de investigación realizada sobre “DE QUÉ MANERA LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INCIDEN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE COMPUTACIÓN DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO EN SISTEMA A Y B DE LA UNIDAD EDUCATIVA “QUEVEDO”, por la presente autorizo a la UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO, a:

- Publicar el trabajo de grado en el repositorio que lo requiere, tanto en su versión digital como impresa, dejando expresa voluntad que renuncio a recibir emolumento alguno por su publicación.

JOSÍAS ISAAC GONZÁLEZ ARAUJO

C.I. 120734586-7



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA COMPUTACIÓN**

**CERTIFICACIÓN FINAL DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL
INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

PREVIA A LA SUSTENCIÓN

En mi calidad de Tutora del informe final de investigación, designado por el consejo directivo, **CERTIFICO** que el estudiante **JOSÍAS ISAAC GONZÁLEZ ARAUJO** ha desarrollado el trabajo de grado, cuyo Tema es:

DE QUÉ MANERA LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INCIDEN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE COMPUTACIÓN DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO EN SISTEMA A Y B DE LA UNIDAD EDUCATIVA "QUEVEDO"

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regula esta actividad académica, autorizo a la mencionada estudiante que reproduzca el documento definitivo, presente a las autoridades de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y proceda a la exposición de su contenido.

**LCDA. ROCÍO GARCÍA LISCANO MSC.
TUTORA DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA COMPUTACIÓN

**CERTIFICACIÓN FINAL DE APROBACIÓN DEL LECTORA DEL
INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

PREVIA A LA SUSTENCIÓN

En mi calidad del Lector del trabajo de grado, designado por el consejo directivo, **CERTIFICO** haber revisado y aprobado la parte gramatical, de redacción, aplicación correcta de las normas A.P.A y el formato impreso, del trabajo de grado del nombre **JOSÍAS ISAAC GONZÁLEZ ARAUJO**, cuyo Tema es:

DE QUÉ MANERA LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INCIDEN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE COMPUTACIÓN DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO EN SISTEMA A Y B DE LA UNIDAD EDUCATIVA “QUEVEDO”

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regula esta actividad académica, por lo que autorizo a la mencionada estudiante que reproduzca el documento definitivo, presente a las autoridades de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y proceda a la exposición de su contenido.

**ING. WALTER CHANG MUÑOZ MSC.
LECTOR DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN**



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

CERTIFICACIÓN

Abg. Rocío García Liscano, Msc.
TUTORA DE TRABAJO DE GRADO

URKUND

Documento	TESIS JOSIAS.docx (D23876153)
Presentado	2016-11-28 17:45 (-05:00)
Presentado por	josiasongalezara@gmail.com
Recibido	regarcia@utb@analysis.orkund.com
Mensaje	TESIS Mostrar el mensaje completo

6% de esta aprox. 32 páginas de documentos largos se componen de texto presente en 3 fuentes.

En mi calidad de Tutor (a) del trabajo de investigación Certifico haber dirigido, asesorado y revisado también en el sistema URKUND y todas las partes de la tesis, denominada: **"DE QUÉ MANERA LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INCIDEN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE COMPUTACIÓN DEL 2DO AÑO DE BACHILLERATO EN SISTEMAS A Y B DE LA UNIDAD EDUCATIVA QUEVEDO"** de autoría de (el) (la) Sr. (Sra.) (Srta.) **GONZÁLEZ ARAUJO JOSÍAS ISAAC**, con C.I. **120734586-7**, Egresad@ de la Carrera de **COMPUTACION** además, encuentro que se ha realizado este trabajo investigativo de acuerdo a las exigencias metodológicas – técnicas existentes para este nivel de estudio, por lo que autorizo su presentación, sustentación, defensa y tramitación ante los Organismos Universitarios correspondientes.

Es todo lo que pudo certificar en honor a la verdad.

Quevedo, 28 de noviembre del 2016.

Abg. Rocío García Liscano, Msc.
TUTORA DE TRABAJO DE GRADO



INDICE

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

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

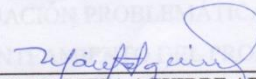
LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL EXAMINADOR APRUEBAN EL
INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN SOBRE EL TEMA: **DE QUÉ
MANERA LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INCIDEN EN EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE COMPUTACIÓN DEL
SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO EN SISTEMA A Y B DE LA
UNIDAD EDUCATIVA "QUEVEDO"**

LA AUTORIA DE: **JOSIAS ISAAC GONZALEZ ARAUJO**


LA OTORGA LA CALIFICACION DE _____

EQUIVALENTE A: _____

FIRMA DEL TRIBUNAL


MSC. MARITZA AGUIRRE ARANA
DELEGADO DEL DECANO


MBA. WILSON BRIONES CAICEDO
AREA DE INVESTIGACIÓN


MSC. LILIANA URQUIZA MENDOZA
DOCENTE DEL ÁREA ESPECÍFICA

AB. ISELA BERRÚZ MOSQUERA, MSC
SECRETARIA (E)
FF.CC.JJ.SS.EE

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL	¡Error! Marcador no definido.
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR	v
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR	vi
CERTIFICADO DEL URKUND	
CERTIFICACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR DE LA TESIS DE GRADUACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
ÍNDICE GENERAL	ix
RESUMEN	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. DEL PROBLEMA	3
1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1.2. MARCO CONTEXTUAL	3
1.2.1. CONTEXTO INTERNACIONAL	3
1.2.2. CONTEXTO NACIONAL	4
1.2.3. CONTEXTO LOCAL	5
1.2.4. CONTEXTO INSTUTUCIONAL	6
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	7
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	8
1.4.1. PROBLEMA GENERAL	8
1.4.2. SUBPROBLEMAS O DERIVADOS	8
1.5. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	9
1.6. JUSTIFICACIÓN	9
1.7. OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN	10
1.7.1. OBJETIVO GENERAL	11
1.7.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL	12

2.1. MARCO TEÓRICO _____	12
2.1.1. APRENDIZAJE DE LA COMPUTACIÓN _____	13
2.1.2. MEJORAMIENTO DEL METODO DE ESTUDIO _____	15
2.1.3. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE _____	16
2.2. MARCO CONCEPTUAL _____	19
2.3 MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN _____	21
2.3.1 Motivación _____	21
2.3.2 MÉTODOS DE ESTUDIO _____	22
2.3.3 MISION DE ESTUDIO _____	22
2.3.4 CALENDARIO DE ESTUDIO _____	22
2.3.5 ACLARA DUDAS _____	25
2.3.7 FIJAR CONOCIMIENTOS CON LA LECTURA _____	26
2.3.8 MEMORIZARLAS MATERIAS QUE SEAN NECESARIAS _____	28
2.3.9 CONCENTRACIÓN _____	30
2.4 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS _____	30
2.5 POSTURA TEÓRICA _____	31
2.5.1 Recursos Informáticos _____	31
2.5.2 Proceso de Aprendizaje _____	31
2.6. HIPÓTESIS _____	35
2.6.1 HIPÓTESIS GENERAL _____	35
2.6.2 SUBHIPÓTESIS O DERIVADAS _____	35
2.7 VARIABLES _____	36
2.7.1 VARIABLE INDEPENDIENTE _____	36
2.7.2 VARIABLE DEPENDIENTE _____	36
CAPITULO III. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN _____	37
3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN _____	37
3.1.1. PRUEBAS ESTADÍSTICAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES _____	37
3.1.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS _____	40
3.1.3. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES _____	41
3.4. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES _____	42
CAPITULO IV. PROPUESTA DE APLICACIÓN _____	43
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS _____	43
4.1.1. ALTERNATIVA OBTENIDA _____	43

4.1.2. ALCANCE DE LA ALTERNATIVA _____	43
4.1.3. ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA _____	44
4.1.3.1. Antecedentes _____	44
4.1.4. JUSTIFICACIÓN _____	46
4.1.5. OBJETIVOS _____	47
4.1.6. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA _____	48
4.1.3.5. BIBLIOGRAFÍA _____	78
4.1.3.6. ANEXOS _____	79

INDICE DE CUADRO

CUADRO N° 1	37
CUADRO N° 2	38
CUADRO N° 3	39
CUADRO N° 4	84
CUADRO N° 5	85
CUADRO N° 6	86
CUADRO N° 7	87
CUADRO N° 8	88
CUADRO N° 9	89
CUADRO N° 10	90

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1	37
GRÁFICO N° 2	38
GRÁFICO N° 3	39
GRÁFICO N° 4	84
GRÁFICO N° 5	85
GRÁFICO N° 6	86
GRÁFICO N° 7	87
GRÁFICO N° 8	88
GRÁFICO N° 9	89
GRÁFICO N° 10	90

INDICE DE IMÁGENES

Imagen 1.	50
Imagen 2.	50
Imagen 3.	51
Imagen 4.	53
Imagen 5.	54
Imagen 6.	54
Imagen 7.	57
Imagen 8.	58
Imagen 9.	59
Imagen 10.	60
Imagen 11.	60
Imagen 13.	67
Imagen 14.	68
Imagen 15.	69
Imagen 16.	69
Imagen 17.	71
Imagen 18.	73
Imagen 19.	74
Imagen 20. Encuesta realizada a los estudiantes	79
Imagen 21. Resolviendo las preguntas respectivas en el laboratorio	79
Imagen 22. Realizando la encuesta en la respectiva computadora	80
Imagen 23. Explicando sobre que trata la encuesta	80
Imagen 24. Fijando el puesto donde quedaran ubicadas las computadoras.	81

RESUMEN

Las ciencias y las tecnologías en la sociedad actual han tenido un avance destacable, en donde las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han sido parte de un cambio acelerado en los diferentes ámbitos en los que tiene influencia el ser humano. La educación no puede estar al margen; prácticamente está obligada a formar parte de este cambio en la era del siglo XXI.

Por ello los conceptos, enfoques, y paradigmas son temas de debate y tienen como eje principal la tecnología, ya sea desde la perspectiva negativa o positiva. Es así como la computadora ha tenido un avance significativo dentro de una vasta gama de recursos tecnológicos y se ha convertido en una herramienta útil en las actividades cotidianas del ser humano para diferentes fines; y de manera particular en el proceso educativo. En este proceso tiene diversas aplicaciones, convirtiéndose en un recurso didáctico y de aprendizaje importante.

De las diversas aplicaciones útiles que ofrece la computadora en el proceso educativo se pueden mencionar los recursos multimedia, los cuales buscan llevar a cabo el aprendizaje de manera más fácil y rápida mediante la creación de lecciones, que ayuden al estudiante a adquirir o reforzar los contenidos en las diferentes áreas de aprendizaje. Aprovechando las otras ventajas que ofrecen estos recursos educativos tecnológicos se pretende que el estudiante, desarrolle las potencialidades y las habilidades para su perfeccionamiento cognoscitivo, logrando con ello un aprendizaje significativo. (Nolasco, 2012)

En este contexto, el diseño de investigación plantea la implementación de estrategias de aprendizaje incidiendo en el rendimiento académico en el área de computación del Segundo Año de Bachillerato en Sistema A y B de la Unidad Educativa “Quevedo”.

INTRODUCCIÓN

La implementación de estrategias de enseñanza ayuda a mejorar el proceso de aprendizaje con la utilización del computador le ayuda al docente a manejar cada situación en el aula de clase, ya que son actividades constructivas y creativas que crea el docente.

Buscando siempre formas estratégicas para lograr una educación de calidad y excelencia, ya que en la actualidad con todos los cambios que surgen, el docente tiene que estar capacitado no solamente en el desenvolvimiento del área pedagógica, sino de igual forma necesita una sólida preparación en cuanto se refiere al uso de las herramientas de la tecnología, ayudando de esta forma a disminuir el problema que se tiene, como maestro en el aula en el manejo de las clases diarias. (Villalaba, 2014)

Una estrategia es el arte o destreza necesaria y de gran ayuda para el docente, la enseñanza actualmente ha evolucionado ya que el país ha aportado en el campo pedagógico, al incorporar la tecnología que ha cambiado los métodos de enseñanza y aprendizaje en el estudiante, despierta mayor interés y motivación para las clases favoreciendo así el proceso de retroalimentación en los estudiantes.

De esta manera, el mejor profesor y la mejor estrategia, serán incapaces de hacer un buen estudiante si él no lo desea, por eso, lo primordial para aprender algo, es justamente 'querer aprender'.

Una de las cualidades del maestro son atributos personales, que al ser aplicado ayudan al docente a obtener de sus estudiantes el respeto la confianza y la cooperación voluntaria.

Como docente buscamos perfeccionar día a día con esfuerzo y disciplina voluntaria, la actitud es el atributo personal que va a depender el grado de atención que este dedique a satisfacer las necesidades de sus estudiantes.

En el primer capítulo, encierra las investigaciones con respecto al tema, su marco contextual, el planteamiento del problema, la delimitación de la investigación, justificación, objetivos generales y objetivos específicos de la investigación.

El segundo capítulo cubre el marco teórico, el marco conceptual y el marco referencial, la postura teórica, hipótesis y por último sus respectivas variables.

El tercer capítulo trata sobre la los resultados de la investigación, en esta sección se tabula la información obtenida para luego se analizada e interpretada.

El cuarto capítulo trata sobre la propuesta, en esta sección se trata de dar solución al problema de investigación y crear una respuesta a todas las variables que se puntualizaron.

CAPÍTULO I. DEL PROBLEMA

1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

De qué manera las estrategias de aprendizaje inciden en el rendimiento académico en el área de computación del segundo año de bachillerato en sistema A y B de la “Unidad Educativa Quevedo”

1.2. MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. CONTEXTO INTERNACIONAL

En la actualidad la sociedad tecnológica ha incrementado a nivel mundial por lo cual ha colocado una buena parte de la ciencia en función de las prioridades tecnológicas, haciendo que la (TECNOLOGIA EDUCATIVA) sean cada vez más dependiente de la actividad y el conocimiento científico.

El avance impetuoso de la revolución científica técnica y los procesos económicos inherentes a toda sociedad conducen a un desarrollo.

Este cambio, cualitativo, que se produce en el sistema moderno de la ciencia y la técnica, que abarca todos los aspectos de las relaciones tecnológicas, determina, que, los planes y programas de estudio queden detrás de las exigencias que imponen este mismo desarrollo en la educación hoy en día.

1.2.2. CONTEXTO NACIONAL

En el Ecuador la educación, ha sido objeto de múltiples enfoques críticos, formulados en diferentes tipos de vista pedagógicos, filosóficos, psicológicos y tecnológico bajo la influencia de las condiciones socio culturales y del entorno geográfico de cada pueblo y época.

Los tiempos actuales de permanentes sorpresas científicas y tecnológicas exigen a las Instituciones educativas de todos los niveles trabajar en función del mejoramiento de la calidad académica de docentes y estudiantes para poder responder a las exigencias de la humanidad y de la ciencia y tecnología.

Estas dos partes del triángulo educativo buscan estrategias activas para superarlas; pero hoy más que nunca el rendimiento académico ha bajado, especialmente en los países tercermundistas, y de manera específica en el Ecuador. (Barreno, 2012)

No todas las personas son conocedoras de la existencia de técnicas activas de aprendizaje y la tecnología que pueden ayudar, y si se las conoce y la aplica correctamente, muchas veces consideramos que si los adolescentes no rinden es porque no tienen capacidad. Y es todo lo contrario que le ponemos un poco más de desempeño y atención al estudiante podemos que él retenga o aprenda un poco más.

Y el bajo rendimiento escolar se lo relaciona con diferentes circunstancias de la vida que tiene que atravesar un ser humano, como docente las conoce y trata de solucionarlas, pero en muchos hogares los padres de familia no están

enterados, que los problemas por los que atraviesa la familia puede ser la causa para que el estudiante baje en las calificaciones, y se desanime y no aprender correctamente, y creen que castigando física o psicológicamente al adolescente es suficiente; es por ello que los docentes en los últimos tiempos se han preocupado por la creación de métodos en beneficio de ellos y de la sociedad, ya que si los adolescentes son maltratados no se convertirán en personas adultas normales y tendrán mucho problema para desenvolverse en el diario vivir.

En este caso el que sufre son los adolescentes que juegan un papel primordial en el proceso del rendimiento escolar el cual puede terminar siendo un problema si la comunicación entre ellos o varios miembros de la familia no es la adecuada.

1.2.3. CONTEXTO LOCAL

Considerando que la finalidad de la educación en el Cantón Quevedo es la inculcación y asimilación cultural o moral, a través de las cuales la nueva generación se apropia de los conocimientos, normas, modos de ser y formas en que se han conducido sus generaciones anteriores.

Algunos de los problemas en la enseñanza y el aprendizaje en la ciudad de Quevedo, se derivan en ocasiones de la aplicación de una metodología adecuada, para motivar y despertar el interés de los alumnos por el conocimiento, por lo tanto es indispensable la utilización de métodos y herramientas que avive el interés de aprender y adquirir nuevos conocimientos.

Así pues, a la mayoría de los estudiantes les gustaría trabajar en forma más activa y participativa, donde pudieran observar, inter-relacionarse con sus compañeros y con su entorno, en fin utilizar diferentes estrategias para hacer la enseñanza más interesante y dejar a un lado la educación tradicionalista.

Propiciar la elaboración del conocimiento entre estudiante y docente, siguiendo un proceso de aprendizaje que favorezca la investigación, la confrontación y el intercambio; formando equipos disciplinarios para indagar complicaciones pedagógicas, analizar los programas, intercambiar experiencias, buscar soluciones y ajustar la práctica a las necesidades.

1.2.4. CONTEXTO INSTITUCIONAL

De tal manera en el ámbito institucional (Unidad Educativa Quevedo), la autoridad académica del maestro sirva de guía y apoyo en la intuición del conocimiento, permitiendo al estudiante ser creativo, constructivo, transformador, crítico y analítico.

Cada profesor tiene una forma peculiar de llevar el proceso enseñanza-aprendizaje, la cual se establece a partir de las experiencias personales y de la línea profesional, esto determina la manera de instrucción en el salón de clases; en ocasiones es difícil encontrar propuestas claras, para seleccionar una estrategia; porque lo que funciona para una persona, no puede ocasionar el mismo efecto en otra persona. En ocasiones la enseñanza es vista como un elemento tedioso, porque tiene complicaciones en la comprensión de los contenidos, lo cual propicia el bajo rendimiento escolar, hace que se pierda el interés y la motivación por el aprendizaje.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En la Unidad Educativa Quevedo se ha visto la falencia de muchos estudiantes al no prestar la suficiente atención en clases debido a los siguientes aspectos observados tales como la falta de organización del docente con los temas elegidos para impartir sus cátedra, el poco desenvolvimiento al momento de explicarlas no logrando un interés en ellos y de esta manera el estudiante no logra la debida atención y retentiva de las clases que ha recibido.

De la misma manera sean visto afectados los estudiantes porque a la hora de hacer las prácticas de la asignatura recibida no cuentan con las maquinas necesarias para desarrollo de las clases correspondientes y debido a este inconveniente no todos aprenden lo suficiente, ya que tendrán que turnarse por máquina para que cada uno realice el trabajo dictado por el docente, y esto crea un conflicto ya que el estudiante mientras espera su turno no presta la atención necesaria para realizar el trabajo y comienza a divagar en otras cosas que le distraen y a la hora que le llega su turno no sabrá que tiene que realizar en el computador.

Otro punto a considerar es el elemento tiempo, en el que se imparte la práctica de la clase ya que solo se considera una sola hora, y se cuenta con un solo laboratorio que corresponde al área de computación y en el caso de que se encuentre ocupado otro curso no podrá recibir la práctica de la clase.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.4.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cómo las estrategias de aprendizaje inciden en el rendimiento académico en el área de computación del segundo año de bachillerato en sistema a y b de la Unidad Educativa Quevedo”?

1.4.2. SUBPROBLEMAS O DERIVADOS

¿Cómo identificar la falta de motivación de aprendizaje que afecta en el nivel de aprendizaje de cada uno de los estudiantes del segundo año de bachillerato en sistema A y B de la Unidad Educativa “Quevedo”?

¿Cómo analizar en el punto de vista de aprendizaje y la falta de voluntad propia que afecta a unos o varios estudiantes en el nivel académico en el área de computación del segundo año de bachillerato en sistema A y B de la Unidad Educativa “Quevedo”?

¿Cómo identificar las causas de la falta de organización de cada uno de los estudiantes, lo cual afecta en el nivel académico en el área de computación del segundo año de bachillerato en sistema A y B de la Unidad Educativa “Quevedo”?

1.5. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

ÁREA	: Educación
LÍNEA	: Estrategias de Aprendizaje
CAMPO	: Educativo Informativo
PAIS	: Ecuador
PROVINCIA	: Los Ríos
INSTITUCIÓN	: Unidad Educativa Quevedo
NIVEL	: Educación Secundaria
PERIODO LECTIVO	: 2016 - 2017
DIRECCIÓN	: Km ½ vía Santo Domingo

1.6. JUSTIFICACIÓN

En nuestro país en la actualidad las Instituciones Educativas Fiscales en su mayoría cuentan con un laboratorio equipado con computadoras para poder impartir clases de computación a sus estudiantes, lo cual ayuda al desarrollo de nuevos conocimientos de manera práctica e investigativa, y se conjuga con la buena enseñanza que el docente imparte en sus clases, (Cárdenas, 2015) de esta manera la enseñanza de la computación se la imparte de manera adecuada por lo que se aprovechan las facilidades que la tecnología nos brinda. La presente investigación es importante porque se quiere dar solución a la falencia en el proceso de enseñanza referente a la computación en la Unidad Educativa Quevedo.

Los beneficiarios del proyecto son los estudiantes de la Unidad Educativa Quevedo ya que de esta manera desarrollaran habilidades y capacidades durante su periodo escolar, y sus conocimientos adquiridos los pondrán en práctica debido a las estrategias y técnicas que se hayan implementado.

Además el presente proyecto se basa en el “Objetivo 2 del Plan Nacional del Buen vivir, que es: Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía, en la Política 2.6: Promover la investigación y el conocimiento científico, la revalorización de conocimientos y saberes ancestrales, y la innovación tecnológica. Lineamiento A: Fortalecer la institucionalidad pública de la ciencia y tecnología”

El presente trabajo refleja su aporte investigativo al enfocarse al empleo de un adecuado plan de estudio, mediante la cual el docente tendrá la facilidad y control al dar su asignatura de computación en el laboratorio o en el aula de clases, por lo cual beneficiará y motivará a los estudiantes, obteniendo un mejor rendimiento escolar.

La presente investigación es relevante, porque la educación tecnológica se la considera como parte fundamental en la comunidad de aprendizaje, indispensable para el mejoramiento y el crecimiento de la sociedad tecnológica de nuestro tiempo. (Cárdenas, 2015)

1.7. OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

Mediante los conocimientos adquiridos en la universidad, aportar positivamente al mejoramiento de las estrategias del aprendizaje mediante el uso eficaz de las herramientas que resulten atractivas para los estudiantes.

1.7.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar las estrategias de aprendizaje, que permita un mejor desempeño en la asignatura de computación del segundo año de bachillerato en sistema A y B de la Unidad Educativa “Quevedo”.

1.7.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar las causas de la desmotivación en el aprendizaje de los estudiantes del área de computación del segundo año de bachillerato en sistema A y B de la Unidad Educativa “Quevedo”.

- Identificar las estrategias de aprendizaje por el cual el déficit de estudio en el área de computación del segundo año de bachillerato en sistema A y B de la Unidad Educativa “Quevedo”.

- Establecer estrategias de aprendizaje capaces de abarcar las necesidades existentes en cada uno de los estudiantes del área de computación del segundo año de bachillerato en sistema A y B de la Unidad Educativa “Quevedo”.

CAPITULO II. MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

El origen de la era informática inicia en el año de 1642 cuando el filósofo científico Blaise Pascal inventó la máquina calculadora, este dispositivo utilizaba una serie de ruedas de 10 dientes, cada uno estos dientes representaba un dígito 0 al 9. Luego la aparición de la máquina analítica en el año 1842 creada por Charles Babbage, fue teniendo las características de un ordenador moderno el mismo mantenía una secuencia de ingreso de datos por medio de tarjetas perforadas, una memoria para almacenar datos, un procesador para operaciones y cálculos matemáticos, también se contaba con una impresora para hacer permanente el registro de los datos procesados. El inicio de los ordenadores analógicos se fueron construyeron a principios del siglo XX. Estos modelos realizaban los cálculos mediante ejes y engranajes. Estas máquinas podían evaluar aproximaciones numéricas de ecuaciones demasiado difíciles. [1] (Trejo & Pérez, 2015)

La primera computadora electrónica comercial fue la UNIVAC I creada en el año 1951, también fue la primera capaz de procesar información numérica y textual, esta máquina fue diseñada por Presper Eckert y John Mauchly, de los cual esta máquina marcó el inicio en la era de las computadora y los recursos informáticos.

A través de la historia la informática ha llevado al hombre a cambiar su forma de ver al mundo, gracias a la misma ha ido evolucionando y cambiando su forma de presentación para mejor su desempeño y procesamiento de la información, de esta manera se agiliza el trabajo y ser más eficiente en este mundo de globalización actual. El cambio que ha experimentado la informática a nivel de

hardware y software ha hecho que toda la función que demanda al realizar un proceso sea de grata ayuda, de desenvolvimiento, no solo en las grandes industrias, sino también en la educación. En este mundo actual la informática ha hecho que la forma de impartir las clases en las instituciones educativas tenga otra visión de cómo mejorar el aprendizaje del estudiante. [2]

Los recursos informáticos colaboran activamente en los procesos de cambio generados en el propio sistema educativo. La integración de la tecnología debe partir de las propias posibilidades de ésta y del reconcomiendo de la trascendencia de las personas implicadas en todo procesos educativo. Las escuelas y colegios, en los recursos que se apoyan reflejan los parámetros de la sociedad que los desarrolla, la cual trata de vincular una determinada cultura. De esta forma las instituciones educativas se convierten en instrumentos sociales para transmitir valores y maneras actuar, dando ejemplo del desarrollo pedagógico día a día adquieren. [3] (Aragundi & Cobeña, 2013)

2.1.1. APRENDIZAJE DE LA COMPUTACIÓN

La computación en la actualidad es la herramienta más útil que la tecnología ha puesto al servicio de la educación, para los docentes y para los estudiantes, así de esta manera nos ayudará mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

El aprendizaje es el proceso que inicia cuando una persona interactúa con el objeto y lo relaciona con las experiencias obtenidas, tomando ventaja su capacidad de conocer para reformar sus esquemas intelectuales, maximizándolos con la asociación de un nuevo material que pasa a ser parte de la persona que conoce. El proceso de enseñar es el acto que realiza el maestro donde toma los contenidos de la malla curricular, para luego instruir a los estudiantes con la

utilización de medios que sirven como herramientas para alcanzar los objetivos considerando el contexto existente. (Trejo & Pérez, 2015)

Los procesos son seguimientos sistemáticos y ordenados los mismos que involucran su aplicación en las áreas de estudios del buen vivir, al referirnos al proceso de enseñanza aprendizaje se habla de la formación, en los cuales intervienen dos actores principales los cuales son el maestro y el estudiante, cada uno de estos actores tienen un objetivo concreto; el maestro entrega sus conocimientos a los estudiantes para prepararlo en las distintas áreas educativas y llenarlo con los conocimientos que aún no ha descubierto y que desconoce; mientras que el estudiante recibe las enseñanzas y conocimientos para que las pueda emplear en su vida diaria.

En estos tiempos en que la tecnología va incrementando poco a poco, las instituciones educativas deben estar a la par en estos continuos avances, por lo que es necesario que tanto los maestros como los estudiantes desarrollen sus habilidades y destrezas en el uso del computador. La aplicación de estas tecnologías permite a los maestros crear nuevas aplicaciones educativas e innovadores entornos de estudio, ideales en el proceso de enseñanza aprendizaje de computación para los estudiantes, ya que esta herramienta que permite el desarrollo del área cognitiva y no es solo un medio de distracción, nos permite poner en práctica los conocimientos recibidos, se emplea “el aprender haciendo”. (Trejo & Pérez, 2015)

Todo docente creativo diseña y aplica estrategias que motivan el aprendizaje en los niños. La aplicación de la pedagogía con el uso de los recursos informáticos tiene como meta lograr aprendizajes en asignatura de computación en los estudiantes, y la informática llega a convertirse en la herramienta del docente. Hay muchas estrategias de enseñanza que pueden usarse, según el profesor lo considere necesario, pero la creatividad del docente es la mejor arma para una

clase que entusiasme al estudiante el uso del computador, pero en el caso de no ser así el uso de estos recursos informáticos puede ser frustrante para ciertos estudiantes que no han tenido la posibilidad de tener de cerca estos equipos, es aquí donde el docente interviene para que en esta situación el computador se convierta en un recurso didáctico atractivo para el estudiante. El uso de los recursos informáticos en el proceso enseñanza aprendizaje como estrategias dependerá del contenido de aprendizaje, y de los trabajos y talleres que deberán realizar los estudiantes, también de las actividades efectuadas en el laboratorio de computación. (Trejo & Pérez, 2015)

2.1.2. MEJORAMIENTO DEL METODO DE ESTUDIO

Un buen método para que la calidad de estudio y el nivel de aprendizaje aumenten es el impartir sus clases de manera audiovisual ya que sus objetivos son desarrollar la comprensión y la crítica de los medios en todas en sus formas de expresión; ya que es una manera cómoda de desarrollar el transcurso de la clase porque de esta manera mientras el docente explica la materia lo hace practico ya que cuenta con el material suficiente para que la clase sea interactiva y el estudiante solo escuche pero no vea el proceso de elaboración de la clase que se está recibiendo.

Las herramientas que se pueden utilizar para este método de estudio es el uso de un proyecto o de una pizarra inteligente ya que facilita el estudio tanto del estudiante como la del docente, su práctica es mucha más eficiente y más rápida porque el alumno está atento a lo que el maestro está haciendo y van avanzando simultáneamente las clases.

2.1.3. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Según La estrategia de enseñanza son el tipo de experiencias o condiciones que el maestro crea para favorecer el aprendizaje del alumno. Define cómo se van a producir las interacciones entre los alumnos, el profesor, los materiales didácticos, los contenidos del currículo, la infraestructura, etc. la estrategia define las condiciones en que se favorecerá el aprendizaje del alumno. (Escandón, Clemente, & Huerta, 2010)

- Una pregunta muy bien formulada es un buen recurso para hacer razonar a los alumnos. En este sentido las preguntas abiertas son un desafío para el pensamiento en la enseñanza de la informática y así desarrolla el pensamiento divergente.

Esto de la informática tiene dos connotaciones bien marcadas en la educación: informática educativa y educación informática, mientras que la primera involucra a las tics en el proceso enseñanza aprendizaje, la segunda simplemente se refiere a aprender el manejo de algunos programas.

Como la informática a nivel nacional no es una materia, sino más bien un taller, no existe un programa, ni un magisterio o profesorado al respecto. Esto tiene su ventaja, y desventaja. La ventaja es que te permite ser muy libre a la hora de elegir que enseñar. La mayor desventaja es que no sabes que puedes enseñar, ya que la informática es muy amplia y abarca casi todo lo imaginable.

La informática puede ser terriblemente pesada para un alumno si el docente no busca la manera de hacérsela más amena. Buscar ejemplos de la vida diaria, que el alumno aplique los conocimientos en cosas cotidianas, puede ser una forma

de que el alumno busque desarrollar lo aprendido en otras cosas más allá de los ejemplos o ideas del docente.

- En la práctica se ha constatado como regularidad, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la informática, que la utilización de las computadoras ha estado matizada por la espontaneidad y ha adolecido de una estrategia metodológica que permita la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (tics), lo cual no permite elevar la calidad en este proceso. Una de las limitaciones existentes en la práctica educativa esta en no hacer hincapié para qué los estudiantes aprendan el manejo del ordenador como herramienta para procesar información y realizar cálculos en la investigación y en la resolución de problemas, desaprovechando así tanto las potencialidades del contexto computacional para el desarrollo de las habilidades. (Escandón, Clemente, & Huerta, 2010)

El aporte apunta hacia la integración de la computadora en el proceso de enseñanza como una herramienta más, que junto a otras estrategias, técnicas y procesos meta cognitivos, son utilizadas por los alumnos de manera natural en los procesos de resolución de problemas. Por supuesto, sobre la base de la necesidad de conducción de estos procesos y, por tanto, de su inclusión explícita en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- Una de la estrategia consiste en usar como herramienta didáctica la multimedia, que pueden reproducir videos, sonidos y simuladores de fenómenos físicos, así como también el internet a modo de fuente de información. Las clases integradas promueven el doble cumplimiento de logros de las áreas de informática y ciencias. En el software los mapas conceptuales permiten organizar de una manera coherente a los conceptos.

- Debates y discusiones y sistematización de la informática
- Grupo de trabajo.
- La formación de preguntas.
- Habilidad de procesar la información.
- La actividad del profesor no es la del alumno.
- El alumno aprende a partir de un movimiento interior: intelectual, volitivo, para actuar sobre lo social (contenidos objetos de conocimiento) y lo hace con su individualidad, con su estilo. (Escandón, Clemente, & Huerta, 2010)

- El profesor con su estilo personal, facilita las condiciones, provoca y organiza situaciones, despliega acciones para que el alumno comprenda la lógica de la informática, elabore el conocimiento, aprenda a pensar, actuar, sentir, con su estilo propio. El proceso de enseñanza y aprendizaje sobre la informática es, por eso, un proceso de comunicación. El profesor comunica - expone - organiza - facilita los contenidos científico - tecnológicos – sociales e informáticos a los alumnos, y estos, además de comunicarse con el profesor, lo hacen entre sí y con la comunidad. El proceso docente es un proceso de intercomunicación.

- El proceso de enseñanza, cuya dinámica se expresa en la categoría de los métodos de enseñanza-aprendizaje de la informática, tiene que contemplar las acciones del alumno para que se comuniquen vía internet, piense y desarrolle actitudes y forme valores.

- Si no se dan tareas individuales al alumno, este no pasa por las experiencias mencionadas. El método tiene que poner en acción, tiene que provocar auto aprendizaje: lo que otro no puede hacer por uno. Por eso no satisfacen los métodos reproductivos, porque en todo caso quien hace y se desarrolla es el maestro.

- El alumno no aprende solo también y metodólogas que le enseñan, o por lo menos en una concepción como la que defendemos: constructiva, significativa, crítica, histórico-social, tecnológica. (Escandón, Clemente, & Huerta, 2010)

2.2. MARCO CONCEPTUAL

Aprendizaje: Es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que refleja una adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia y que puede incluir el estudio, la observación y la práctica.

Destrezas: Básicamente la destreza es una capacidad una manifestación de una serie de elementos o de un conjunto solido guiado por la imaginación de la mente, y, por todos aquellos aspectos se desarrollan dentro de nosotros a través de sensaciones y su interpretación.

Estrategias: Es el conjunto de acciones planificadas en el tiempo que se lleva a cabo para lograr un determinado fin.

Habilidad: Es una capacidad desarrollada por medio de un conjunto de procedimientos que pueden ser analizados en forma consistente, lo que permite autoevaluar el desempeño cognitivo con el fin de introducir las modificaciones pertinentes. (Aragundi & Cobeña, 2013)

Integración: Es un fenómeno que sucede cuando un grupo de personas unen al mismo a alguien que está por fuera, sin importar sus características y sin

fijarse en las diferencias. El acto de la integración es muy importante para todas las sociedades porque acerca a sus integrantes a la convivencia, a la paz y a la vida en armonía

Implementar: La implementación del plan estratégico implica la iniciación concurrente de varios operativos diseñados en el nivel funcional.

Metodología: Es la descripción de la base metodológica para el desarrollo del proyecto y el logro de los resultados esperados. (Aragundi & Cobeña, 2013)

Pedagógico: Su objetivo es el desarrollo del pensamiento, las habilidades y los valores de los alumnos en función del tipo de pensamiento que poseen en función de su edad (pensamiento nocional, conceptual, formal, categorial y científico). Se incluye el aprendizaje del conocimiento científico e intelectual, y también la inteligencia emocional.

Proceso: Conjunto de actividades que, realizadas en forma secuencial, involucra diferentes actividades tendientes a la consecución de un fin a través del uso óptimo de recursos humanos, materiales, financieros y tecnológicos.

Retroalimentación: La retroalimentación permite el control de un sistema y que el mismo tome medidas de corrección en base a la información retroalimentada.

Simuladores: Dispositivo que sirve para reproducir las condiciones propias de una actividad. En otras palabras, un simulador funciona como un sistema técnico que imita unas circunstancias reales.

Técnicas: Es un procedimiento o conjunto de reglas, normas o protocolos, que tienen como objetivo obtener un resultado determinado, ya sea en el campo de la ciencia, de la tecnología, del arte, de la educación o en cualquier otra actividad.

2.3 MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN

2.3.1 Motivación

Podemos decir que la voluntad es la fuerza que rige las acciones humanas, el mejor profesor y los mejores libros serán incapaces de hacer un buen estudiante si él no lo desea, por eso, la primera y más importante condición para aprender algo, es juntamente ``querer aprender``

La voluntad de aprender sea esta espontánea o provocada, llámese MOTIVACION. Necesitamos estar motivados para que los conocimientos adquiridos sean duraderos. Un profesor hábil sabe incentivar a sus alumnos y crea en ellos el deseo de saber, si ese trabajo de los profesores no dio resultado a UD., conviene motivarse a sí mismo, es decir, convencerse de que quiere estudiar.

2.3.2 MÉTODOS DE ESTUDIO

Todo estudiante debe establecer para su uso una ordenación racional de trabajo, esta ordenación constituye un método de estudio, el cual le indicara.,

- Lo que es importante estudiar.
- En qué orden estudia, y
- Como y donde realizar el estudio.

Trátese de definir los elementos que van a constituir su plan de estudio, sintetizado en las respuesta a las siguientes preguntas.

QUE – CUANDO – COMO – DONDE.

2.3.3 MISION DE ESTUDIO

El ``QUE'' define la tarea del estudiante, su misión y su objetivo.

Tratar de ordenar el estudio en una forma racional, con el fin de que se estudie la materia apropiada, en el momento oportuno y por el procedimiento más adecuado.

2.3.4 CALENDARIO DE ESTUDIO

Cuando estudiar es la segunda parte más importante de su plan, para esto el alumno necesita evaluar correctamente su tiempo disponible.

La organización de un horario de estudio no puede pasarse por alto, ya que él le permitirá establecer hábitos regulares de estudio y será una guía segura para su trabajo. Al comienzo, el horario de estudio debe ser flexible, capaz de modificarse de acuerdo con la experiencia personal, teniendo en consideración las necesidades relativas a cada materia.

El estudio durante la noche será una actividad normal, sin embargo, existen algunos inconvenientes que pueden llevar a otra alternativa. De noche puede el alumno estar cansado, su mente cargada de preocupación, etc., lo cual determinara menos rendimiento.

La alternativa seria estudiar a la madrugada, este procedimiento elimina los inconvenientes de estudio en la noche, con la ventaja de estudiar en un ambiente de más silencio y con la mente fresca y reposada. No olvide que despertarse muy temprano le significara también dormir muy temprano, pues como norma general se le debe dormir siete horas para conservar el equilibrio en el organismo humano.

La forma de estudio ha sido uno de los elementos del método de estudio de más difícil comprensión y aplicación. Como estudiar implica en la práctica una serie de actos que, según las circunstancias, pueden constituir la llave del éxito del estudiante.

Los actos esenciales para estudiar bien son los siguientes.

- **Preparación de clases:** Hay ocasiones en que los profesores hacen conocer con anterioridad los asuntos a tratarse en la próxima clase, incluyendo

algunos problemas que el alumno debe resolver, de todas maneras es necesario que el alumno realice una preparación previa de lo que va a realizar en clase, ya que en esta forma tendrá una noción general y acompañara en mejor forma el raciocinio del profesor compararlo con el suyo orientar su aprendizaje y aclarar dudas que pueda tener.

No dejes por lo menos de formarse una idea del asunto que va a recibir.

• Asistencia al aula.

En el aula, no basta su presencia física, es necesario que toda su atención e inteligencia se encuentren dispuestas a recibir lo que el profesor explica. Siguiendo este procedimiento le será posible discernir adecuadamente en cada problema, retener el método de estudio de cada materia y principalmente anotar la parte importante de la clase generalmente resaltada por el profesor para fines de empleo futuro.

• Tomar anotaciones.

No pretenda anotar todo lo que diga el profesor, como un dictado, muchos alumnos están acostumbrados a este procedimiento, para lo cual han creado una forma taquigráfica propia.

Este proceso crea inconvenientes, pues desvía la atención de aquellos que es esencial para fijarlos en lo secundario, pasando el alumno as un autómeta, además de perder tiempo con lo traducción que deberá ser echa más tarde.

Procure anotar solamente lo importante.

-El tema

-los elementos básicos ``generalmente resaltan por el profesor``

-los problema de aplicación

Recuerde que una clase bien oída es la mitad del aprendizaje.

2.3.5 ACLARA DUDAS

Si el alumno acompaña a la clase del profesor en forma atenta e inteligente, notara que las ideas se van asociando lógicamente en su memoria y comprensión.

Pero hay ocasiones en que puede existir una falla entre su precepción y las palabras del profesor, en este caso, anote su duda y pida inmediateamente una aclaración al respecto.

2.3.6 ORGANIZAR LAS FUENTES DE CONSULTA

La preparación del material de estudio y la reunión de los elementos que se van a necesitar durante su ejecución es una medida importante para el rendimiento de su trabajo.

Preste particular atención a los libros, y a demás elementos que sean necesarios, pero no olvide que papel, lápiz, útiles de trabajo, etc., son completamente indispensables. La situación ideal sería que el alumno disponga del tiempo y de una amplia fuente de consulta, para que, a través de una detallada investigación personal, pueda analizar, comparar y sacar conclusiones con un provecho real para su aprendizaje.

En la práctica, muy raras veces va a poder proceder en estas condiciones, principalmente debido a la falta de tiempo y al volumen de los diversos programas. Ante la imposibilidad de largas investigaciones trate de organizar una ``biblioteca personal`` con los libros y apuntes necesarios y en esta forma coordine todos los elementos de estudio a su disposición.

2.3.7 FIJAR CONOCIMIENTOS CON LA LECTURA

La mayoría de los asuntos que se deben aprender, exigirán una lectura detenida, un estudio profundo y una práctica intensiva para que los conocimientos sean permanentes.

Se debe tener en cuenta que una cosa es poder leer y otra saber leer, hay muchas personas que leen páginas y páginas y no son capaces de comentar sobre lo que leyeron. Para leer con provecho se recomienda los siguientes procedimientos.

A. Lea una vez todo el tema y después haga una revisión mental de la materia leída a fin de organizar sus ideas, haga anotaciones si creyere conveniente.

La repetición es siempre mayor cuando hay meditación sobre la lectura, es por este motivo que se aprende mucho más en un ámbito de discusión que en una sala de conferencia. Durante su primera lectura procure formar una visión global, de conjunto, aunque pase por encima las partes más difíciles.

B. Después de formada esa visión global del tema de estudio es cuando se debe tratar de comprenderlo parcialmente.

En esta fase se dedicara especial atención a los argumentos, raciocinios, demostraciones y cálculos, procurando dominar la materia y sabiendo, con anticipación a donde se debe llegar.

C. Después de este estudio por parte, se debe releer todo el tema, e iniciar la organización de un resumen.

El resumen es la síntesis final del estudio y es de gran ayuda para los exámenes, proporcionando economía de tiempo y posibilitando el esfuerzo en los puntos más importantes. Este método se lo conoce con el nombre de 'global – parcial – global' y presenta muchas ventajas sobre el método de estudio parcial.

D. Un dato importante de la lectura es la velocidad y la comprensión simultánea, características de un eficiente lector.

La mejor norma para desarrollar la rapidez de la lectura es practicarla con el propósito de adquirir velocidad.

Los factores que impiden la lectura rápida y que se deben conocer para remediarlos, son los siguientes:

- Mala iluminación.
- Deficiencia visual.
- Mala postura, causante de la fatiga.
- Movimientos de los labios durante la lectura en silencio.
- Constante releída de la línea o párrafos anterior para la comprensión del tema.
- Atención excesiva apalabras o frases menos importantes.
- Deficiente precepción de la idea central de cada párrafo.

Cuando estuvieron leyendo, conserve a su lado una hoja de papel para las anotaciones esenciales y anote lo que sea importante o no comprenda.

Si el texto es de propiedad adopte el sistema de subrayado lo esencial y escriba al margen lo que creyere conveniente sobre dudas, punto a consultar, asunto a aclarar, etc.

2.3.8 MEMORIZARLAS MATERIAS QUE SEAN NECESARIAS

Una gran dificultad que se nota entre muchos estudiantes es aquella que se relaciona con la memoria.

La memoria es la capacidad de retener por largo tiempo, sin distorsión o engaño, aquellas naciones que se aprende y debe retenerse por necesitarlas para los trabajos a desarrollarse.

Admítase que el fenómeno de la memorización es al mismo tiempo un don natural y una técnica. Conviene, desde luego, establecer una diferencia entre una memorización automática y una memorización razonada.

A. Memorización automática

Es la capacidad de acumular conocimiento y datos útiles a través de un proceso mecánico y automático, el cual, cuando es necesario se desencadena en el campo consciente, por medio de una serie de asociaciones de idea; es como si hubiese sido grabado en nuestra mente y, en determinado momento, pudiese ser leído por nuestro ``yo'' interno, sin que intervenga el raciocinio; un ejemplo típico de esto tenemos al recordar cualquier marcha militar o himno, en los cuales repetimos las letra sin jamás meditar en el contenido de la misma.

B. Memorización razonada

Por el contrario, es el proceso de retener conocimientos en forma consciente e inteligente, con la intención preconcebida de saber, y contando con el auxilio de recurso especiales. Para esto es necesario utilizar los sentidos, además de la capacidad natural de establecer relaciones de causa y efectos; esto es lo que permite la retención inteligente del conocimiento.

Ella es el fruto de la concentración de espíritu meditación y ayuda de medios auxiliares.

2.3.9 CONCENTRACIÓN

Si se inicia una clase oyendo atentamente al profesor, muchas veces se notara que nuestra atención se desvía, debido a varios motivos, ruidos, preocupaciones personales, gestos de un compañero, etc. Esta capacidad de distraerse es un fenómeno común en la mayoría de los alumnos, mientras tanto, sus efectos son muy desfavorables al rendimiento del estudio y por tanto, es necesario aumentar el poder de concentración.

Esto, solo se logra con un entrenamiento continuo, manteniendo la atención sobre un asunto, durante todo el tiempo que sea necesario.

2.4 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Según (Beltrán & Villacrés, 2010) Utilizar adecuadamente los implementos didácticos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en la educación, mediante conocimientos informáticos básicos prácticos y tecnológicos para el desarrollo intelectual y sicomotriz de los estudiantes.

Este proyecto se enfoca en la falta de recursos didácticos para dar la clase de computación tales como revista, software actualizado, medios magnéticos de almacenamientos de información y tutoriales, mientras que el nuestro proyecto se orienta a la adecuada utilización de los recursos informáticos.

(Ávila & Ávila, 2009) Este proyecto se enfoca en el problema que los equipos informáticos se encuentran en mal estado, por lo que los maestros no pueden realizar las prácticas necesarias según su planificación curricular, difiere de nuestro proyecto en su variable dependiente ya que nosotros nos enfocamos a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de computación.

2.5 POSTURA TEÓRICA

2.5.1 Recursos Informáticos

Cuando se crea un ambiente activo que incorpora la tecnología, se favorecen nuevas formas de aprendizaje, centradas en el aprendizaje, y que les permiten un mayor grado de libertad a los estudiantes. Esto a su vez facilita una mejor retroalimentación y estímulo para el aprendizaje colectivo. (Lucas, 2015)

La tecnología enmarcada en el “aprender haciendo” podemos definirla como el proceso de aprendizaje que va efectuando al mismo tiempo en que se está realizando una tarea relacionada a la tecnología. Le permite interactuar con ambientes más dinámicos, apoyando así un aprendizaje más activo.

2.5.2 Proceso de Aprendizaje

En el mejoramiento del proceso de enseñanza de aprendizaje se puede utilizar diferentes estrategias o recursos didácticos, los que nos permitirán llegar

hacia a los estudiantes con tema que estemos tratando, que los estudiantes logren comprender y tener muy claro los conocimientos que los docentes desea transmitir en su hora clase.

El proceso enseñanza aprendizaje, como es conocido, se da fundamentalmente a través de las clases de aprendizaje. Conceptualmente una clase es el desarrollo de un conjunto de actividades que realizan los docentes con los estudiantes dentro o fuera del aula, en la que efectúan diversas experiencias en torno de un tema, contenido u objetivo, con el fin de producir aprendizajes en el educando, en un corto tiempo. (Lucas, 2015)

El desarrollo de la clase supone necesariamente el manejo de métodos y materiales educativos, a fin de lograr los objetivos, capacidades o aptitudes por lo que resulta notable la presencia de variados y suficientes recursos para uso tanto del docente como de los estudiantes.

Como instrumentos motivadores, los recursos informáticos deben emplearse para despertar el interés y crear expectativas en los estudiantes, para mantener la atención, sea a través de ejercicio práctico o el manejo de un equipo informático.

En esto se emplean las estrategias o recursos informáticos para el desarrollo de los temas, a fin de hacer que los estudiantes comprendan su contenido, para así poder evaluar los conocimientos adquiridos en el salón de clases.

2.5.2.1. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

El aprendizaje se instituye a través de cúmulos de información que se le facilitan la toma de decisión. La mejor manera de aprender es tener la experiencia.

Uno de los hechos diferenciales está en la consideración del desarrollo cognitivo, diferenciando propiamente dichos y habilidades. Es decir, los estudiantes mediante la experiencia favorecen el desarrollo de actividades que implican habilidades y conocimientos. Sin embargo, el estudiante no sólo recibe informaciones de la experiencia, sino que tiene otras fuentes indirectas de información. En la ordenación y sistematización de estas dos modalidades surgen tres clases de diferentes de aprendizaje: (Trejo & Pérez, 2015)

1. Experiencial, de forma directa. Operando
2. Por observación: experiencia indirecta (simple o instructiva).
3. Por lenguaje y demás códigos abstractos o sistemas simbólicos.

Las consecuencias inmediatas de estas consideraciones, son las que los materiales han de ser seleccionados de acuerdo con los objetivos, capacidades o competencias que se persigan, sobre todo con el tipo de actividades que se proponen y a la clase de aprendizaje al que se orientan. El Pedagogo es representante de la corriente cognitivista y que más desarrolla un modelo de aprendizaje apoyándose en los recursos didácticos. Parte de una elaboración sencilla en la que analiza un proceso evolutivo que se inicia con un estudio inicial que representa el contacto directo hacia el alumno con los recursos de aprendizaje. Un segundo momento representado por la enseñanza tradicional, en que el profesor se convierte en único mediador entre la materia de aprendizaje, y el estudiante y, por último, la situación actual en que la materia queda mediata ante el estudiante por un complejo entramado de recursos y el proceso, reglamentado, así su papel de mediador exclusivo.

2.5.2.2. FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

El docente tiene como papel fundamental formar la iniciativa, la ética y la conducta, respetar la integridad del estudiante y sus actividades creadoras. Por su parte el estudiante debe estar en contacto con los objetos libremente.

La psicología contemporánea está orientada a articular la educación con las necesidades y características propias de la sociedad actual por lo tanto su discurso consiste en construir perspectivas modernas, fundamentándose en la percepción profunda de la estrecha relación entre educación y trabajo, en un mundo en constante transformación, el término educación no solo responde a las necesidades educativas, sino también a las condiciones del desarrollo futuro de la humanidad formando personas integrales en lo teórico, práctico, técnico y humanístico, en su quehacer y conciencia en su propia identidad e historicidad. (Trejo & Pérez, 2015)

Uno de los objetivos más valorados y perseguidos dentro de la educación, es la de enseñar a los estudiantes a que se vuelvan aprendices autónomos dependientes y auto regulados, capaces de aprender a aprender.

Aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar en la que se aprende a actuar, en consecuencia, auto regulando su propio proceso de aprendizaje mediante el uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieren y adaptan a nuevas situaciones.

Al investigar sobre el amplio tema del aprendizaje nos pudimos dar cuenta que existe sin duda una estrecha relación entre enseñar y aprender, es decir entre el maestro y su estudiante.

El objetivo de aprender es lograr aprendizaje, mediante actividades o situaciones específicas para adquirir un saber, que logra cambios en la persona proporcionando su desarrollo o crecimiento humano.

El acto de aprender es un proceso de toda la vida, es la continua creación y recreación de nuestro modelo mentales a seguir. (Trejo & Pérez, 2015)

2.6. HIPÓTESIS

2.6.1 HIPÓTESIS GENERAL

Las técnicas y estrategias impulsas en el rendimiento académico a los estudiantes del área de computación del segundo año de bachillerato en sistema A y B de la ``unidad educativa Quevedo``

2.6.2 SUBHIPÓTESIS O DERIVADAS

- Analizando de qué manera las estrategias de aprendizaje ayudan a la falta de motivación en el área de computación.

- Identificando las estrategias de aprendizaje correcta de los docentes asía los estudiantes, se logre una mejor enseñanza en el área de computación.

- Describiendo adecuadamente los métodos de enseñanza aprendizaje, obtendremos mayor interés y un mejor rendimiento académico en el área de computación.

2.7 VARIABLES

2.7.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

Estrategias de aprendizaje

2.7.2 VARIABLE DEPENDIENTE

Rendimiento académico

CAPITULO III. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

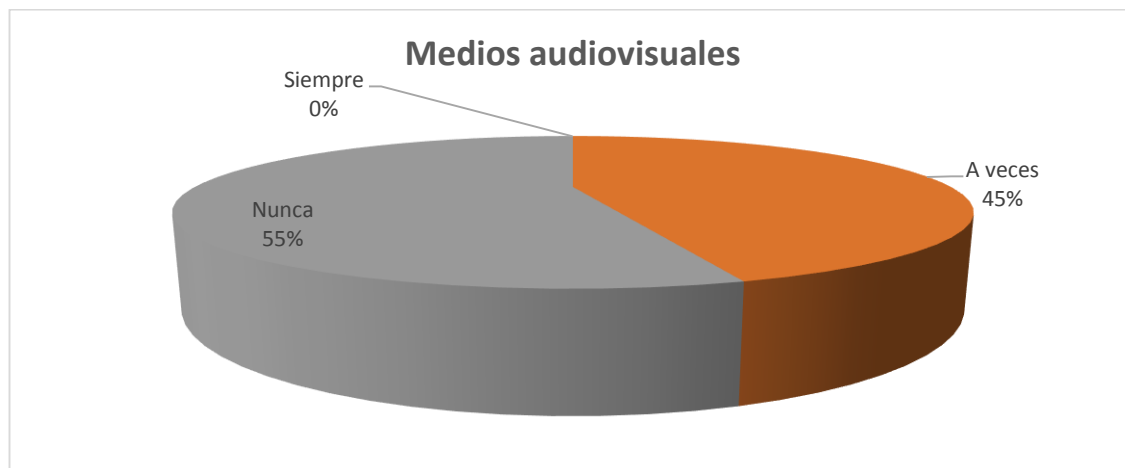
3.1.1. PRUEBAS ESTADÍSTICAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES

1. ¿Con qué frecuencia utiliza su profesor(a) medios audiovisuales como (retroproyector), para impartir la asignatura de Computación?

CUADRO N° 1

ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	20	45%
Nunca	24	55 %
TOTAL	44	100%

GRÁFICO N° 1



Análisis e Interpretación

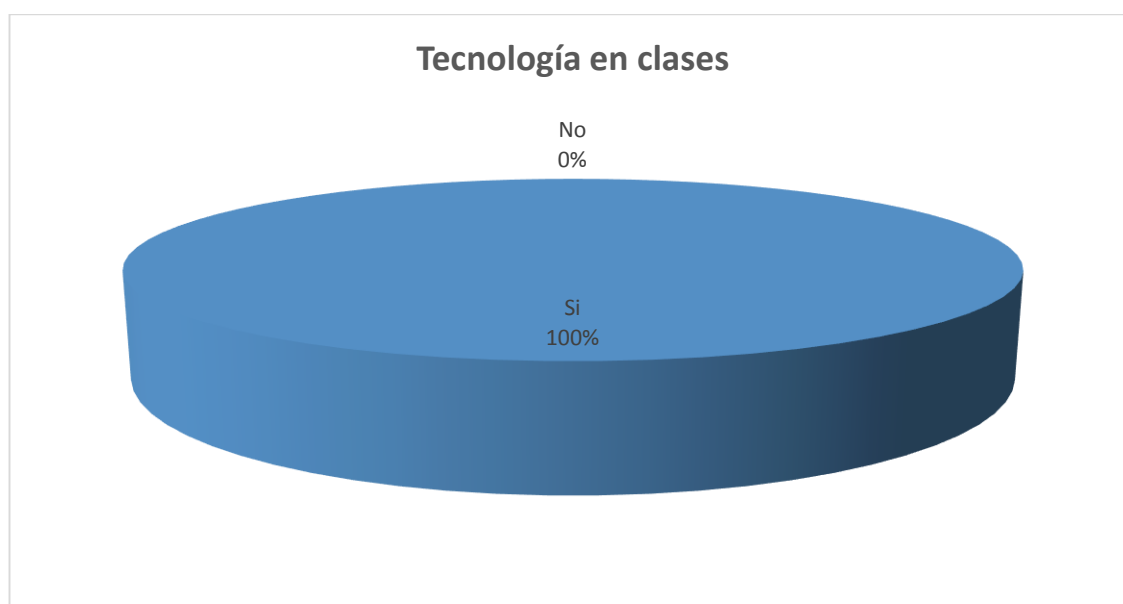
La gráfica nos indica que el 45% de los estudiantes encuestados afirma que el docente a veces utiliza como medio audiovisual el retroproyector, mientras que el 55% de los estudiantes asegura que a nunca el docente hace uso de estos recursos, indicándonos que el docente sigue utilizando recursos tradicionalistas, con la utilización de este medio se podría presentar diapositivas para ayudar a cautivar la atención de los estudiantes, así mismo para mantener el interés en la asignatura.

2. ¿Crees que es importante que el Colegio cada vez emplee más tecnología en clases?

CUADRO N° 2

ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	44	100%
No	0	0%
TOTAL	44	100%

GRÁFICO N° 2



Análisis e Interpretación

El 100% estima que debe usarse más tecnología en clases, siendo un porcentaje alto.

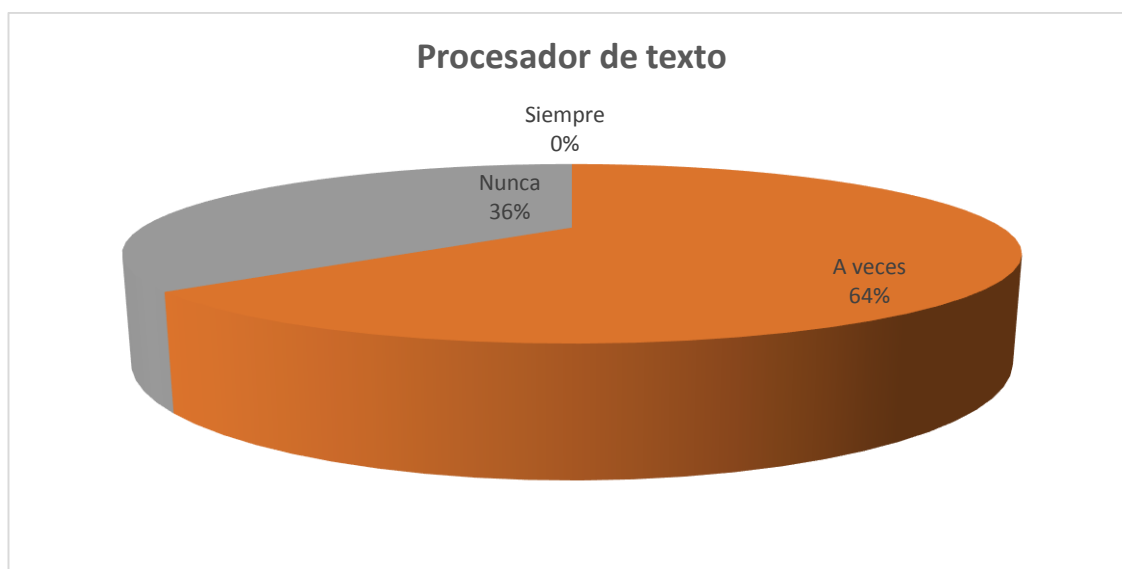
El alto porcentaje de alumnos consideran que debe incrementarse el uso de tecnología en el aula tiene significatividad ya que ayuda a comprender mejor las clases desde el punto interactivo ya que cada vez la tecnología nos envuelve y nos brinda más opciones de aprendizaje.

3. ¿Con que frecuencia utiliza en el laboratorio de computación software de aplicación como Procesador de texto para las clases de Computación?

CUADRO N° 3

ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	28	64%
Nunca	16	36%
TOTAL	44	100%

GRÁFICO N° 3



Análisis e Interpretación

El 64% de los estudiantes encuestados afirman que a veces hacen uso del software de aplicación como en este caso es el procesador de texto, y el 36% de los estudiantes aseguran que el docente nunca hace uso de este software de aplicación. Mediante la utilización del software de aplicación se desarrollan habilidades en los estudiantes, permitiendo así la interacción entre los actores del proceso de enseñanza aprendizaje.

3.1.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

El análisis y la interpretación de los resultados de los instrumentos aplicados a los estudiantes segundo año de bachillerato en sistema A y B de la “Unidad Educativa Quevedo”

A través de la aplicación del instrumento se pudo recolectar y obtener la debida aprobación y autorización de las autoridades de la Institución. Las encuestas fueron elaboradas en forma sencilla, de fácil comprensión para cada uno de los encuestados.

Se aplicaron las primeras horas de clases las encuestas a los estudiantes, fueron escogidos aleatoriamente entre todos los asistentes de acuerdo al número de muestra que se resultó mediante la fórmula. El clima para la aplicación de las encuestas fue favorable, pues todos los encuestados estaban dispuestos a prestar su colaboración desinteresadamente.

Con los resultados de las encuestas se procedió a la tabulación con las respuestas de cada una de las preguntas. Los resultados fueron expresados mediante cuadros estadísticos y representaciones gráficas de los mismos.

Los razonamientos vertidos se consideran confiables y veraces, ya que fueron obtenidos mediante un instrumento técnico como es las encuestas; los criterios permitieron examinar y dar modelos para el mejoramiento de los procesos evaluativos y el rendimiento académico de los estudiantes dentro de la institución.

3.1.3. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

Mediante los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a estudiantes se analizó y se interpretó los resultados. Se concluye con lo siguiente:

- Los recursos tecnológicos influyen en el rendimiento académico de los estudiantes, aun existes docentes que utilizan recursos tradicionales y tienen un menor dominio de destrezas.

- La labor del docente es de vital importancia con el uso de metodología interactiva, haciendo uso de recursos computacionales (multimedia), ya que con la debida organización, administración del tiempo y planificación como guía del aprendizaje, el proceso de enseñanza aprendizaje se vuelve dinámico y significativo para los estudiantes.

- La adecuada selección, planeación, aplicación y evaluación de los recursos es de suma importancia por parte del docente y la institución educativa en conjunto, ya que elementos como la disponibilidad de acceso a la tecnología necesaria, la infraestructura tecnológica y física básica, la capacitación y actualización docente son indispensables para el logro de los objetivos en un contexto actual y real.

3.4. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

Considerando que la educación es un bien social y que debe estar acorde con los requerimientos y cambios que la sociedad experimenta, se recomienda lo siguiente:

- En base a la práctica obtenida en este estudio, desde el punto de vista de la clase se analizaron los posibles mecanismos que permitieron potencializar el interés de los jóvenes hacia el uso de recursos tecnológicos educativos, particularmente los recursos multimedia, y por ende el aprendizaje significativo.

- Una capacitación en uso de recursos tecnológicos en el aula, con diversas aplicaciones en distintas áreas, fundamentalmente teniendo en cuenta el avance científico y tecnológico que caracteriza a la época. La formación docente debe estar encaminada en dos sentidos: por una parte, en el contexto de la pedagogía moderna y, por otra, en el aprendizaje de la utilización de herramientas TIC, de tal forma que sea una capacitación integral y dinámica.

- Al hacer uso de tecnología computacional es imprescindible preparar minuciosamente las actividades y con suficiente antelación. Sin embargo, es posible que ocurran imprevistos de fallas técnicas con el uso de programas o equipo, por lo que deben planificarse actividades alternativas y así evitar la pérdida de tiempo en el aula de clases.

CAPITULO IV. PROPUESTA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. ALTERNATIVA OBTENIDA

Estrategias para la enseñanza en la asignatura de computación para optimizar el rendimiento académico de los estudiantes.

4.1.2. ALCANCE DE LA ALTERNATIVA

Delimitador espacial

La presente investigación se ejecutará en la Unidad Educativa “Quevedo”, cantón Quevedo, Provincia Los Ríos.

Delimitador temporal

La investigación se desarrolló en el período lectivo 2016 – 2017.

Delimitador demográfico

La investigación se consideró a los estudiantes del segundo año de bachillerato en sistema A y B de la Unidad Educativa “Quevedo”, cantón Quevedo, Provincia Los Ríos.

Variable independiente

Implementación de estrategias para la enseñanza

Variable dependiente:

Optimizar el rendimiento académico de los estudiantes

4.1.3. ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA

4.1.3.1. Antecedentes

Tomando en cuenta los puntos de vista a partir de la concepción constructivista de Piaget, se deduce que el estudiante requiere de herramientas tecnológicas que permita construir su conocimiento, en este caso se implementan estrategias de enseñanza que contiene temas de acuerdo a la asignatura de Computación, considerando que el estudiante es el sujeto propio de sus conocimientos, mediante la aplicación de ciertos instrumentos que proporcione el docente para la mejor comprensión, permitiendo además el desarrollo de las habilidades y destrezas que son necesarias dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La escasa familiarización de los docentes con las tecnologías de la información y la comunicación y por ende con los recursos tecnológicos hace que estos conozcan cada vez menos de las posibilidades de su uso. Volviéndose un problema muy delicado ya

que ningún docente admite de manera normal que no sabe de sus beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tomando en cuenta las demandas tecnológicas de estos tiempos es necesario que la educación vaya de la mano con los avances tecnológicos, de esta manera se potencializara el rendimiento académico de los estudiantes con sólidos conocimientos. El avance de las tecnologías, es tangible y la utilización de estos medios es indispensable dentro de nuestro diario vivir, eso quiere decir que estamos viviendo en una era donde la tecnología es cada vez mas parte del ser humano, y como no hacer uso de estas herramientas que el docente puede incorpora dentro de su salón de clase.

4.1.4. JUSTIFICACIÓN

La utilización de nuevos recursos tecnológicos es evidente dentro del proceso educativo en los diferentes niveles de educación; lo importante es contribuir y aportar con herramientas tecnológicas que pueda utilizar el docente para impartir sus clases, de esta manera el docente contara con recursos tecnológicos que estén a su alcance y sobre todo el estudiante podrá hacer uso de estos recursos que permitirá fortalecer los conocimientos adquiridos en clase.

La incorporación de los ordenadores tanto a la sala de clases como a los hogares, obliga a los profesores de Educación a repensar su forma de enseñar y por sobre todo, la forma de iniciar y guiar las estrategias y la metodología de la enseñanza de la informática como un procesos significativos y estimulantes del desarrollo de un pensamiento de buena calidad.

La introducción de las TIC ha generado cambios en la producción y manejo de la información al analizar el rol de los computadores en el proceso de enseñanza aprendizaje, podemos destacar que el énfasis está dado, principalmente, por la posibilidad que ofrece a los profesores de brindar a sus alumnos una atención personalizada, equilibrada, variada y flexible; a través de las múltiples herramientas de trabajo que posee este medio, las cuales lo transforman en un poderoso recurso para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Desde este punto de vista se considera que es muy importante realizar una recopilación de estrategias de enseñanza para la capacitación y actualización de conocimientos para el uso adecuado de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

4.1.5. OBJETIVOS

Objetivos General

Desarrollar en los estudiantes conocimientos, habilidades y destrezas relacionados con la enseñanza de la computación.

Objetivos Específicos

1. Identificar los recursos tecnológicos involucrados al proceso de enseñanza aprendizaje.
2. Seleccionar los recursos tecnológicos de acuerdo a las necesidades del proceso de enseñanza aprendizaje.
3. Desarrollar los talleres

4.1.6. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

TITULO

Implementación de estrategias para la enseñanza como herramienta de refuerzo destinado a la asignatura de computación para optimizar el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de bachillerato en sistema A y B de la Unidad Educativa “Quevedo”

COMPONENTES

- Estrategias metodología de la enseñanza de la informática
- Orientaciones didácticas generales
- Carácter de la enseñanza en los ciclos formativos de grado superior
- Modalidades organizativas
- Métodos de trabajo a desarrollar en cada uno de estos escenarios

RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

Introducción

Para ser capaces de entender la conveniencia y necesidad del uso de la Informática Educativa en la preparación de los profesionales que puedan dar respuesta a esas exigencias, es necesario comprender que en esta era de la información la mayoría de las personas están familiarizadas desde muy temprana edad con la tecnología computacional; por lo que la educación debe estar actualizándose continuamente,

buscando la manera de que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más enriquecedor, para que el alumno perciba la información como útil e interesante, permitiéndole pasar de un elemento pasivo a un personaje activo y diferenciado de otros alumnos.

Tareas tan simples la educación en tecnología e informática, cumple hoy un papel muy importante en la formación intelectual, tanto de alumnos como maestros, permitiendo tomar una posición crítica y reflexiva frente al proceso de enseñanza-aprendizaje, en cuanto presentan una serie de herramientas que nos posibilitan didáctica los diferentes trabajos y tareas de una manera más creativa y dinámica; brindando la oportunidad de descubrir aptitudes formativas en el campo social y personal de la comunicación, permitiéndonos avanzar significativamente en el buen manejo del computador y en este caso la Internet, pues ha contribuido significativamente en el desarrollo de la globalización y por ende de la educación permitiendo la alfabetización digital y audiovisual.

En síntesis, las opciones son múltiples y es tarea nuestra, de los educadores, el buscar nuevas formas y estrategia metodológicas de enseñar y aprovechar los recursos informáticos que están a nuestro alcance.

ESTRATEGIAS METODOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA DE LA INFORMÁTICA

(Huerta, 2010) La estrategia de enseñanza son el tipo de experiencias o condiciones que el maestro crea para favorecer el aprendizaje del alumno. Define cómo se van a producir las interacciones entre los alumnos, el profesor, los materiales didácticos, los contenidos del currículo, la infraestructura, etc. la estrategia define las condiciones en que se favorecerá el aprendizaje del alumno.



Imagen 1.

Una pregunta muy bien formulada es un buen recurso para hacer razonar a los alumnos. En este sentido las preguntas abiertas son un desafío para el pensamiento en la enseñanza de la informática y así desarrolla el pensamiento divergente.

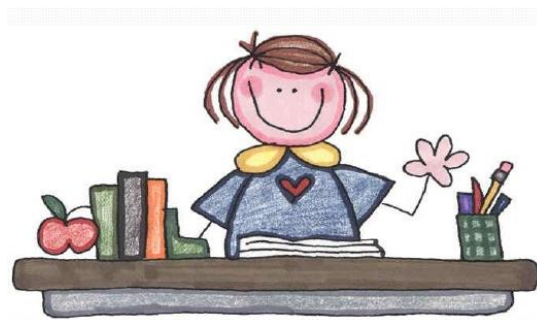


Imagen 2.

Esto de la informática tiene dos connotaciones bien marcadas en la educación: informática educativa y educación informática, mientras que la primera involucra a las tics en el proceso enseñanza aprendizaje, la segunda simplemente se refiere a aprender el manejo de algunos programas.

Como la informática a nivel nacional no es una materia, sino más bien un taller, no existe un programa, ni un magisterio o profesorado al respecto. Esto tiene su ventaja,

y desventaja. La ventaja es que te permite ser muy libre a la hora de elegir que enseñar. La mayor desventaja es que no sabes que puedes enseñar, ya que la informática es muy amplia y abarca casi todo lo imaginable. La informática puede ser terriblemente pesada para un alumno si el docente no busca la manera de hacérsela más amena. Buscar ejemplos de la vida diaria, que el alumno aplique los conocimientos en cosas cotidianas, puede ser una forma de que el alumno busque desarrollar lo aprendido en otras cosas más allá de los ejemplos o ideas del docente.

En la práctica se ha constatado como regularidad, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la informática, que la utilización de las computadoras ha estado matizada por la espontaneidad y ha adolecido de una estrategia metodológica que permita la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (tics), lo cual no permite elevar la calidad en este proceso. Una de las limitaciones existentes en la práctica educativa esta en no hacer hincapié para que los estudiantes aprendan el manejo del ordenador como herramienta para procesar información y realizar cálculos en la investigación y en la resolución de problemas, desaprovechando así tanto las potencialidades del contexto computacional para el desarrollo de las habilidades.



Imagen 3.

El aporte apunta hacia la integración de la computadora en el proceso de enseñanza como una herramienta más, que junto a otras estrategias, técnicas y procesos meta cognitivos, son utilizadas por los alumnos de manera natural en los procesos de

resolución de problemas. Por supuesto, sobre la base de la necesidad de conducción de estos procesos y, por tanto, de su inclusión explícita en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- Una de la estrategia consiste en usar como herramienta didáctica la multimedia, que pueden reproducir videos, sonidos y simuladores de fenómenos físicos, así como también el internet a modo de fuente de información. Las clases integradas promueven el doble cumplimiento de logros de las áreas de informática y ciencias.

- En el software los mapas conceptuales permiten organizar de una manera coherente a los conceptos.

- Debates y discusiones y sistematización de la informática.

- Grupo de trabajo.

- La formación de preguntas.

- Habilidad de procesar la información.

- La actividad del profesor no es la del alumno. El alumno aprende a partir de un movimiento interior: intelectual, volitivo, para actuar sobre lo social (contenidos objetos de conocimiento) y lo hace con su individualidad, con su estilo.



Imagen 4.

•El profesor con su estilo personal, facilita las condiciones, provoca y organiza situaciones, despliega acciones para que el alumno comprenda la lógica de la informática, elabore el conocimiento, aprenda a pensar, actuar, sentir, con su estilo propio.

•El proceso de enseñanza y aprendizaje sobre la informática es, por eso, un proceso de comunicación. El profesor comunica - expone - organiza - facilita los contenidos científico - tecnológicos – sociales e informáticos a los alumnos, y estos, además de comunicarse con el profesor, lo hacen entre sí y con la comunidad. El proceso docente es un proceso de intercomunicación.

El proceso de enseñanza, cuya dinámica se expresa en la categoría de los métodos de enseñanza-aprendizaje de la informática, tiene que contemplar las acciones del alumno para que se comuniquen vía internet, piense y desarrolle actitudes y forme valores.

Si no se dan tareas individuales al alumno, este no pasa por las experiencias mencionadas. El método tiene que poner en acción, tiene que provocar autoaprendizaje: lo que otro no puede hacer por uno. Por eso no satisfacen los métodos reproductivos, porque en todo caso quien hace y se desarrolla es el maestro.



Imagen 5.

El alumno no aprende solo también y metodologías que le enseñan, o por lo menos en una concepción como la que defendemos: constructiva, significativa, crítica, histórico-social, tecnológica.



Imagen 6.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS GENERALES

Metodología activa que convierta al alumno en protagonista de su propio aprendizaje.

Refuerzo del aprendizaje significativo para aprovechar y relacionar conocimientos y experiencias previas con los nuevos que adquiera en esta materia.

Potenciación de la aplicación práctica de los nuevos conocimientos para que el alumno compruebe el interés y la utilidad de lo que va aprendiendo.

Funcionalidad, utilizando circunstancias reales de la vida cotidiana y referencias continuas al entorno sociolaboral, fomentando actividades que impliquen búsqueda de información, planificación de consultas y contactos.

Vinculación con el mundo del trabajo. La relación con el mundo laboral deberá concebirse como una actividad bidireccional (invitando a personas cualificadas y realizando visitas a centros de trabajo).

Desarrollo de habilidades y estrategias de planificación y regulación de la propia actividad de aprendizaje, son recomendables la simulación y toda clase de actividades que posibiliten la adquisición de técnicas y procedimientos concretos.

Aplicación de estrategias individuales que favorecerá la confianza en la capacidad de progreso y el interés por encontrar la opción laboral más idónea.

Los materiales y recursos didácticos, así como los espacios e instalaciones, deben resultar coherentes con los objetivos propuestos, procurando la introducción de las nuevas tecnologías.

Es recomendable utilizar el método de proyectos, aplicado a la resolución de problemas técnicos reales.

Fomentar la relación con las áreas del currículo común.

Fomentar la relación con el entorno, especialmente con el entorno productivo.

Programar teniendo en cuenta la participación del alumno y llevar a cabo una evaluación continua que permita revisar y adaptar los contenidos a sus necesidades.

CARÁCTER DE LA ENSEÑANZA EN LOS CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR

Formativo: alcanzar madurez intelectual y humana.

1. adj. Que forma o da forma.

Propedéutico: acceder a estudios de nivel superior.

(Del gr. πρό, antes, y παιδευτικός, referente a la enseñanza).

1. adj. Perteneciente o relativo a la propedéutica.
2. f. Enseñanza preparatoria para el estudio de una disciplina.

Orientador: mostrar aplicación de conocimientos en el mundo real y posteriores cursos académicos.

1. adj. Que orienta. U. t. c. s.

MODALIDADES ORGANIZATIVAS

Enseñanza basada en el desarrollo de competencias

(Barzanal, 2016) Elementos clave que configuran el trabajo a realizar a la hora de efectuar la planificación metodológica sobre la materia:

1.- Las competencias a alcanzar

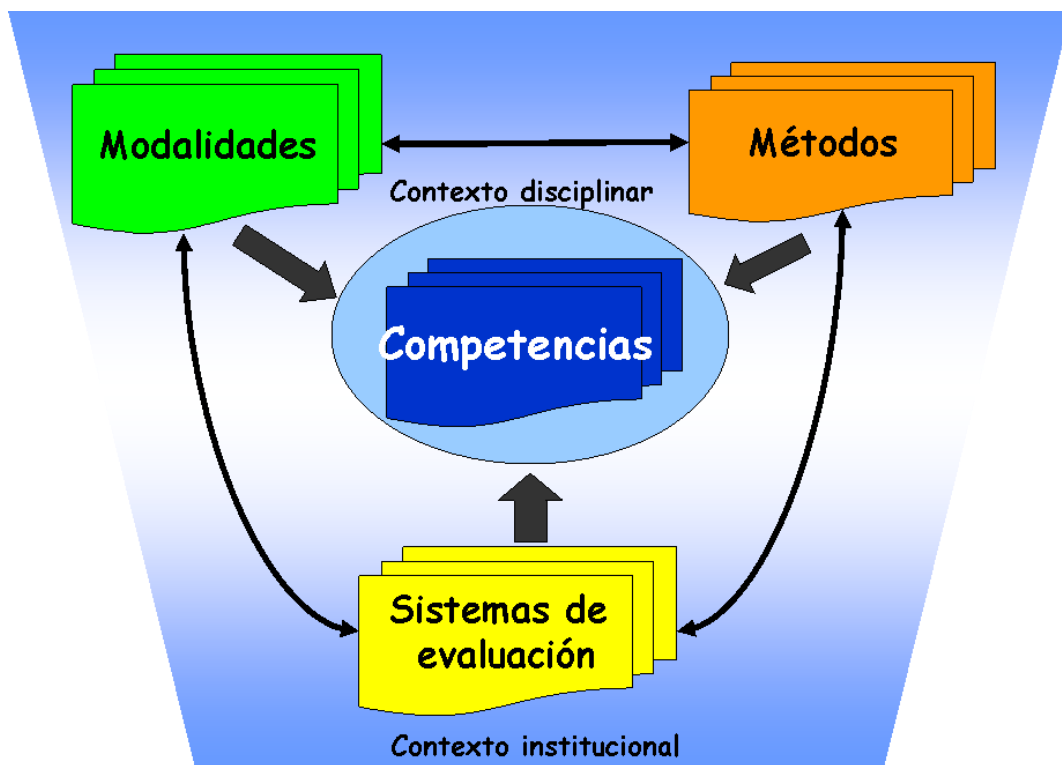


Imagen 7.

2.- Modalidades organizativas o escenarios para llevar a cabo los procesos de enseñanza

Escenarios donde tienen lugar las actividades de enseñanza-aprendizaje:

PRESENCIALES:

Aquellas que reclaman la intervención directa de profesores y alumnado.

Ambos deben compartir un espacio y tiempo determinado.

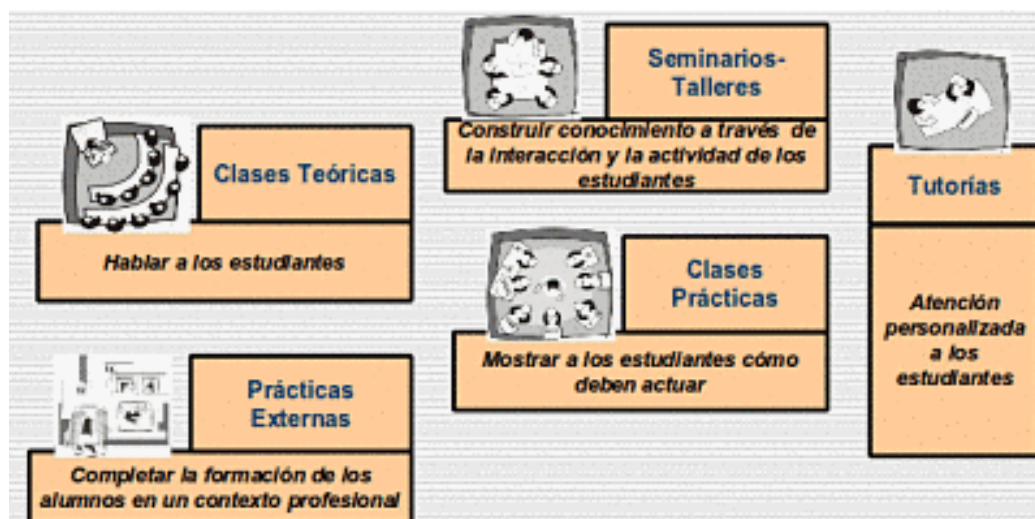


Imagen 8.

Estudio y trabajo en grupo

Descripción: Preparación de seminarios, lecturas, investigaciones, trabajos, memorias, etc. Para exponer o entregar en las clases teóricas. Se incluye la preparación de ensayos, resúmenes de lecturas, seminarios, conferencias, obtención de datos, análisis, etc. Así como el estudio de contenidos relacionados con las clases teóricas, prácticas, seminarios, etc. (estudiar para exámenes, trabajo en biblioteca, lecturas complementarias, hacer problemas y ejercicios, etc.). Todo ello, realizado de forma grupal y en espacios amplios.

Finalidad: Hacer que los estudiantes aprendan entre ellos.

Estudio y trabajo autónomos

Descripción: Preparación de seminarios, lecturas, investigaciones, trabajos, memorias, etc. Para exponer o entregar en las clases teóricas. Se incluye la preparación de ensayos, resúmenes de lecturas, seminarios, conferencias, obtención de datos, análisis, etc. Así como el estudio de contenidos relacionados con las clases teóricas, prácticas, seminarios, etc. (estudiar para exámenes, trabajo en biblioteca, lecturas complementarias, hacer problemas y ejercicios, etc.). Todo ello, realizado de manera autónoma, individual.

Finalidad: Desarrollar la capacidad de autoaprendizaje.

NO PRESENCIALES:

Actividades que los alumnos pueden realizar libremente de forma individual o en grupo.

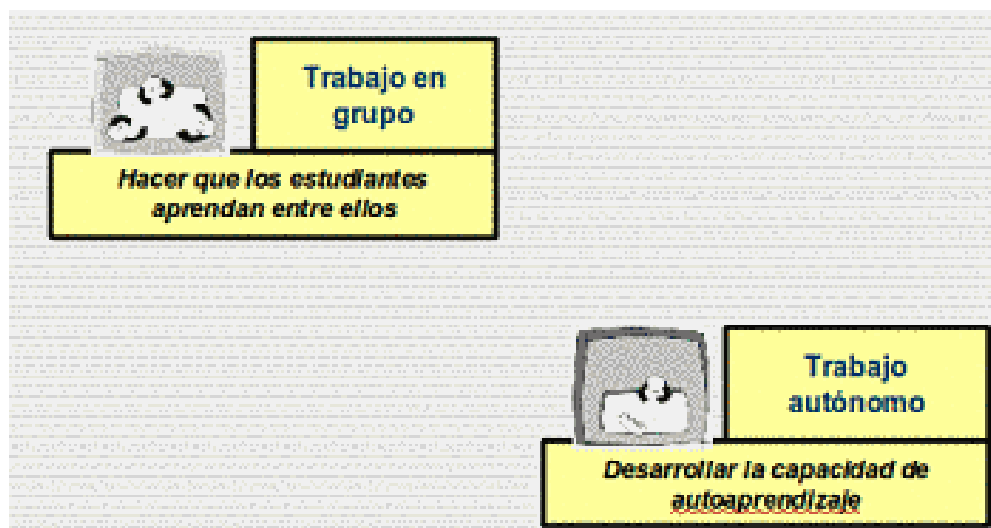


Imagen 9.

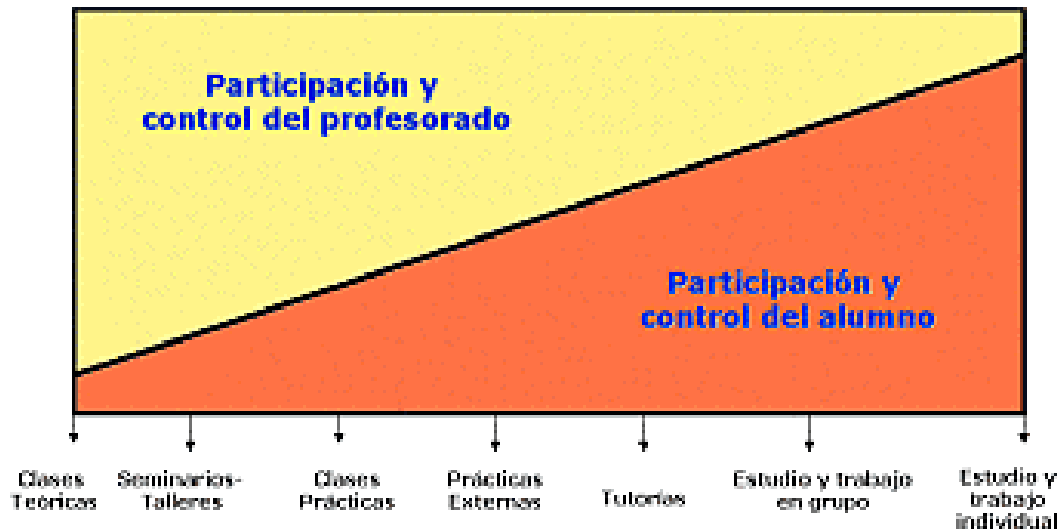


Imagen 10.

	MODALIDADES		% Dedicación de un estudiante medio (total unidad)	% Dedicación del profesorado (total unidad)*
	Modalidades	Descripción		
PRESENCIAL	Clases Teóricas:	Sesiones expositivas, explicativas y/o demostrativas de contenidos (las presentaciones pueden ser a cargo del profesor como de trabajos de los estudiantes, etc.)		
	Seminarios/Talleres:	Sesiones monográficas supervisadas con participación comparada (profesores, estudiantes, expertos, etc.)		
	Clases Prácticas:	Cualquier tipo de prácticas de aula (estudio de casos, análisis diagnósticos, problemas, laboratorio, de campo, aula de informática, visitas, búsqueda de datos, bibliotecas en red, Internet, etc.)		
	Tutorías:	Periodo de instrucción realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, lecturas, realización de trabajos, etc.		
	Prácticas Externas:	Formación realizada en empresas e instituciones externas (prácticas asistenciales...)		
AUTÓNOMO	Estudio y Trabajo Autónomo, Individual:	Preparación de seminarios, lecturas, investigaciones, trabajos, memorias, etc. Para exponer o entregar en las clases teóricas. Se incluye la preparación de ensayos, resúmenes de lecturas, seminarios, conferencias, obtención de datos, análisis, etc. Así como el estudio de contenidos relacionados con las clases teóricas, prácticas, seminarios, etc. (estudiar para exámenes, trabajo en biblioteca, lecturas complementarias, hacer problemas y ejercicios, etc.)		
	Estudio y Trabajo en Grupo:	Las mismas actividades que en la celda anterior, pero a realizar en espacios más amplios.		
TOTALES:			100%	100%

Imagen 11.

MÉTODOS DE TRABAJO A DESARROLLAR EN CADA UNO DE ESTOS ESCENARIOS

Métodos de enseñanza

Método docente: conjunto de decisiones sobre los procedimientos a emprender y sobre los recursos a utilizar en las diferentes fases de un plan de acción que, organizados

y secuenciados coherentemente con los objetivos pretendidos en cada uno de los momentos del proceso, nos permiten dar una respuesta a la finalidad última de la tarea educativa.

Método	Finalidad
Lección magistral	Transmisión de conocimientos y activación de procesos cognitivos en el estudiante
Estudio de casos	Adquisición de aprendizajes mediante el análisis de casos reales o simulados
Resolución de ejercicios y problemas	Ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos
Aprendizaje basado en problemas	Desarrollo de aprendizajes activos a través de la resolución de problemas
Aprendizaje orientado a los proyectos	Realización de un proyecto para la resolución de un problema aplicando habilidades y conocimientos adquiridos
Aprendizaje cooperativo	Desarrollo de aprendizajes activos y significativos de forma cooperativa
Contrato de aprendizaje	Desarrollo del aprendizaje autónomo

Seguidamente se describen los diversos métodos reconocidos como válidos para la enseñanza en general.

Enseñanza magistral

¿Qué es?

Es la presentación de un tema lógicamente estructurado, con la finalidad de facilitar información organizada, siguiendo criterios adecuados a la finalidad pretendida.

¿Cómo se desarrolla?

El profesor suministra al estudiante una información esencial y organizada, procedente de fuentes diversas, con unos objetivos predefinidos, y se puede acompañar de otros recursos didácticos (escritos, visuales, audiovisuales...).

Las lecciones magistrales se pueden usar para: exponer contenidos, explicar fenómenos, presentar experiencias o realizar demostraciones.

El estudiante:

- Escucha y toma notas
- Contrasta la información
- Genera ideas propias
- Realiza actividades
- Completa la información

¿Qué favorece?

- Percepción/atención y motivación hacia el aprendizaje.
- Adquisición y procesamiento adecuado de la información facilitada.
- Desarrollo del pensamiento propio del estudiante.
- Personalización de la información.

Procesos cognitivos y estrategias de enseñanza

Procesos cognitivos a activar en el estudiante

Estrategias de enseñanza

Percepción/ Atención y Motivación hacia el aprendizaje

Efectuar una buena introducción

- Presentar un esquema/guion de la sesión
- Despertar el interés por el tema
- Contextualizar y relacionar el contenido
- Utilizar recursos para la atención

Adquisición y procesamiento adecuado de la información facilitada

Estructurar el contenido a impartir

- Claridad, expresividad y ritmo
- Utilización de pausas y nexos
- Facilitar la toma de apuntes
- Enfatizar conceptos y hacer resúmenes

Desarrollo del pensamiento propio del alumno/personalización de la información

Formular preguntas y problemas

- Estimular el razonamiento personal
- Sugerir actividades a realizar
- Facilitar esquemas integradores
- Promover la participación y

discusión
 - Relacionar conocimientos
 y aplicaciones

Principales deficiencias de la enseñanza

DESDE LA PERSPECTIVA DEL PROFESOR	DESDE LA PERSPECTIVA DEL ALUMNO
HABLAR PARA UNA AUDIENCIA ANÓNIMA	Fallos de audición y comprensión
AUSENCIA DE REALIMENTACIÓN	Dificultades para tomar notas
SENTIMIENTOS DE FRACASO	Fallos de tono, coherencia y nivel
POCA DEDICACIÓN A SU PREPARACIÓN	No enfatizar puntos clave y resúmenes
CONDICIONES INADECUADAS (AULA, ETC.)	Mal uso de la pizarra y los medios
FALLOS EN EL CONTROL DEL TIEMPO	Falta de materiales apropiados

Estudio de casos

¿Qué es?

Análisis de un hecho, problema o suceso real; con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y, en ocasiones, entrenarse en posibles procedimientos alternativos de solución.

¿Cómo se desarrolla?

El profesor presenta un caso concreto para su estudio y lo acompaña de un guion de trabajo que oriente.

Presentación y familiarización inicial con el tema

- Estudio individual del caso.
- Análisis inicial del caso en grupo, ayudándonos o guiándonos por el profesor para interpretar y clarificar.

Análisis del caso: identificación del problema, detección de puntos fuertes y débiles, intentando dar respuestas.

Preparación de conclusiones y recomendaciones: toma de decisiones valorando diferentes alternativas para su solución y realizando una reflexión final.

¿Qué favorece?

- La capacidad de análisis.
- La motivación intrínseca por el aprendizaje.
- El entrenamiento en resolución de casos reales.
- La conexión con la realidad de la profesión.
- El desarrollo de habilidades comunicativas.
- El desarrollo de un aprendizaje funcional.
- La posibilidad de experimentar una evaluación auténtica ligada a unos hechos reales.

Aprendizaje cooperativo

¿Qué es?

Enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula, en el cual los estudiantes son responsables de su aprendizaje y del de sus compañeros, en una estrategia de corresponsabilidad para alcanzar metas e incentivos grupales.

¿Cómo se desarrolla?

Las funciones del profesor son:

Fase 1. Toma de decisiones previas a la enseñanza en el aula.

Especificar objetivos de aprendizaje, decidir tamaño del grupo, preparar materiales de aprendizaje, generar grupos (heterogéneos), preparar el espacio y distribuir roles.

Fase 2. Estructura de la tarea y la interdependencia positiva.

Explicar la tarea y los criterios para el éxito, estructurar la interdependencia positiva, responsabilidad individual, cooperación intergrupal y especificar las conductas deseables en los alumnos.

Fase 3. Intervención y control del proceso.

Observar la interacción e intervenir en caso necesario.

Fase 4. Evaluación del aprendizaje y de la interacción grupal.

Cierre de la actividad (resumen) y evaluación.

¿Qué favorece?

- Motivación por la tarea.
- Implicación e iniciativa.
- Grado de comprensión de lo que se hace, cómo se hace y porqué se hace.
- Dominio de procedimientos y conceptos.
- Desarrollo del pensamiento crítico.
- Adquisición de estrategias de argumentación.
- Aprendizaje de la comunicación, relación y resolución de conflictos.

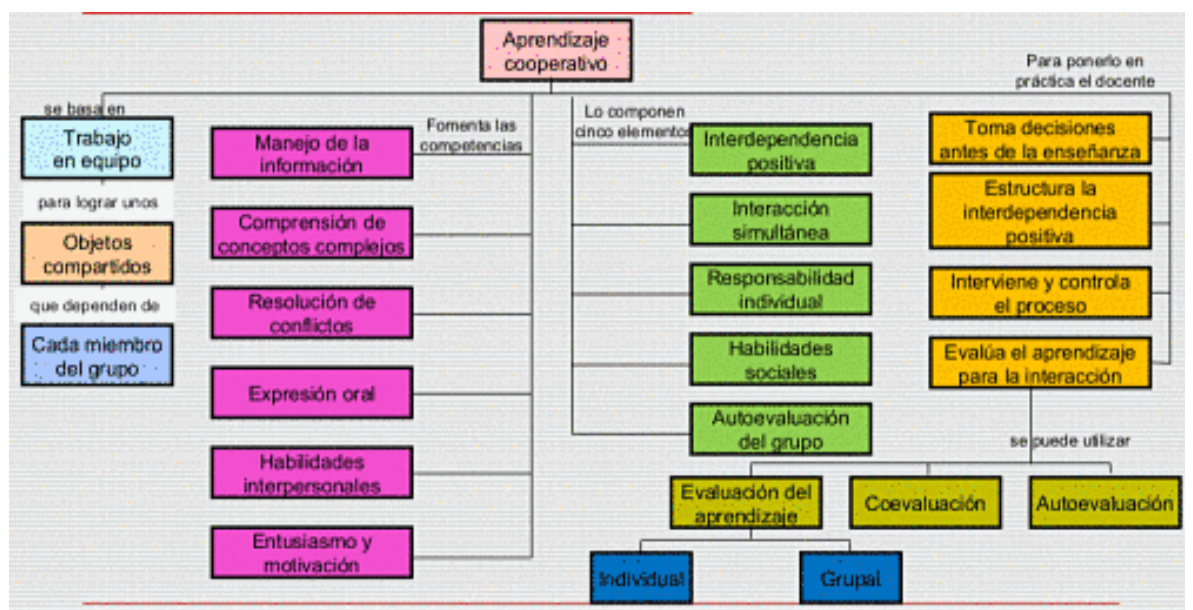


Imagen 13.

La técnica del Rompecabezas o Puzzle es la más conocida y utilizada en el ámbito académico.

Objetivos:

- Estructurar las interacciones entre los alumnos, mediante equipos de trabajo.
- Lograr que los alumnos dependan unos de otros para lograr sus objetivos.

Pasos del Puzzle:

1.- El docente ha de tener preparada la división del tema a tratar en cinco o seis documentos, los cuales se repartirán a los alumnos siguiendo un orden. Cada uno de ellos será necesario para aprender la totalidad del tema y, por tanto, todos ellos forman la unidad temática completa.

2.- Se divide a los alumnos en grupos de cinco o seis (según el número de documentos elaborados) y dentro de cada grupo cada miembro recibirá un número de 1 a 5 (de 1 a 6).

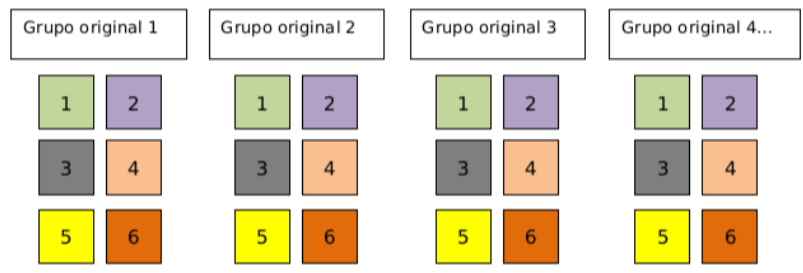


Imagen 14.

A los estudiantes con el mismo número se les reparte el mismo documento, que será diferente al del resto de compañeros (a los 1 les puede corresponder la primera parte del tema de estudio; a los 2 la segunda parte y así sucesivamente).

La primera fase será, por tanto, que los alumnos individualmente preparen su documento, que lo lean, que lo entiendan, que lo aprendan (no memorizando) y que recopilen las dudas que les surjan.

3.- La segunda fase se denomina “Reunión de Expertos”. En este momento todos los alumnos con el número 1 se reúnen para debatir y comentar su documento (que es el mismo). Los alumnos con el número 2 también se reúnen, y así sucesivamente con el resto de los números.



Imagen 15.

La finalidad de esta fase es doble: por un lado que cada alumno se haga experto del documento a través del debate, de los comentarios y de las explicaciones que se hagan en dichos grupos y por otro, que juntos diseñen un plan común para comunicar ese documento al resto de compañeros.

4.- Finalizada las reuniones de expertos, llega la tercera fase, que supone el regreso al grupo original y, cada alumno explicará al resto de sus compañeros el documento que ha estado preparando. Se recomienda que la exposición de los mismos sea en el orden adecuado para, al finalizar, disponer de un conocimiento ordenado y completo de la temática de estudio.

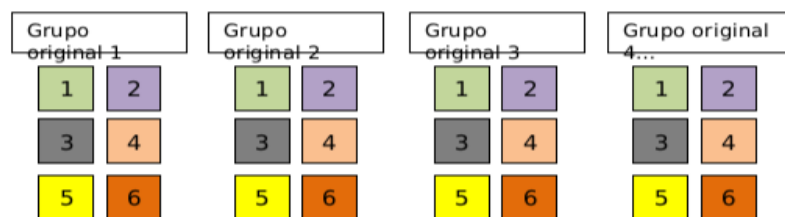


Imagen 16.

5.- La última fase, la fase cuarta, consiste en evaluar el aprendizaje logrado y la eficacia de la técnica individualmente. Para ello, el docente prepara un test sobre todo el material que han trabajado con el fin de demostrar el dominio del material que han adquirido.

Aprendizaje basado en problemas (APB)

¿Qué es?

Método de enseñanza-aprendizaje cuyo punto de partida es un problema, diseñado por el profesor, que el estudiante debe resolver para desarrollar determinadas competencias previamente definidas.

¿Cómo se desarrolla?

El profesor debe tener en cuenta:

- Conocimientos previos de los alumnos.
- Contexto y entorno

Pasos en la planificación de ABP:

- Seleccionar los objetivos a lograr
- Escoger el problema que:
 - Sea relevante
 - Sea lo suficientemente complejo
 - Sea lo suficientemente amplio
- Orientar las reglas de la actividad y el trabajo en equipo.
- Establecer un tiempo y especificarlo.
- Organizar las sesiones

¿Qué favorece?

El análisis y la resolución de cuestiones propias de la práctica profesional.

- Acerca al estudiante a su futura profesión.
- Fomenta el trabajo individual y grupal.
- Facilita la adquisición de competencias que integran la resolución de problemas con el trabajo en equipo y la toma de decisiones.

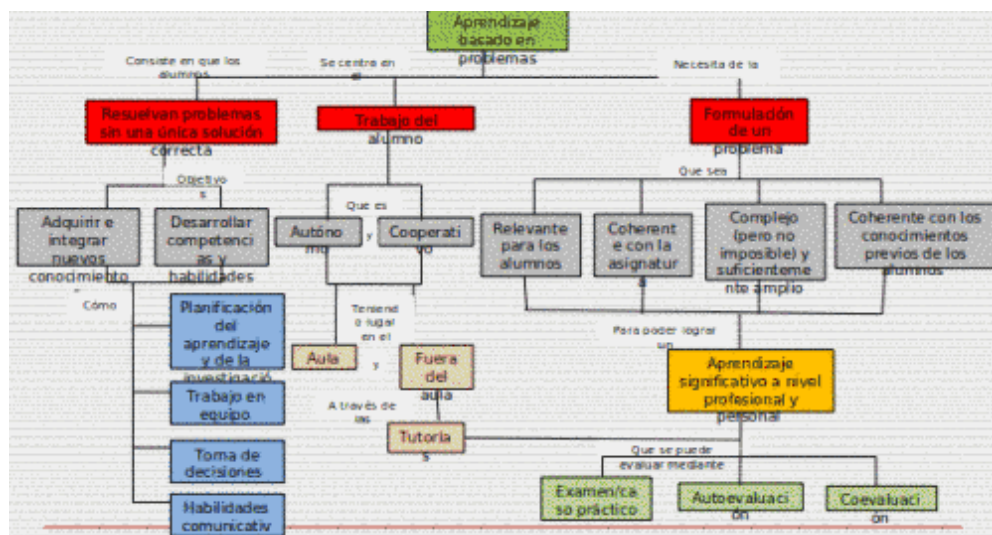


Imagen 17.

Aprendizaje orientado a proyectos

¿Qué es?

Método de enseñanza-aprendizaje en el que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado.

Se trata de resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.

¿Cómo se desarrolla?

El profesor deberá tener en cuenta:

- Los objetivos que los alumnos lograrán con la realización del proyecto.
- Los conocimientos que adquirirán con la creación del proyecto.
- Las temáticas que abordará el proyecto.

Fases en la planificación de un proyecto:

1. Definir el proyecto: objetivos, áreas de conocimiento, duración...
2. Definir las actividades a realizar: entregables y plazos.
3. Definición de los recursos necesarios: libros/artículos, internet, programas...
4. Evaluación: establecer claramente los criterios de evaluación

¿Qué favorece?

- Aprenden a tomar sus propias decisiones y a actuar de forma independiente.
- Mejora la motivación para aprender porque se apoya en la experiencia.
- Permite aplicar lo aprendido previamente a situaciones concretas.
- Favorece el aprendizaje integrador.
- Fortalece la confianza de los estudiantes en sí mismos.
- Fomenta las formas de aprendizaje investigador.

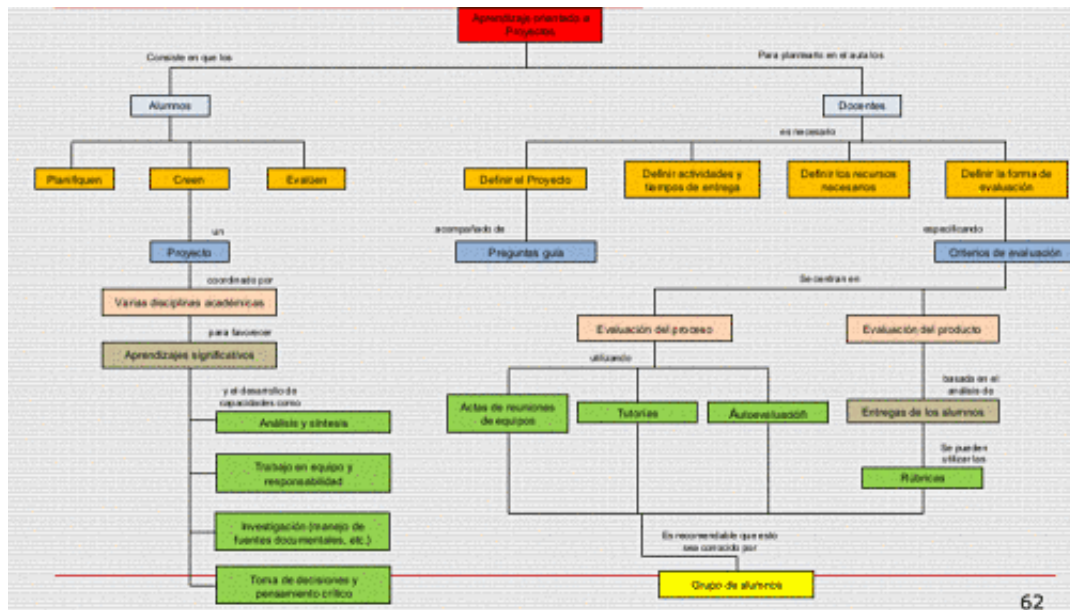


Imagen 18.

Contrato de aprendizaje

¿Qué es?

Un acuerdo establecido entre el profesor y el estudiante para la consecución de unos aprendizajes a través de una propuesta de trabajo autónomo, con una supervisión por parte del profesor durante un periodo determinado.

¿Cómo se desarrolla?

Pasos para elaborar un contrato de aprendizaje:

1. Encontrar una necesidad de aprendizaje.
2. Convertir esa necesidad de aprendizaje en objetivos específicos.

3. Identificar recursos y estrategias para el aprendizaje.
4. Determinar los resultados del aprendizaje (el producto).
5. Determinar los criterios de evaluación.
6. Revisar y firmar el contrato.
7. Llevar a cabo el contrato.
8. Autoevaluación del trabajo realizado

¿Qué favorece?

- Promueve el trabajo autónomo y responsable del estudiante.
- Permite atender a la diversidad de niveles y de maduración del estudiante.
- Posibilita un ritmo apropiado a las posibilidades personales y contextos.
- Fomenta la relación y comunicación profesor-alumno.
- Favorece la maduración del estudiante.
- Incentiva la elaboración de proyectos de formación del estudiante.

FASES DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE



Imagen 19.

Fase de inicio

Propósito

- Indagar sobre ideas previas y provocar recuerdos.
- Motivar para nuevo aprendizaje.
- Establecer enlaces y abrir cuestiones.

Actividades

- Cuestiones
- Análisis de problemas
- Debates
- Brainstormin

Fase de desarrollo

Propósito

- Comprobar la validez de sus conocimientos.
- Modificar, ampliar o sustituir los conocimientos iniciales.
- Comprobar la validez de los nuevos conocimientos.

Actividades

- Estudio de casos
- Búsqueda de información
- Clases magistrales

Fase de aplicación

Propósito

- Familiarizarse con los conceptos, procedimientos y actitudes que ha desarrollado con los nuevos conocimientos.
- Consolidar las nuevas ideas aplicándolas a diferentes situaciones.

Actividades

- Diseño y realización de proyectos
- Resolución de problemas
- Elaboración de temas

Fase de revisión

Propósito

- Concienciar al alumno de sus progresos y necesidades.

- Búsqueda compartida de soluciones para afrontar aprendizajes futuros.

Actividades

- Tutorías
- Análisis de portafolios
- Realización de exámenes

4.1.3.5. BIBLIOGRAFÍA

- Aragundi, S., & Cobeña, R. (2013). *aprendizaje de las matemáticas en los niños y niñas de séptimos años de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 703 "Fausto Molina" de la parroquia Simón Plata Torres del Cantón y Provincia de Esmeraldas. Año lectivo 2013 – 2014?* Esmeraldas - Ecuador: Tesis Universitaria.
- Ávila, L. C., & Ávila, R. G. (2009). *Los recursos tecnológicos en el laboratorio de computación para mejorar el rendimiento estudiantil en el área de computación.*
- Barreno, E. V. (2012). *ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ALUMNOS DE LOS OCTAVOS AÑOS DEL COLEGIO "17 DE SEPTIEMBRE" DE LA CIUDAD DE MILAGRO* . Quito - Ecuador : Tesis Universitaria .
- Barzanal, R. (22 de Enero de 2016). *Métodos y técnicas didácticas para la enseñanza de la informática.* Obtenido de <http://www.um.es/docencia/barzana/MASTER-INFORMATICA-II/Metodos-y-tecnicas-didacticas-para-la-ensenanza-de-la-informatica.html>
- Beltrán, C. C., & Villacrés, G. M. (2010). *Implementos didácticos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en el área de informática.* .
- Cárdenas, R. J. (2015). *La educación de la informática y las competencias en preescolar.* Mexico: IPEP.
- Escandón, t. S., Clemente, C. V., & Huerta, C. D. (2010). *Estrategias metodología de la enseñanza de la informática.*
- Huerta, D. (23 de Abril de 2010). *slideshare.net.* Obtenido de <http://es.slideshare.net/ndhc/estrategias-metodologia-de-la-ensenanza-de-la-informatica>
- Lucas, A. J. (2015). *aplicaciones ofimáticas utilizadas por los docentes en el proceso enseñanza - aprendizaje con los estudiantes del octavo noveno y décimo de Educación Básica, de la Unidad Educativa Fiscomisional "Concepción Temboury", de la parroquia Santa Lucia.* Esmeraldas - Ecuador : Tesis Universitaria.
- Nolasco, A. J. (2012). *Uso de recursos multimedia para potenciar el aprendizaje de los estudiantes del noveno grado en la asignatura de electricidad en el Centro de Investigación e Innovación Educativas de la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.* *Investigación Educativa*(32), 95 - 108 . Obtenido de <http://www.lamjol.info/index.php/PARADIGMA/article/download/1417/1238>
- Trejo, M. E., & Pérez, E. W. (2015). *LOS RECURSOS INFORMÁTICOS COMO HERRAMIENTAS PARA MEJORAR LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA UNIDAD EDUCATIVA "ATAHUALPA"*. La Concordia - Ecuador : Tesis Universitaria .
- Villalaba, T. G. (2014). *ESTRATEGIAS METODOLÓGICA Y SU INSIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DEL ÁREA DE INFORMÁTICA* . Milagro - Ecuador : Tesis Universitaria .

4.1.3.6. ANEXOS



Imagen 20. Encuesta realizada a los estudiantes

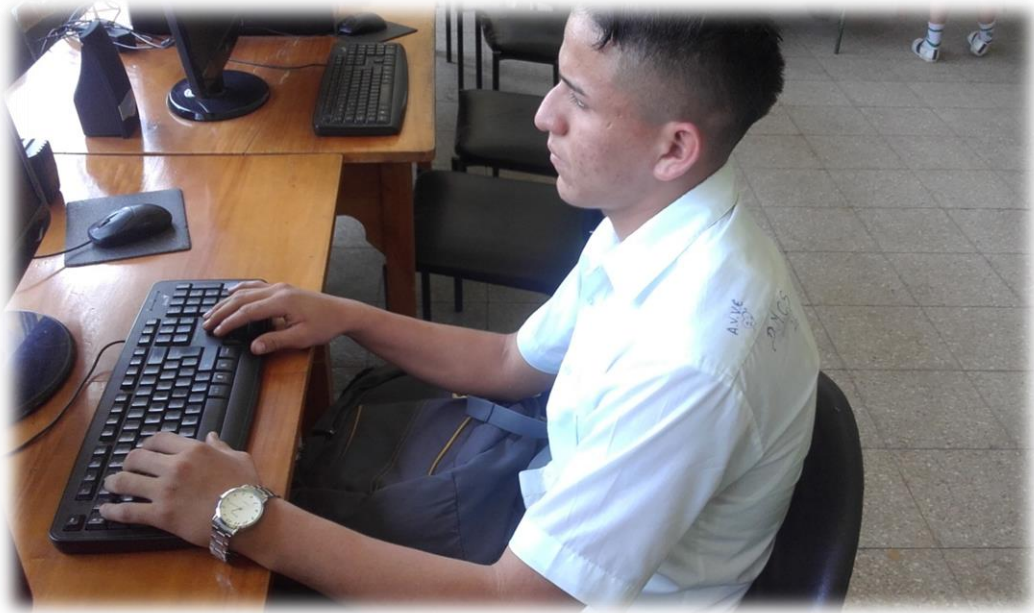


Imagen 21. Resolviendo las preguntas respectivas en el laboratorio



Imagen 22. Realizando la encuesta en la respectiva computadora



Imagen 23. Explicando sobre que trata la encuesta



Imagen 24. Fijando el puesto donde quedaran ubicadas las computadoras.

ENCUESTA APLICADAS A LOS ESTUDIANTES

1. ¿Con qué frecuencia utiliza su profesor(a) medios audiovisuales como (retroproyector), para impartir la asignatura de Computación?

Siempre	
A veces	
Nunca	

2. ¿Crees que es importante que el Colegio cada vez emplee más tecnología en clases?

Si	
No	

3. ¿Con que frecuencia utiliza en el laboratorio de computación software de aplicación como Procesador de texto para las clases de Computación?

Siempre	
A veces	
Nunca	

4. ¿Las computadoras con las que cuenta el laboratorio de Computación, son de última generación es decir posee una velocidad óptima para realizar tus trabajos?

Si	
No	

5. ¿Con que frecuencia su profesor (a) hace uso del correo electrónico para el envío de tareas?

Siempre	
A veces	
Nunca	

6. ¿Con que frecuencia navegas en una página web para extraer información con respecto a la asignatura de Computación?

Siempre	
A veces	
Nunca	

7. ¿Considera que las plataformas educativas, ayudan a promover la motivación en la asignatura?

Siempre	
A veces	
Nunca	

8. ¿Considera que los tutoriales educativos sirven de apoyo para obtener información en cuanto a la asignatura?

Siempre	
A veces	
Nunca	

9. ¿El profesor o (a) crea el ambiente propicio para que los estudiantes participen activamente en las clases de Computación?

Siempre	
A veces	
Nunca	

10. ¿Su docente le ha platicado acerca de las TIC's, Tecnología de Información y Comunicación?

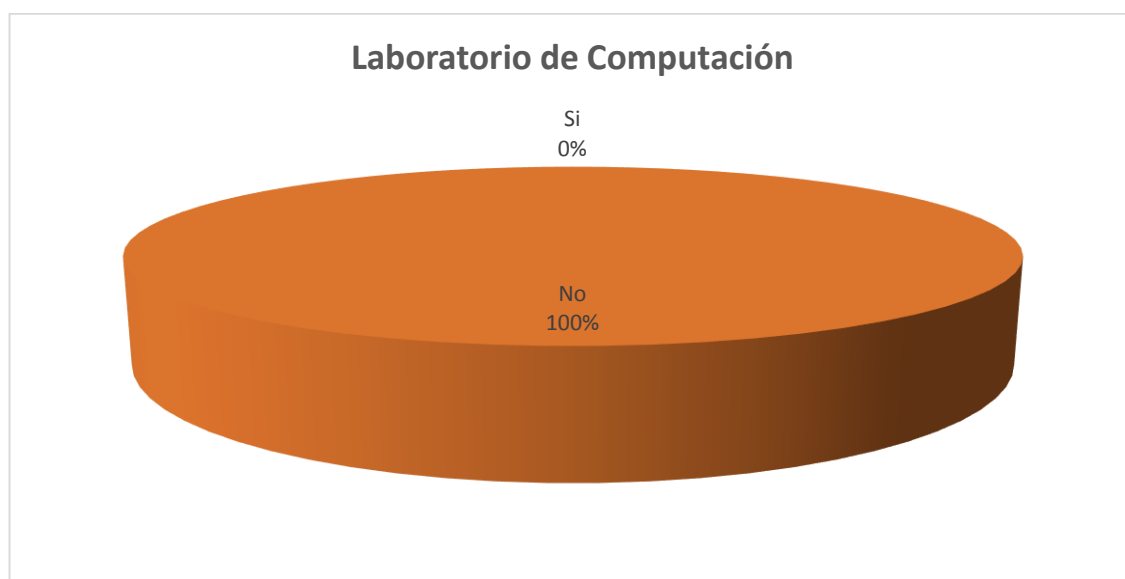
Si	
No	

1. ¿Las computadoras con las que cuenta el laboratorio de Computación, son de última generación es decir posee una velocidad óptima para realizar tus trabajos?

CUADRO N° 4

ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	44	100%
TOTAL	44	100%

GRÁFICO N° 4



Análisis e Interpretación

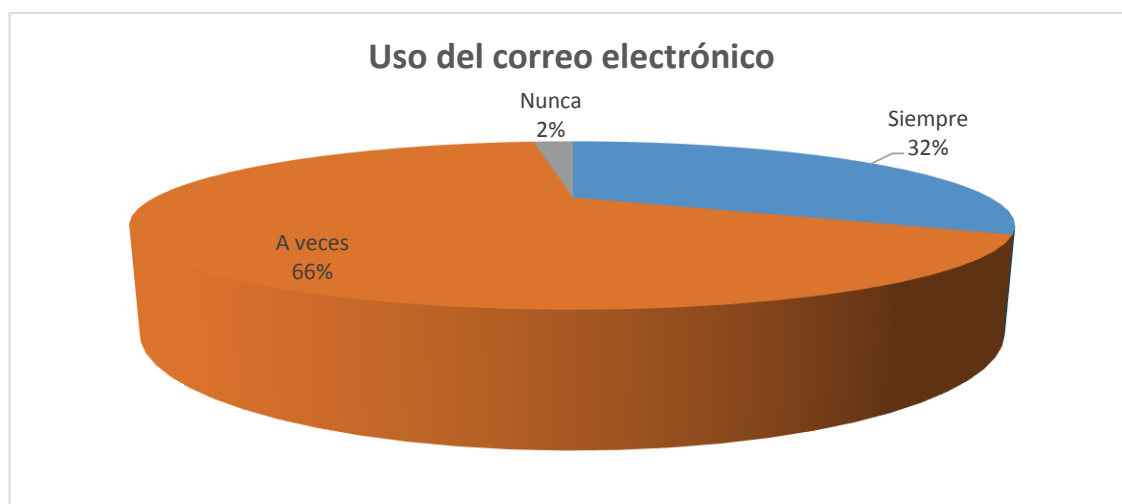
El 100% de los estudiantes confirman que las máquinas que poseen en la institución no son de última generación, esto nos ayuda a nuestra investigación ya que se puede comprobar que los recursos con los que cuenta la institución no son los adecuados. Es necesario que se inserten herramientas que actualmente utiliza el docente para impartir sus clases, considerando que las computadoras se constituyen dentro de los recursos didácticos y son un elemento necesario dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

2. ¿Con que frecuencia su profesor (a) hace uso del correo electrónico para el envío de tareas?

CUADRO N° 5

ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	14	32%
A veces	29	66%
Nunca	1	2%
TOTAL	44	100%

GRÁFICO N° 5



Análisis e Interpretación

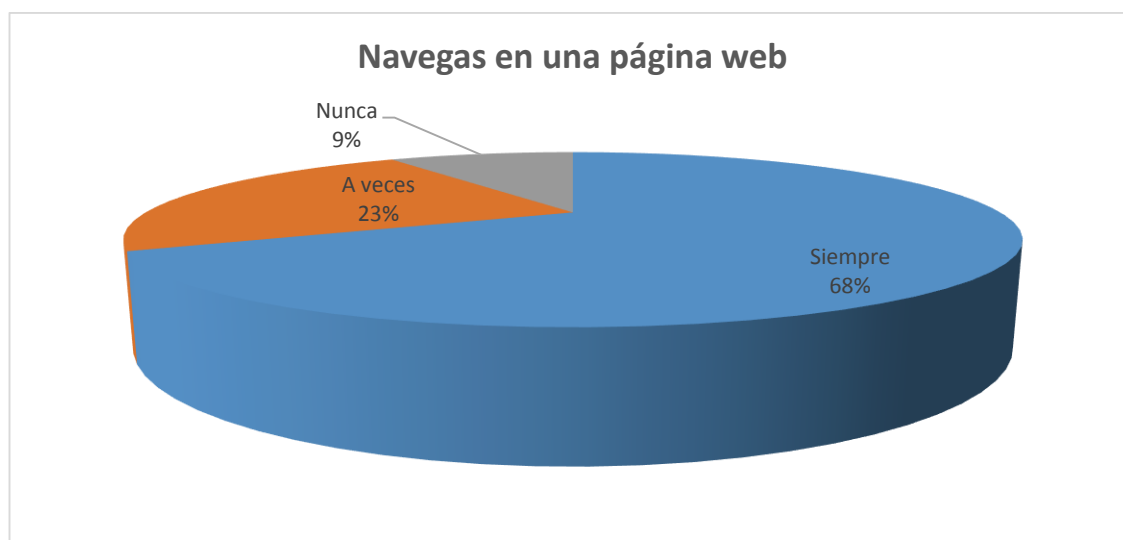
A través de esta gráfica podemos observar que el 2% de los estudiantes encuestados no hacen uso del correo electrónico, el 66% a veces y el 32% siempre. Siendo esta una herramienta básica para el envío de tareas, considerando que al potencializar el uso de esta herramienta de comunicación se logrará desarrollar habilidades en cuanto al uso de las tecnologías y también se fortalecería las relaciones entre estudiante y docente, una de las ventajas que se alcanzaría al hacer uso de esta herramienta es acceder a conocimientos que ayuden a aportar en un trabajo realizada por los estudiantes.

3. ¿Con que frecuencia navegas en una página web para extraer información con respecto a la asignatura de Computación?

CUADRO N° 6

ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	30	68%
A veces	10	23%
Nunca	4	9%
TOTAL	44	100%

GRÁFICO N° 6



Análisis e Interpretación

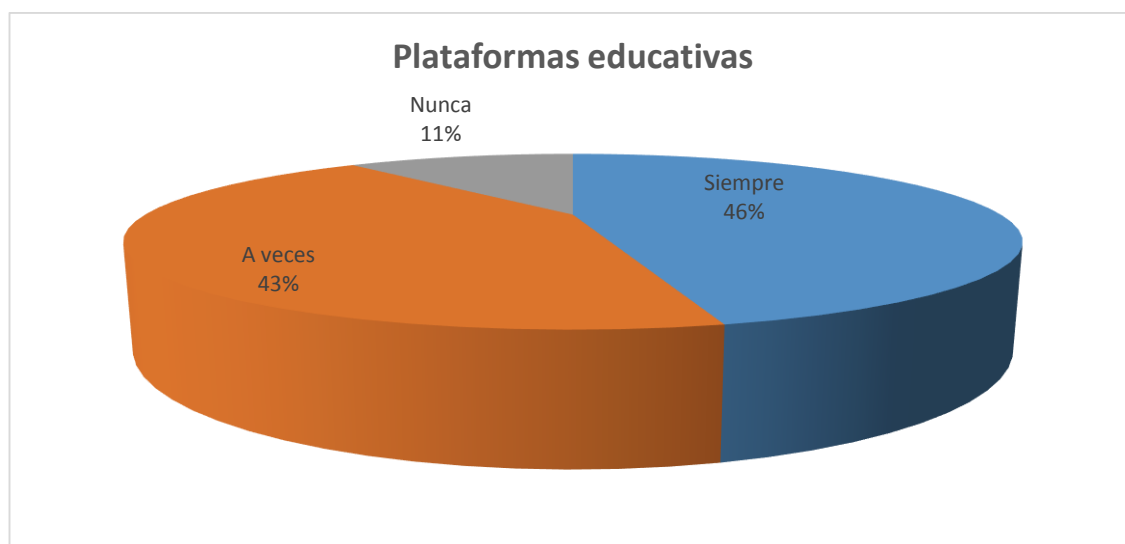
En la gráfica nos muestra que el 68% de los estudiantes encuestados utilizan con frecuencia las páginas web para extraer información sobre la asignatura, esto es un punto a favor para nuestra investigación ya que esta es una herramienta tecnológica que se encuentra al alcance de todos, las páginas web ofrecen información relacionados con un campo de estudio, y esto se puede aprovechar al máximo para fines académicos, utilizado adecuadamente esta herramienta e incorporando información como puede ser: documentos, actividades orientadas a la enseñanza de distintas materias.

4. ¿Considera que las plataformas educativas, ayudan a promover la motivación en la asignatura?

CUADRO N° 7

ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	20	46%
A veces	19	43%
Nunca	5	11%
TOTAL	44	100%

GRÁFICO N° 7



Análisis e Interpretación

El 46% de los estudiantes encuestados están de acuerdo que las plataformas educativas ayudan a promover la motivación, el 43% a veces y el 11% nunca.

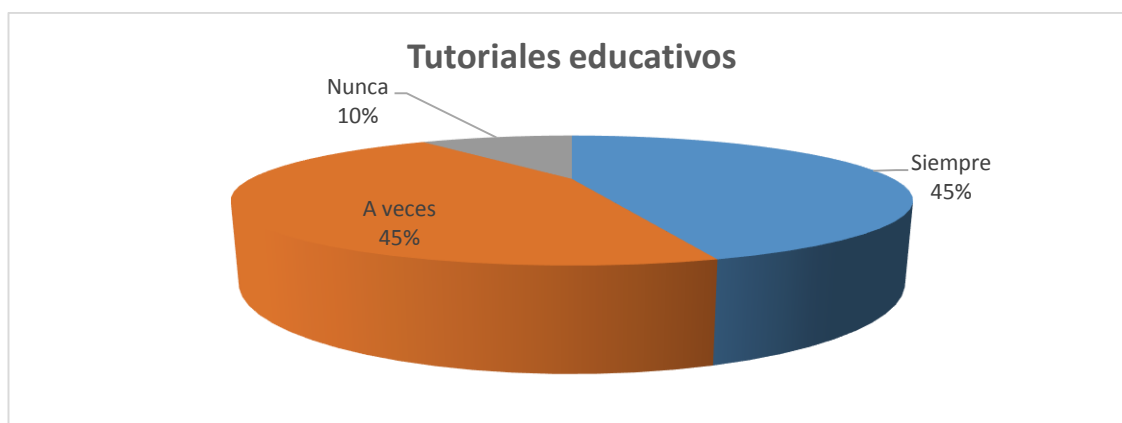
Considerando que la utilización del simulador educativo promueve el desarrollo de habilidades y actitudes con los estudiantes de la clase, además permite ampliar las técnicas y herramientas tecnológicas que pueden ser utilizadas a aplicadas a la educación actual donde las herramientas tecnológicas aportan grandemente con sus diferentes interfaces y agradables ambientes para el estudiante.

5. ¿Considera que los tutoriales educativos sirven de apoyo para obtener información en cuanto a la asignatura?

CUADRO N° 8

ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	20	45%
A veces	20	45%
Nunca	4	10%
TOTAL	44	100%

GRÁFICO N° 8



Análisis e Interpretación

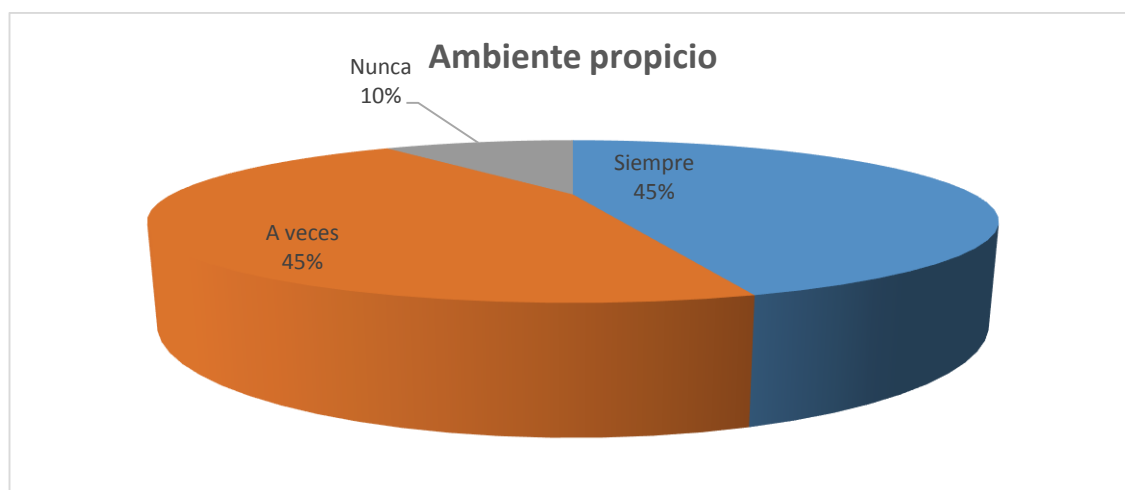
El 45% de los estudiantes encuestados afirman que los tutoriales educativos sirven de apoyo para obtener información en cuanto a la materia, ya que esta herramienta posee información concreta con respecto a un determinado tema o unidad que se esté tratando en clase, y el 10% piensan lo contrario. Los estudiantes al estar inmersos en la cultura digital, sienten una tendencia por el uso de los tutoriales educativos, ya que con esta herramienta se rompería la manera tradicional de aprender la asignatura, se puede hacer uso de esta herramienta teniendo en cuenta el contenido que se va a implementar dentro del tutorial y garantizando que la información proporcionada al estudiante sea de ayuda para la materia.

6. ¿El profesor o (a) crea el ambiente propicio para que los estudiantes participen activamente en las clases de Computación?

CUADRO N° 9

ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	45%
A veces	30	45%
Nunca	4	10%
TOTAL	44	100%

GRÁFICO N° 9



Análisis e Interpretación

Los estudiantes encuestados afirma con el 45% que siempre y a veces crea el ambiente propicio para que el estudiante participe activamente en las clases de Computación, el 10% opina que nunca. Es necesario que el estudiante trabaje en un ambiente donde pueda construir el aprendizaje con un clima motivacional de cooperación, donde cada alumno reconstruya su aprendizaje con el resto del grupo, logrando integración en los alumnos y a su vez compartiendo el conocimiento y las experiencias entre los mismos.

7. ¿Su docente le ha platicado acerca de las TIC's, Tecnología de Información y Comunicación?

CUADRO N° 10

ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	26	59%
No	18	41%
TOTAL	44	100%

GRÁFICO N° 10



Análisis e Interpretación

Los resultados obtenidos fueron el 59% de los estudiantes respondieron que sus docentes si le han comentado acerca de las TIC's, el 41% responde que sus docentes no lo hacen.

Las tecnologías de la información y la comunicación brindan grandes beneficios y adelantos en salud y educación. Las tecnologías de la Información y Comunicación son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, resumen, recuperan y presentan información representada de la más variada forma.



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

Quevedo, 30 de agosto del 2016

Lcdo.

Pedro Vélez Ortega

RECTOR DE LA UNIDAD "EDUCATIVA QUEVEDO"

De mis consideraciones:

El suscrito, **GONZÁLEZ ARAUJO JOSÍAS ISAAC**, con cédula de identidad N° **120734586-7**, egresado de la especialidad de computación de la **UTB-QUEVEDO**, me dirijo a usted muy cordialmente en primer lugar para desearle éxitos en su labor como Rector de tan ilustre Institución de nuestro cantón y en segundo lugar solicitarle **me permita realizar en su institución mi proyecto de tesis de investigación** previa a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Computación, cuyo tema es: **DE QUÉ MANERA LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INCIDEN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE COMPUTACIÓN DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO EN SISTEMA A Y B DE LA UNIDAD EDUCATIVA "QUEVEDO"**

El aporte de esta investigación no solo aportará mi carrera profesional, también aportará a la institución ya que será de mutuo aprendizaje en beneficio de los estudiantes que son el centro principal del quehacer educativo.

Esperando que su respuesta sea afirmativa, quedo de usted., muy agradecido.

Atentamente,

**GONZÁLEZ ARAUJO JOSÍAS ISAAC
EGRESADO DE LA UTB-QUEVEDO
C.I. 120734586-7**



UNIDAD EDUCATIVA "QUEVEDO"

FUNDADO EN 1968 - TELEFONO: (052)752-670

Estudiar es hacer Patria

Quevedo septiembre 12, 2016
Oficio No.516-UEQ-16

Ingeniera

Mayra Peña Galeas

**COORDINADORA DEL AREA DE COMPUTACION DE LA UNIVERSIDAD TECNICA DE
BABAHOYO - EXTENSION EN "QUEVEDO"**

Quevedo.-

De mi consideración:

Mediante la presente me dirijo a usted, para comunicarle que se acepta que el señor **GONZALEZ ARAUJO JOSIAS ISAAC**, realice el Proyecto de Tesis, para la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, con el tema **DE QUE MANERA LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INCIDEN EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO EN EL ÁREA DE COMPUTACION DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO EN SISTEMA A Y B DE LA UNIDAD EDUCATIVA "QUEVEDO"**, lo que servirá de apoyo para nuestros estudiantes.

Particular que dejo en su conocimiento.

Cordialmente,

Lcdo. Pedro Veliz Ortega

RECTOR

UNIDAD EDUCATIVA QUEVEDO.

PVO/JTR



	FUNCIONARIO	CARGO	SUMILLA
ELABORADO POR:	LCDA. JACQUELINE TORRES R.	SECRETARIA	
REVISADO	LCDO. PEDRO VELIZ ORTEGA.	RECTOR	



Estudiar es hacer Patria
UNIDAD EDUCATIVA "QUEVEDO"
Colegio_quevedo@hotmail.com
Fundado en 1968-telef.2752670

Quevedo septiembre 12, 2016

RECTORADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "QUEVEDO"

CERTIFICA

Que el señor **GONZALEZ ARAUJO JOSIAS ISAAC**, con cédula de ciudadanía No. 1207345867, egresado de la Universidad Técnica de Babahoyo-Extensión en "Quevedo", realizó su Tesis de Investigación, previo a la obtención del título de licenciado, cuyo tema es **DE QUE MANERA LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INCIDEN EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO EN EL ÁREA DE COMPUTACION DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO EN SISTEMA A Y B DE LA UNIDAD EDUCATIVA "QUEVEDO"**. Durante el periodo lectivo 2016-2017, siendo de vital importancia para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, en caso de ser necesario me remitiré a los archivos que reposan en la institución, el mencionado señor puede hacer el uso legal del presente documento cuando estime conveniente.

Lo certifico,

Lcdo. Pedro Veliz Ortega. MS

RECTOR
UNIDAD EDUCATIVA QUEVEDO.

PVO/JTR



	FUNCIONARIO	CARGO	SUMILLA
ELABORADO POR:	LCDA. JACQUELINE TORRES R.	SECRETARIA	
REVISADO	LCDO. PEDRO VÉLIZ ORTEGA.	RECTOR	



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



LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN COMPUTACIÓN

ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

N° 024-LCEC-EXTQ
 Quevedo, 3 de octubre de 2016

En la ciudad de Quevedo, de la provincia de Los Ríos, República del Ecuador a los 3 días del mes de octubre del año 2016, a las 9h00, siendo este día dentro de la hora señalada por el Coordinador de la carrera LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN COMPUTACIÓN, se instala los señores miembros de la Comisión de especialistas para examinar el proyecto de investigación de (la) señor (a)(ita) **GONZALEZ ARAUJO JOSIAS ISAAC**, de la carrera LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN COMPUTACIÓN.

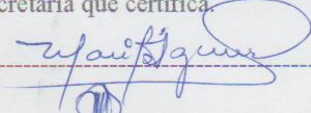
Cuyo tema es **DE QUÉ MANERA LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INCIDEN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE COMPUTACIÓN DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO EN SISTEMA A Y B DE LA UNIDAD EDUCATIVA QUEVEDO**, la Comisión queda integrada de la siguiente manera:

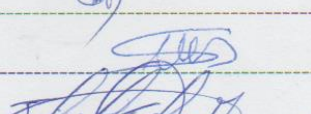
- Msc. Maritza Aguirre Arana (Director/Delegado del Director)
- Msc. Rosa Navarrete Ortega (Área de Investigación)
- Msc. Salomé Sánchez Gómez (Docente del Área específica)

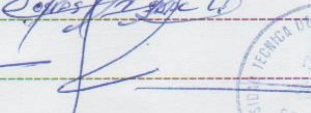
En consecuencia, se declara aprobado Proyecto De Investigación, para su ponencia ante el tribunal de sustentación.


Para constancia y validez firman por triplicado en unidad de acto con los señores

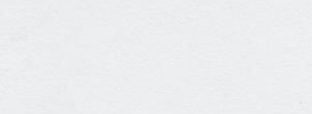
Miembros de la comisión, egresada(o) y Secretaria que certifica.

Msc. Maritza Aguirre Arana _____ 

Msc. Rosa Navarrete Ortega _____ 

Msc. Salomé Sánchez Gómez _____ 

GONZALEZ ARAUJO JOSIAS _____ 

Abg. Emilia Yong de Montalvo _____ 

Secretaria Ext. Quevedo



