



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

EXTENSION QUEVEDO

TESIS DE GRADO

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIA DE LA EDUCACIÓN
MENCION COMPUTACIÓN**

TEMA:

**IMPLEMENTAR UN SOFTWARE LIBRE (PREZI) Y SU INCIDENCIA EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE PARA LA PRESENTACION
DE TRABAJOS INVESTIGATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER
AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE MARIA
VELASCO IBARRA” DEL CANTON BUENA FE AÑO LECTIVO 2016**

AUTOR:

AREVALO FRANCO JOSUE ISRAEL

TUTOR

ING. WALTER CHANG, MSC

LECTOR

ING. EMILIO RAMÍREZ, MSC

QUEVEDO - LOS RIOS

2016

DEDICATORIA

A Dios

Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mi madre Terina

Por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

A mis familiares

A mi hermano Eduardo por ser el ejemplo de un hermano mayor y del cual aprendí aciertos y de momentos difíciles; a mis hermanas, hermanos y a todos aquellos que participaron directa o indirectamente en la elaboración de esta tesis.

A mis amigos.

Que nos apoyamos mutuamente en nuestra formación profesional y que hasta ahora, seguimos siendo amigos.

Finalmente a los maestros, aquellos que marcaron cada etapa de nuestro camino universitario, y que me ayudaron en asesorías y dudas presentadas en la elaboración de la tesis.

¡Gracias a ustedes!

AGRADECIMIENTO

A mi familia fuente de apoyo constante e incondicional en toda mi vida y más aún en mis duros años de carrera profesional y en especial quiero expresar mis más grandes agradecimientos a mi madre que sin su ayuda habría sido imposible culminar mi profesión.

A mis amigos y docentes por haberme ayudado a culminar mí trabajo investigativo.

Gracias



UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO

EXTENSION QUEVEDO

FACULTAD CIENCIA JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA DE EDUCACIÓN
CARRERA DE LICENCIATURA EN COMPUTACIÓN

CERTIFICADO DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

El suscrito (o) **AREVALO FRANCO JOSUE ISRAEL** con # de cedula 0503466542 en calidad de autor del trabajo de investigación o tesis realizada sobre la “**IMPLEMENTAR UN SOFTWARE LIBRE (PREZI) Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE PARA LA PRESENTACION DE TRABAJOS INVESTIGATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE MARIA VELASCO IBARRA” DEL CANTON BUENA FE AÑO LECTIVO 2016**, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contienen esta obra con fines estrictamente académicos o de investigación.

Los derechos de que como autor corresponde, con excepción de la presente autorización, seguirán vigente a mi favor de conformidad con lo establecido en los artículos 5, 6, 8,19 y demás perteneciente a la ley propiedad intelectual y su Reglamento en concordancia, con el Art. 144 de la ley de Educación superior.

AREVALO FRANCO JOSUE ISRAEL

AUTOR



UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO

EXTENSION QUEVEDO

FACULTAD CIENCIA JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA DE EDUCACION

CARRERA DE LICENCIATURA EN COMPUTACION

CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADO PREVIA A LA SUSTENCIÓN.

Haber dirigido y asesorado en todas sus partes la tesis denominada **IMPLEMENTAR UN SOFTWARE LIBRE (PREZI) Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE PARA LA PRESENTACION DE TRABAJOS INVESTIGATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE MARIA VELASCO IBARRA” DEL CANTON BUENA FE AÑO LECTIVO 2016** del programa de seminario de graduación considero que dicho informe investigativo reúne todos los requisitos y méritos suficientes para ser sometido ante la sustentación ante tribunal examinador que el concepto directivo designe.

ING. WALTER CHANG, MSC

TUTOR DE TESIS



UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO

EXTENSIÓN QUEVEDO

FACULTAD CIENCIA JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA DE EDUCACIÓN

CARRERA DE LICENCIATURA EN COMPUTACIÓN

CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL TRABAJO DE GRADO PREVIA A LA SUSTENCIÓN.

Ing. Emilio Ramírez, catedrático de la Universidad Técnica de Babahoyo, en calidad de LECTOR DE TESIS DE GRADO.

CERTIFICA:

Que revisado y analizado la tesis elaborada y presentada por el Sr. **AREVALO FRANCO JOSUE ISRAEL**, como requisito para optar por el título de licenciatura en “**IMPLEMENTAR UN SOFTWARE LIBRE (PREZI) Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE PARA LA PRESENTACION DE TRABAJOS INVESTIGATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE MARIA VELASCO IBARRA” DEL CANTON BUENA FE AÑO LECTIVO 2016** la cual cumple con los requisitos académicos, científicos y se encuentra acta para su respectiva sustentación.

ING. EMILIO RAMÍREZ MSC

LECTOR



**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: **IMPLEMENTAR UN SOFTWARE LIBRE (PREZI) Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA LA PRESENTACION DE TRABAJO INVESTIGATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE MARIA VELASCO IBARRA” DEL CANTON BUENA FE AÑO LECTIVO 2016**

LA AUTORIA DE: JOSUE ISRAEL AREVALO FRANCO

LA OTORGA LA CALIFICACION DE _____

EQUIVALENTE A: _____

FIRMA DEL TRIBUNAL

**MSC. SALOME SANCHEZ GÓMEZ
DELEGADO DEL DECANO**

**MSC. MAYRA PEÑA GALEAS
AREA DE INVESTIGACIÓN**

**MSC. SANDRA DAZA SUAREZ
DOCENTE DEL ÁREA ESPECÍFICA**

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



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

CERTIFICACIÓN

Ing. WALTER CHANG MUÑOZ, Msc.
TUTOR DE TRABAJO DE GRADO

URKUND

Documento	Tesis Final.docx (D23992777)
Presentado	2016-12-01 17:43 (-05:00)
Presentado por	memobarce77@gmail.com
Recibido	aramirezc.utb@analysis.orkund.com
Mensaje	Tesis Corregida Josue Arevalo Franco Mostrar el mensaje completo

10% de esta aprox. 9 páginas de documentos largos se componen de texto presente en 7 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: **“IMPLEMENTAR UN SOFTWARE LIBRE (PREZI) Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE PARA LA PRESENTACION DE TRABAJOS INVESTIGATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE MARIA VELASCO IBARRA” DEL CANTON BUENA FE AÑO LECTIVO 2016”** de autoría de (el) (la) Sr. (Sra.) (Srta.) **ARÉVALO FRANCO JOSUÉ ISRAEL**, con **C.I. 050346654-2**, 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, 01 de Diciembre del 2016.


Ing. WALTER CHANG MUÑOZ, Msc.
TUTOR DE TRABAJO DE GRADO

CONTENIDO

PORTADA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
CERTIFICADO DE LA AUTORÍA INTELECTUAL.....	iv
CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADO PREVIA A LA SUSTENCIÓN.	v
CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL TRABAJO DE GRADO PREVIA A LA SUSTENCIÓN.	vi
CONTENIDO	ix
INDICE DE CUADRO.....	xiii
INDICE DE GRAFICO	xv
RESUMEN.....	xvii
ABSTRACT.....	xix
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I.....	3
1. TEMA.....	3
1.1. MARCO CONTEXTUAL.....	3
1.1.1. Contexto Local o Institucional	3
1.2. SITUACION DE LA PROBLEMÁTICA.....	7
1.2.1. Planteamiento del problema.	8
1.2.2. Problema general.....	8
1.2.3. Subproblemas o problemas derivados.....	8
1.3. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	8
1.3.1. Delimitación temporal.....	8
1.3.2. Delimitación espacial	9

1.3.3. Delimitación demográfica.....	9
1.4. JUSTIFICACIÓN	9
1.5. OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN	10
1.5.1. Objetivo general	10
1.5.2. Objetivos específicos.....	10
CAPITULO II	11
2. MARCO TEORICO.....	11
2.1. MARCO CONCEPTUAL.....	11
2.1.1. Software	11
2.1.2. Ciclo de vida del software.....	12
2.1.3. Dominios de aplicación del software	13
2.1.4. Proceso del software.....	13
2.1.5. Modelos del proceso del software.....	14
2.1.6. Clasificación del software	15
2.1.7. Definición de software libre.....	18
2.1.7.1 Ventajas del Software Libre.....	18
2.1.7.2 Desventajas del Software Libre.....	20
2.1.7.3 Libertades del Software Libre	21
2.1.7.4 Tipos de licencias del Software.....	23
2.1.7.4 Programas del software Libre	24
2.1.7.2 Software libre prezi	27
2.1.7.2.1. Características	28
2.1.7.2.2 Prezi: trabajando sobre el déficit de atención.....	29
2.1.7.2.3 Software para internet	31
2.1.7.2.4. Tipos de licencias para prezi	32
2.1.7.2.5 Requerimientos para Utilizar Prezi	33
2.1.7.2.6 Edición y Construcción de un Prezi	35
2.1.7.2.7 Almacenamiento y descargas de archivos de prezi.....	38

2.1.7.2.8 Prezi y la red personal de aprendizaje	40
2.1.7.2.9 Prezi aplicado al aula.....	41
2.1.8. Proceso de enseñanza – aprendizaje.....	43
2.1.8.1. Tipos de aprendizaje	44
2.1.8.2 Divisiones del aprendizaje	46
2.1.8.3. Proceso de innovación educativa.....	47
2.1.8.4 Contexto de la enseñanza	48
2.1.8.5 El acto didáctico como facilitador del aprendizaje.....	49
2.1.8.6 El acto didáctico como relación	52
2.1.8.7 El acto didáctico como relación comunicativa.....	53
2.1.8.8 El acto didáctico como proceso de comunicación.....	54
2.1.8.9 El acto didáctico como estructura psicológica	54
2.2. POSTURA TEÓRICA	55
2.2 HIPOTESIS	55
2.3.1 Hipótesis general.....	56
2.3.2. Sub hipótesis o derivadas	56
2.4. VARIABLES.	56
2.4.1. Variable independiente.....	56
2.4.2. Variable dependiente.....	56
CAPITULO III.....	57
3.1. RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN	57
3.1.1. Resultado pruebas estadísticas aplicadas.	58
3.1.2. De la encuesta dirigida a los estudiantes de la unidad educativa “José María Velasco Ibarra” ⁵⁹	
3.1.3. Encuesta dirigida a los docentes de la unidad educativa “José María Velasco Ibarra”.....	61
3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	63
3.3 Conclusiones y Recomendaciones.....	63
CAPITULO IV PROPUESTA DE APLICACIÓN.....	64

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADO	64
4.1.1. Alternativa obtenida	65
4.1.2. Alcance de la alternativa	65
4.1.3. Aspecto básico de la alternativa	66
4.1.3.1. Antecedentes	66
4.1.3.2. Justificación.....	66
4.2.2. Objetivos	67
4.2.2.1. General	67
4.2.2.2. Especifico.....	67
4.3.3 Estructura general de la propuesta.....	68
4.3.3.1. Título	68
4.3.3.2. Componentes.....	68
4.4. RESULTADO ESPERADO DE LA ALTERNATIVA.....	74
V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	74
ANEXOS1	

INDICE DE CUADRO

- Cuadro 1.** ¿Ha utilizado un software libre (prezi) en el proceso de enseñanza?
- Cuadro 2.** ¿Cree usted que el software libre (prezi) mejoraría el proceso de enseñanza?
- Cuadro 3.** ¿Se debería utilizar software libre (prezi) en las Instituciones Educativas?
- Cuadro 4.** ¿Le gustaría aplicar el software libre (prezi) en sus clases?
- Cuadro 5.** ¿Cree usted que la aplicación del software libre (prezi) incidirá en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los alumnos?
- Cuadro 6.** ¿Sabe el manejo del software libre (prezi) ?
- Cuadro 7.** ¿La institución cuenta con materiales y equipos para impartir las clases mediante un software libre (prezi)?
- Cuadro 8.** ¿Cree usted que con la aplicación del software libre (prezi) mejorarían la presentación de trabajos investigativos por parte de los estudiantes?
- Cuadro 9.** ¿Cree usted que la presentación de trabajos investigativos mediante el software libre (prezi) se consideraría como una estrategia metodológica?
- Cuadro 10.** ¿Cree usted que la utilización del software libre (prezi) ayudaría a desarrollar la creatividad de los estudiantes al momento de presentar los trabajos investigativos?
- Cuadro 11.** ¿Incentivaría a los estudiantes a presentar los trabajos investigativos mediante el software libre (prezi)?
- Cuadro 12.** ¿Le gustaría recibir capacitación sobre el manejo del software libre (prezi)?
- Cuadro 13.** ¿Conocen que es un software libre (prezi)?
- Cuadro 14.** ¿El proceso de enseñanza impartida por los docentes es mediante la utilización de un software libre (prezi)?
- Cuadro 15.** ¿Les gustaría que las clases se realicen de una manera creativa mediante el software libre (prezi)?
- Cuadro 16.** ¿Creen que mejorarían su rendimiento escolar si los docentes utilizaran el software libre (prezi)?
- Cuadro 17.** ¿Algún docente ha utilizado el software libre (prezi) para enseñarles las asignaturas que estudian día a día?
- Cuadro 18.** ¿Saben si los docentes de la Institución Educativa promueven la utilización

del software libre (prezi) en la presentación de trabajos investigativos?

Cuadro 19. ¿Les gustaría recibir clases sobre el manejo de un software libre (prezi)?

Cuadro 20. ¿Les gustaría presentar sus trabajos investigativos utilizando el software libre (prezi) ?

Cuadro 21. ¿Les gustaría que la Institución Educativa tuviera los materiales y equipos necesarios para presentar los trabajos investigativos con el software libre (prezi) en su aula?

Cuadro 22. ¿Les gustaría que el proceso de enseñanza – aprendizaje se lo realice mediante la utilización del software libre (prezi)?

Cuadro 23. ¿Creen que saber el manejo del software libre (prezi) y aplicarlos en la presentación de trabajos investigativos les ayudaría en su etapa universitaria?

INDICE DE GRAFICO

Gráfico 1. Ciclo de vida

Gráfico 2. ¿Ha utilizado un software libre (prezi) en el proceso de enseñanza?

Gráfico 3. ¿Cree usted que el software libre (prezi) mejoraría el proceso de enseñanza?

Gráfico 4. ¿Se debería utilizar software libre (prezi) en las Instituciones Educativas?

Gráfico 5. ¿Le gustaría aplicar el software libre (prezi) en sus clases?

Gráfico 6. ¿Cree usted que la aplicación del software libre (prezi) incidirá en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los alumnos?

Gráfico 7. ¿Sabe el manejo del software libre (prezi) ?

Gráfico 8. ¿La institución cuenta con materiales y equipos para impartir las clases mediante un software libre (prezi)?

Gráfico 9. ¿Cree usted que con la aplicación del software libre (prezi) mejorarían la presentación de trabajos investigativos por parte de los estudiantes?

Gráfico 10. ¿Cree usted que la presentación de trabajos investigativos mediante el software libre (prezi) se consideraría como una estrategia metodológica?

Gráfico 11. ¿Cree usted que la utilización del software libre (prezi) ayudaría a desarrollar la creatividad de los estudiantes al momento de presentar los trabajos investigativos?

Gráfico 12. ¿Incentivaría a los estudiantes a presentar los trabajos investigativos mediante el software libre (prezi)?

Gráfico 13. ¿Le gustaría recibir capacitación sobre el manejo del software libre (prezi)?

Gráfico 14. ¿Conocen que es un software libre (prezi)?

Gráfico 15. ¿El proceso de enseñanza impartida por los docentes es mediante la utilización de un software libre (prezi)?

Gráfico 16. ¿Les gustaría que las clases se realicen de una manera creativa mediante el software libre (prezi)?

Gráfico 17. ¿Creen que mejorarían su rendimiento escolar si los docentes utilizaran el software libre (prezi)?

Gráfico 18. ¿Algún docente ha utilizado el software libre (prezi) para enseñarles las asignaturas que estudian día a día?

Gráfico 19. ¿Saben si los docentes de la Institución Educativa promueven la utilización del software libre (prezi) en la presentación de trabajos investigativos?

Gráfico 20. ¿Les gustaría recibir clases sobre el manejo de un software libre (prezi)?

Gráfico 21. ¿Les gustaría presentar sus trabajos investigativos utilizando el software libre (prezi) ?

Gráfico 22. ¿Les gustaría que la Institución Educativa tuviera los materiales y equipos necesarios para presentar los trabajos investigativos con el software libre (prezi) en su aula?

Gráfico 23. ¿Les gustaría que el proceso de enseñanza – aprendizaje se lo realice mediante la utilización del software libre (prezi)?

Gráfico 24. ¿Creen que saber el manejo del software libre (prezi) y aplicarlos en la presentación de trabajos investigativos les ayudaría en su etapa universitaria?

RESUMEN

En la actualidad las nuevas tecnologías del software libre se presentan como una alternativa tecnológica para la sociedad y las instituciones educativas ofreciendo diversas ventajas con respecto al software primitivo. El software libre fomenta e impulsa el conocimiento y participación de forma equitativa y colaborativa en el proceso educativo ayudando al estudiante a crear, por lo cual es una herramienta importante en el momento de realizar presentaciones de trabajos de las distintas materias recibidas en el aula de clases.

Por este motivo se propuso el tema de investigación “IMPLEMENTAR UN SOFTWARE LIBRE (PREZI) Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LA PRESENTACION DE TRABAJOS INVESTIGATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE MARIA VELASCO IBARRA” DEL CANTON BUENA FE AÑO LECTIVO 2016 propuesta importante porque permitió desarrollar medidas adecuadas para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Para la elaboración de esta investigación se aplicó encuesta a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “José Mará Velasco Ibarra”, obteniendo datos relevantes sobre el uso del software libre (prezi) y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante la presentación de trabajos investigativos, para luego ser tabulados obteniendo la información necesaria, que me ayudó a plantear las conclusiones y recomendaciones.

ABSTRACT

Today the new technologies of the software free is presented as an alternative technological for the society and the institutions educational offering different advantages with regard to the software primitive. Free software encourages and promotes the knowledge and participation of collaborative, equitable manner in the education to helping the student to create, process so it is an important tool at the time of presentations of works of different materials received in the classroom.

For this reason it was proposed the subject of research "IMPLEMENT (PREZI) FREE SOFTWARE and ITS IMPACT ON THE PROCESS OF TEACHING - LEARNING FOR THE SUBMISSION OF RESEARCH PAPERS IN THIRD YEAR STUDENTS OF BACHELOR OF UNIT EDUCATIONAL" JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA "IN CANTON GOOD FAITH THE SCHOOL YEAR 2016 proposal important because it allowed to develop appropriate measures to improve the teaching process - learning."

For the preparation of this research survey was applied to students and teachers from the Unidad Educativa "José Mara Velasco Ibarra", obtaining relevant data on the use of free software (prezi) and its impact on the process of teaching - learning through the presentation of research papers, then be tabulated to obtaining the necessary information, which helped me to consider the conclusions and recommendations.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad las nuevas tecnologías del software libre se presentan como una alternativa tecnológica para la sociedad y las instituciones educativas ofreciendo diversas ventajas con respecto al software primitivo. El software libre respeta las libertades de los usuarios puede ser usado, copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente de varias formas.

El software libre fomenta e impulsa el conocimiento y participación de forma equitativa y colaborativa en el proceso educativo ayudando al estudiante a crear, por lo cual es una herramienta importante en el momento de realizar presentaciones de trabajos de las distintas materias recibidas en el aula de clases.

La implementación de una herramienta informática como el software libre ayuda a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto de docentes como estudiantes, razón por la cual se realiza el estudio de la incidencia que tiene la utilización del software prezi en los trabajos investigativos realizados por los estudiantes del tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Velasco Ibarra.

El trabajo investigativo está estructurado de la siguiente forma:

CAPITULO I, contiene el planteamiento del problema, los objetivos del estudio, así como la justificación y delimitación del mismo.

CAPITULO II, se presentan los antecedentes que guardan relación con el proyecto bases teóricas y legales que lo fundamentan y el cuadro de variables.

CAPITULO III, se expone el tipo de investigación, su diseño, la población, las muestras, las técnicas e instrumentos utilizados para realizar sus análisis estadísticos, el procedimiento de la investigación y por ultimo las referencias bibliográficas y anexos del trabajo.

CAPITULO I

1. TEMA

IMPLEMENTAR UN SOFTWARE LIBRE (PREZI) Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE PARA LA PRESENTACION DE TRABAJOS INVESTIGATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE MARIA VELASCO IBARRA” DEL CANTON BUENA FE AÑO LECTIVO 2016

1.1. MARCO CONTEXTUAL

1.1.1. Contexto Local o Institucional

Nombre de la Institución

Unidad Educativa “Dr. José María Velasco Ibarra”

Ubicación

La Unidad Educativa “Dr. José María Velasco Ibarra” se encuentra ubicado en el Cantón Buena Fé.

Misión

Somos una institución educativa comprometida en facilitar aprendizajes significativos, fundamentados en los principios axiológicos, respeto a la interculturalidad y su diversidad, para el desarrollo integral de nuestros estudiantes, que sean capaces de solucionar problemas, conforme a los cambios sociales, científicos y tecnológicos en beneficio de nuestra sociedad y el mundo.

Visión

La Unidad Educativa José María Velasco Ibarra, formará bachilleres con conciencia humana ecológica y de servicio, desarrollando en ellos la avidez de conocimientos científicos, tecnológicos, en una comunidad de aprendizajes significativos, factibles de constituirse en entes emprendedores. Con el compromiso de transformar su entorno nacional e internacional respetando la interculturalidad, con un elevado nivel competitivo incidiendo positivamente en el desarrollo de la sociedad.

Objetivo

- Ofrecer un servicio educativo de calidad; identificado con un modelo educativo constructivista que priorice la formación científica – tecnológica.

Antecedentes de la Institución

La Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra” inicia sus actividades educativas en el año de 1981, en jornada vespertina como establecimiento particular con 84 estudiantes distribuidos en dos paralelos de la escuela Fiscal “Arnulfo Chávez Miranda” ;lugar en que permaneció hasta el mes de Noviembre de 1989. A partir de esa fecha se trasladó a los terrenos de propiedad del plantel, que fueron donados por el Municipio de Buena Fé por resolución del Consejo Municipal del 18 de Agosto de 1988.

El 23 de junio de 1981 el Ministro de Educación Dr. Galo García Feraud firmó el acuerdo N° 1188 mediante el cual creó la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”, luego con el apoyo del Presidente del Congreso Gary Esparza Fabiani hizo posible que el 4 de junio de 1982 el señor Ministro de Educación Claudio malo González emitiera el acuerdo Ministerial N°3090 elevando al plantel a la categoría de Colegio Fiscal Mixto “José María Velasco Ibarra”.

Mediante Acuerdo Ministerial N° 3117 del 30 de diciembre de 1984; N° 113 del 16 de enero de 1985 y N° 090 del 08 de marzo de 1991 se crea el ciclo diversificado con las especialidades de administración, contabilidad y secretariado en español.

Con el acuerdo N° 4284 del 24 de agosto de 1995 se encargó a la Universidad andina Simón Bolívar sede Ecuador lleve adelante el Proyecto Experimental de Reforma Curricular del Bachillerato. Y desde 1996 el colegio firmó un convenio con la Universidad Andina “Simón Bolívar” que le permite impulsar la reforma curricular del bachillerato.

El Ministerio de Educación mediante acuerdo N° 1238 del 05 de marzo de 1996, incluye al plantel en la primera red de que impulsa el proyecto curricular del bachillerato del país bajo la coordinación y asesoramiento Técnico-académico de la Universidad Andina “Simón Bolívar” luego del análisis y aprobación de los objetivos y alcances del proyecto antes mencionado, la Junta de Directivos y Profesores en sesión efectuada el 21 de abril de 1995 autorizan al señor Rector la firma del convenio entre el Ministerio de Educación y Cultura, Universidad Andina y la Unidad educativa “José María Velasco Ibarra”.

Según la investigación en la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra” promueve un plantel un plan de estudios está inmerso para formar individuos con capacidades técnicas y científicamente para desempeñar un campo ocupacional y también que sigan una carrera universitaria para poder contribuir en forma activa en el desarrollo socio económico del país.

La Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra” es reconocido por su prestigio, confianza y credibilidad promoviendo bachilleres que cuando realizan pasantías algunos se quedan trabajando en las empresas. Nuestro objetivo como docentes de la institución es cumplir con la planificación curricular y estar constantemente innovándonos en forma académica y científicamente y así formar bachilleres con valores.

El perfil de los egresados de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra” se proyecta en un alto porcentaje a buscar la solución de los problemas existentes de la realidad social, ante esta preocupación que es latente en nuestros días, producto de la mala calidad de la educación que existe en nuestro país, el organismo regente, en la personería jurídica del Ministerio de Educación tiene la obligación de plantear soluciones alternativas

y buscar los medios y recursos necesarios para sacar adelante el plan educacional a nivel de país.

Ante esta situación a la cual nos debemos queremos coadyuvar al desarrollo integral e esta educación deteriorada, pero a la vez tan necesaria para el adelanto y evolución de los pueblos.

1.2. SITUACION DE LA PROBLEMÁTICA

Hablar de computación o informática es hablar de la necesidad de recursos humanos capacitados, de los cambios en la forma de trabajar, de las nuevas posibilidades de desarrollo individual y hasta de aprendizaje con la inserción de la computadora. Específicamente, en cuanto a informática educativa se refiere, el avance independientemente del estrictamente tecnológico se ha dado por la aceptación generalizada de las herramientas informáticas como una necesidad para adecuar a los alumnos al ritmo que marca la sociedad.

La elaboración de trabajos investigativos es fundamental en todas las asignaturas para lo cual los estudiantes buscan la mejor forma de presentar sus resultados, siendo los habituales no muy comprensivos al momento de la explicación debido a la falta de conocimiento informático.

Es por ello que se busca implementar el software prezi en las computadoras del laboratorio de computación como herramienta tecnológica con la finalidad de contribuir en el aprendizaje de los estudiantes.

1.2.1. Planteamiento del problema.

1.2.2. Problema general.

¿Cómo la ejecución de una aplicación tecnológica como el software libre (prezi) incide en la presentación de trabajos investigativos de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”?

1.2.3. Subproblemas o problemas derivados.

- ¿Cómo ayudaría la utilización de un software libre (prezi) en el laboratorio de cómputo para incrementar la enseñanza de aprendizaje?
- ¿De qué manera mejoraría el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra?

1.3. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

1.3.1. Delimitación temporal.

La investigación se llevara a cabo en los meses comprendido entre agosto, septiembre y octubre.

1.3.2. Delimitación espacial

El actual proyecto de tesis va a ser investigado en la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra en el área de bachillerato.

1.3.3. Delimitación demográfica.

Esta investigación se la realizará con los estudiantes tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra en el laboratorio de cómputo.

1.4. JUSTIFICACIÓN

La aplicación del software prezi permitirá fomentar la inserción de nuevas formas de enseñanza – aprendizaje, las mismas que ayudará a establecer un ambiente dinámico, que estimulará la creatividad e imaginación de los estudiantes, permitiendo interactuar al maestro y al estudiante de una manera más práctica. El objetivo central es desarrollar las destrezas del estudiante mediante la utilización del software prezi al momento de presentar los resultados de un trabajo investigativo.

Por lo expuesto anteriormente se propone el tema de investigación “Implementar un software libre (prezi) en el laboratorio de cómputo y su incidencia en la presentación de trabajos investigativos para el tercero año de bachillerato de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”.

La investigación propuesta es importante porque permitirá desarrollar medidas adecuadas para el fortalecimiento de la enseñanza aprendizaje con el empleo del software prezi por parte de los estudiantes del tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra.

1.5. OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Implementar un software libre (prezi) en el laboratorio de cómputo y su incidencia en la presentación de trabajos investigativos para el tercero año de bachillerato de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

1.5.2. Objetivos específicos

- Incrementar la enseñanza de aprendizaje con la utilización del software libre (prezi).

- Mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante la presentación de trabajos investigativos con el software libre (prezi).

CAPITULO II

2. MARCO TEORICO

2.1. MARCO CONCEPTUAL.

2.1.1. SOFTWARE

Se refiere al equipamiento lógico o soporte lógico de un computador digital, comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica. (Reinish, 2015)

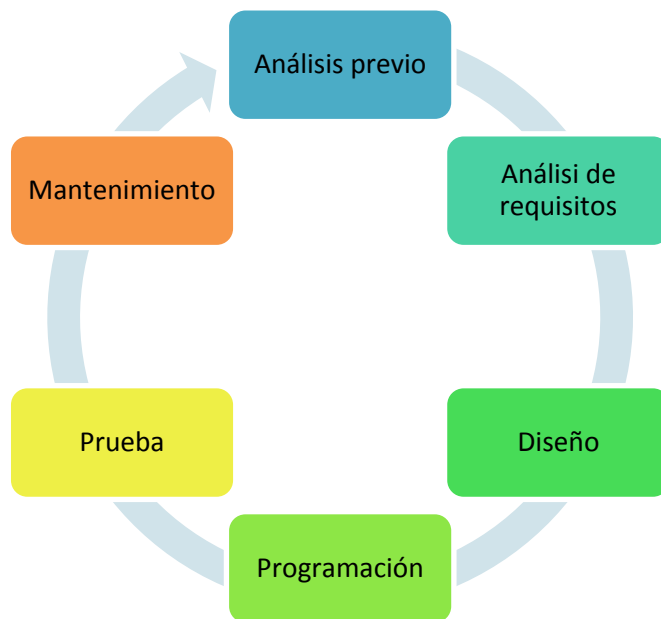
Según Campderrich (2003), menciona que el software es un conjunto integrado de programas que en su forma definitiva se pueden ejecutar, pero comprende también estructuras de datos.

Para Pressman (2010), software es el producto que construyen los programadores profesionales y al que después le dan mantenimiento por un largo tiempo.

2.1.2. CICLO DE VIDA DEL SOFTWARE

El ciclo de vida del software está constituido por el conjunto de todas las etapas que existen en la programación, métodos e ingeniería del software. (Campderrich, 2003)

Gráfico 1. Ciclo de Vida del Software



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Libro de Ingeniería del Software escrito por Campderrich

2.1.3. DOMINIOS DE APLICACIÓN DEL SOFTWARE

Pressman(2010) indica que son siete los dominios de la aplicación del software los cuales se detallan a continuación:

- Software de sistemas: Es el conjunto de programas escrito para dar servicio a otros programas.

- Software de aplicación: Son programas aislados que resuelven una necesidad específica de negocios.

- Software de ingeniería y ciencias: Se caracterizan por algoritmos.

- Software incrustado: Se encuentra dentro de un producto o un sistema y se usa para implementar, controlar características y funciones para el usuario final.

- Software de línea de productos: Proporciona una capacidad específica para uso de muchos consumidores diferentes.

- Aplicaciones de web: Es el conjunto de archivos de hipertexto que presentan información con uso de texto y gráficas limitadas.

2.1.4. PROCESO DEL SOFTWARE

Según Sommerville(2010), menciona que un proceso de software es el conjunto de actividades, acciones y tareas que se ejecutan cuando va a crearse algún producto, lo cual es compartido por Perssman(2010) en su libro Ingeniería del software.

Perssman (2010), indica que la estructura del proceso del software consta de cinco actividades:

- Comunicación: busca entender los objetivos y reunir los requerimientos que ayuden a definir las características y funciones del software.

- Planeación: Define las técnicas, los riesgos, los recursos y los productos para realizar una programación del software.

- Modelado: Se crea el modelo y el diseño del software.

- Construcción: Esta actividad combina la generación de código y las pruebas que se requieren descubrir errores.

- Despliegue: el software es entregado para la retroalimentación y evaluación final.

2.1.5. MODELOS DEL PROCESO DEL SOFTWARE

Sommerville(2010), menciona que los modelos del proceso del software son cuatro:

- El modelo general: Las principales etapas de este modelo se transforman en actividades fundamentales para el proceso del software.

- Evaluación y mejora del proceso: Se evalúa para garantizar que cumple con los requerimientos básicos del software.

- Modelos del proceso prescriptivo: Comprende el modelo de cascada, modelo del proceso incremental, modelo evolutivo, modelo espiral, y modelo concurrentes.

- Modelos del proceso especializado: Comprende las etapas de desarrollo en componentes, métodos formales y desarrollo de software por aspectos.

2.1.6. CLASIFICACIÓN DEL SOFTWARE

Según Manovich (2013) el software se clasifica en:

De acuerdo a su costo:

- a) De costo cero: también conocido como software gratis o gratuito. Es aquel software cuyo costo de adquisición es nulo, es decir, no hace falta efectuar un desembolso de dinero para poder usarlo.

b) De costo mayor a cero: también se conoce como software "comercial o de pago". Es el software desarrollado por una entidad que tiene la intención de hacer dinero con su uso.

De acuerdo a la apertura de su código fuente:

a) De código fuente abierto: también llamado "de fuente abierta" u "open source". Es aquel software que permite tener acceso a su código fuente a través de cualquier medio (ya sea acompañado con el programa ejecutable, a través de Internet, a través del abono de una suma de dinero, etc.)

b) De código fuente cerrado: también llamado "software cerrado". Es el software que no tiene disponible su código fuente disponible por ningún medio, ni siquiera pagando. Generalmente tiene esta característica cuando su creador desea proteger su propiedad intelectual.

De acuerdo a su protección:

a) De dominio público: es el software que no está protegido por ningún tipo de licencia. Cualquiera puede tomarlo y luego de modificarlo, hacerlo propio.

b) Protegido por licencias: es el tipo de software protegido con una licencia de uso. Dentro de este grupo tenemos:

b.1) Protegido con copyright: es decir, con derechos de autor (o de copia). El usuario no puede adquirirlo para usarlo y luego vender copias (salvo con la autorización de su creador).

b.2) Protegido con copyleft: es aquel cuyos términos de distribución no permiten a los redistribuidores agregar ninguna restricción adicional. Quiere decir que cada copia del software, aun modificada, sigue siendo como era antes.

De acuerdo a su legalidad

a) Legal: es aquel software que se posee o circula sin contravenir ninguna norma. Por ejemplo, si tengo un software con su respectiva licencia original y con su certificado de autenticidad, o si lo tengo instalado en una sola computadora (porque la licencia solo me permite hacer eso).

b) Ilegal: es el software que se posee o circula violando una norma determinada. Por ejemplo: tengo licencia para usarlo en una sola computadora pero lo instalo en más de una, no tengo la licencia pero lo puedo utilizar mediante artificios (cracks, patches, loaders, key generators, números de serie duplicados, etc).

De acuerdo a su filosofía:

a) Propietario: es aquel software que refleja el hecho de que su propiedad absoluta permanece en manos de quien tiene sus derechos y no del usuario, quien únicamente puede utilizarlo bajo ciertas condiciones. Su uso, redistribución y/o modificación están prohibidos o restringidos de modo tal que no es posible llevarlos a cabo. Es decir, este tipo de software le da al usuario derechos limitados sobre su funcionamiento, cuyo alcance establece el autor o quien posea ese derecho. Por ejemplo, ese derecho puede ser el de ejecutar el programa "tal como es" en una determinada computadora.

b) Libre: es el tipo de software que le da al usuario la libertad de usarlo, estudiarlo, modificarlo, mejorarlo, adaptarlo y redistribuirlo, con la única restricción de no agregar

ninguna restricción adicional al software modificado, mejorado, adaptado o redistribuido. Vale aclarar que debe permitir el acceso al código fuente, debido a que ello es una condición imprescindible para ejercer las libertades de estudiarlo, modificarlo, mejorarlo y adaptarlo.

2.1.7. DEFINICIÓN DE SOFTWARE LIBRE

El software libre es un tipo de programas de ordenador que respeta nuestra libertad. . (Reinish, 2015).

Robles,Gonzalez y Seoane (2003), definen al software libre como la libertad de ejecutar un programa en cualquier sitio, estudiarlo y adaptarlo a nuestras necesidades, redistribuirlos y mejorar el programa.

2.1.7.1 Ventajas del Software Libre

a) **Escrutinio Público**

Al ser muchos las personas que tienen acceso al código fuente, eso lleva a un proceso de corrección de errores muy dinámico, no hace falta esperar que el proveedor del software saque una nueva versión.(Manovich,2013)

b) **Independencia del proveedor:**

a) Al disponer del código fuente, cualquier persona puede continuar ofreciendo soporte, desarrollo u otro tipo de servicios para el software.

b) No estamos supeditados a las condiciones del mercado de nuestro proveedor, es decir que si este se va del mercado porque no le conviene y discontinúa el soporte, nosotros podemos contratar a otra persona. (Cuevas, 2002).

c) Manejo de la Lengua

a) Traducción: cualquier persona capacitada puede traducir y adaptar un software libre a cualquier lengua.

b) Corrección ortográfica y gramatical: una vez traducido el software libre puede presentar errores de este tipo, los cuales pueden ser subsanados con mayor rapidez por una persona capacitada. (Cuevas, 1991)

d) Mayor seguridad y privacidad

a) Los sistemas de almacenamiento y recuperación de la información son públicos. Cualquier persona puede ver y entender cómo se almacenan los datos en un determinado formato o sistema.

b) Existe una mayor dificultad para introducir código malicioso como ser: espía (p/ej. capturador de teclas), de control remoto (p/ej. Troyano), de entrada al sistema (p/ej. puerta trasera), etc. (Zurita, 2013).

e) Garantía de continuidad

El software libre puede seguir siendo usado aun después de que haya desaparecido la persona que lo elaboro, dado que cualquier técnico informático puede continuar desarrollándolo, mejorándolo o adaptándolo. (Zurita, 2013).

f) Ahorro en costos

En cuanto a este tópico debemos distinguir cuatro grandes costos: de adquisición, de implantación (este a su vez se compone de costos de migración y de instalación), de soporte o mantenimiento, y de interoperabilidad. El software libre principalmente disminuye el costo de adquisición ya que al otorgar la libertad de distribuir copias la puedo ejercer con la compra de una sola licencia y no con tantas como computadoras posea (como sucede en la mayoría de los casos de software propietario).

Cabe aclarar que también hay una disminución significativa en el costo de soporte, no ocurriendo lo mismo con los costos de implantación y de interoperatividad. (Cuevas,2002).

2.1.7.2 Desventajas del Software Libre

Según Manovich (2013), las desventajas del software libre son:

1. Dificultad en el intercambio de archivos (doc. de texto), dan errores o se pierden datos.
2. Mayor dificultad en la instalación y migración de datos para el usuario común.

3. Desconocimiento. El usuario común está muy familiarizado con los soportes de Microsoft, lo que hace elevar el costo de aprendizaje.
4. Ausencia de garantía. El software libre no se hace responsable por los daños.
5. Para su configuración se requieren conocimientos previos de funcionamiento del sistema operativo.
6. Por lo general para su implementación se necesitan conocimiento previo de programación.
7. Se debe monitorear en forma constante la corrección de errores por Internet.
8. No existe un control de calidad previo.
9. Hay aplicaciones específicas que no se encuentran en el software libre.
10. Baja expansión de su uso en centros educativos.
11. Baja difusión en publicaciones.
12. En ambientes de red todavía hay software propietario con mejores desempeños.

2.1.7.3 Libertades del Software Libre

Según Stallman (2004), el Software Libre está determinado por cuatro libertades, las cuales se detallan a continuación:

- La libertad de ejecutar el programa para cualquier propósito.

Fijar restricciones al uso del Software Libre, tales como restricciones de tiempo, de propósito o de áreas geográficas hace que un programa no sea libre.

- La libertad de estudiar cómo funciona el programa y de adaptarlo a sus necesidades.

Fijar restricciones legales o prácticas sobre la comprensión o modificación de un programa, como la obligación de comprar licencias especiales, la firma acuerdos de no divulgación o para lenguajes de programación que tienen múltiples formas o representaciones añadir dificultades a la comprensión y edición de un programa (del código fuente) con el objetivo de que sea inaccesible, también hace que el software sea privativo (que no sea libre). Sin la libertad de modificar un programa, los usuarios continuarán a merced de un único proveedor.

- La libertad de redistribuir copias, para que pueda ayudar al prójimo

El software puede ser copiado y distribuido virtualmente sin coste.

- La libertad de mejorar el programa y poner las mejoras a disposición del público, para que toda la comunidad se beneficie.

Esta libertad permite a aquellos que no tienen el tiempo o las habilidades para resolver un problema, puedan acceder indirectamente a la libertad de modificación.

2.1.7.4 Tipos de licencias del Software

Stallman 2004, indica que algunos términos del licenciamiento del Software Libre son los siguientes:

Copyleft.- Las licencias que acompañan al software libre hacen uso de la legislación de copyright para impedir la utilización no autorizada, pero estas licencias definen clara y explícitamente las condiciones bajo las cuales pueden realizarse copias, modificaciones y redistribuciones, con el fin de garantizar las libertades de modificar y redistribuir el software registrado. A esta versión de copyright, se le da el nombre de copyleft.

GPL. La Licencia Pública General GNU (GNU General Public License GPL) es la licencia que acompaña los paquetes distribuidos por el Proyecto GNU, más una gran variedad de software que incluye el núcleo del sistema operativo Linux. La GPL se basa en la legislación internacional de copyright, lo que debe garantizar cobertura legal para el software licenciado con GPL.

Debian. La licencia Debian es parte del contrato realizado entre Debian y la comunidad de usuarios de software libre, y se denomina Debian Free Software Guidelines (DFSG). En esta licencia contiene criterios para la distribución que incluyen, además de la exigencia de publicación del código fuente: la redistribución libre ; el código fuente debe ser incluido y debe poder ser redistribuido; todo trabajo derivado debe ser redistribuido bajo la misma licencia del original; la licencia no puede discriminar a ninguna persona o grupo de personas, así como tampoco ninguna forma de utilización del software.

BSD. Ésta es una licencia considerada permisiva ya que impone pocas restricciones sobre la forma de uso, alteraciones y redistribución del software. El software puede ser vendido y no hay obligaciones de incluir el código fuente. Esta licencia garantiza el crédito a los autores del software pero no intenta garantizar que las modificaciones futuras permanezcan siendo software libre.

X.org. Existen distribuciones bajo la licencia de la X.org que son software libre, y otras distribuciones que no lo son. Existen algunas versiones no-libres del sistema de ventanas X11 para estaciones de trabajo y ciertos dispositivos de IBM-PC que son las únicas funciones disponibles, sin otros similares que sean distribuidos como software libre.

Software con Dominio Público. El Software con dominio público es software sin copyright.

Software Semi-libre. El Software semi-libre es un software que no es libre pero permite que otros individuos lo usen, lo copien, lo distribuyan y hasta lo modifiquen. Ejemplos de software semi-libre son las primeras versiones de Internet Explorer de Microsoft, o algunas versiones de browsers de Netscape, y StarOffice.

Freeware. El término freeware es utilizada para programas que permiten la redistribución pero no la modificación, y que incluyen su código fuente. Estos programas no son software libre.

Shareware. Es el software disponible con el permiso para que sea redistribuido, pero su utilización implica el pago.

Software Propietario. El Software propietario es aquel cuya copia, redistribución o modificación están, en alguna medida, prohibidos por su propietario.

Software Comercial. El Software comercial es el software desarrollado por una empresa con el objetivo de lucrar con su utilización.

2.1.7.4 Programas del software Libre

Robles (2003), indica que existen programas del Software Libre que se detallan a continuación:

Navegación Web y correo

Empezamos con Firefox, el popular navegador web. Nacido a partir de Mozilla, que incluía también gestor de correo electrónico -ahora Thunderbird-, editor HTML, chat IRC y lista de contactos.

Mensajería instantánea

El programa más representativo del software libre es Pidgin. Sirve para hablar con prácticamente cualquier red de mensajería instantánea, desde las populares MSN y Yahoo! hasta otras como Jabber, ICQ, Google Talk o IRC.

Descargas y P2P

Este ordenador descarga y comparte contenidos. Hay distintos métodos, y el software libre tiene respuestas para todos ellos.

Vídeo y música

Los reproductores multimedia disponen de una larga lista de software libre. Los más conocidos son VLC Media Player, Media Player Classic y Miro, para ver vídeos, y Songbird, para escuchar música.

Edición de vídeo y sonido

El software libre para realizar edición de sonidos están, Linux MultiMedia Studio y Audacity.

Para vídeo y animación está Blender, software libre y profesional.

Fotografía y dibujo

Para la imagen y el dibujo, los más relevantes son el archiconocido GIMP e Inkscape para fotografía y dibujo vectorial, respectivamente. Los más pequeños tienen su propia herramienta de dibujo, Tux Paint.

Ofimática

La ofimática dispone también de soluciones libres. El más conocido, OpenOffice.org y su heredero Libre Office, un paquete que incluye editor de texto, hoja de cálculo, presentaciones y mucho más.

Máquinas Virtuales

Virtual Box es otro representante importante del software libre, la mejor manera de probar programas o configuraciones del sistema operativo sin miedo a inutilizarlo.

Con Virtual Box podrás instalar cualquier versión de Windows o Linux y así probarla y usar programas sin miedo a estropear tu ordenador.

Archivos comprimidos

Para descomprimir archivos, qué mejor que 7-Zip o PeaZip, compatibles ambos con un sinfín de formatos distintos.

2.1.7.2 SOFTWARE LIBRE PREZI

Es un programa de presentaciones para explorar y compartir ideas sobre un documento virtual basado en la informática en nube. (Reinish,2015)

Prezi es un programa online que permite crear presentaciones en movimiento. Cuenta con una interfaz sencilla y muy intuitiva de utilizar, entre las que tienes muchas opciones para crear una presentación perfecta para cualquier tipo de proyecto. (Zurita, 2013)

El Software Libre Prezi es aquel programa informático que con licencia de uso para que las personas podamos utilizarlo, copiarlo, distribuirlo, estudiarlo y modificarlo. (Kon, 2015)

Prezi es una herramienta que permite hacer presentaciones de una forma sencilla e innovadora, contrarrestando el mal uso de programas de presentaciones como Power Point o su homólogo Impress, del paquete de Open Office, que ha llevado a las personas a construir material de apoyo basado en el uso excesivo de texto e imágenes que no dicen nada o nada tienen que ver con lo que se está exponiendo. Prezi incluye el manejo de una presentación esquematizada en forma de una red de ideas, donde se puede navegar por ellas de forma más dinámica y de manera más libre y no lineal. (Robles, 2013)

2.1.7.2.1. Características

Los usuarios de Prezi deben registrarse en el sitio web antes de trabajar con la plataforma. El editor sigue un modelo freemium que permite trabajar gratis si se está conectado a internet, pero existen modalidades de pago con ventajas como ocultar los trabajos, editarlos sin conexión y una mayor capacidad de almacenamiento en nube.4 5 Prezi está desarrollado con Adobe Flash, Adobe Air y construido con framework Django.(Kon,2015)

Todas las cuentas gratuitas son públicas y cualquiera puede ver los contenidos que hay en ellas, algo evitable con la opción de pago. Entre sus características principales, permite organizar la información de forma esquemática y exponerla con libertad, sin seguir la secuencia de diapositivas. Se puede navegar por la presentación (un frame en 2.5D) desde la vista general, ampliándola o reduciéndola gracias a su interfaz gráfica con zoom.

En función de la narrativa pueden implementarse efectos visuales, videos o cualquier otro contenido. Cualquiera de las versiones de Prezi dispone de plantillas que permiten al usuario ahorrar tiempo a la hora de desarrollar la presentación, incluyendo un tutorial de uso. (Stallman, 2004)

Algunos usuarios han criticado que la interfaz de zoom de Prezi puede producir una estimulación visual excesiva. Para solucionar ese inconveniente, la empresa ofrece manuales con recomendaciones de uso. (Stallman, 2004).

Prezi es potente para la visualización de información dinámica y tiene la capacidad de crear mapas mentales interactivos altamente visuales. Tiene una función de zoom en 3D y te permite crear recorridos asombrosos. (Robles, 2013)

2.1.7.2.2 PREZI: TRABAJANDO SOBRE EL DÉFICIT DE ATENCIÓN

Stallman (2004), menciona que el esquema humano de aprendizaje se ha dividido en 2 capas: Una capa cultural, provista de diversidad y una capa de aspiraciones universales. La neurociencia ha avanzado en este proceso dándole gran importancia a la inteligencia emocional y el subconsciente para el aprendizaje y el comportamiento humano. En este sentido es importante tener en cuenta que hoy los estudiantes son muy diversos en sus aspiraciones, hay tantas culturas, tantas formas de ver la realidad, que congregar todas estas vertientes en un esquema pedagógico es un verdadero reto para los maestros.

Sin embargo, es una característica del ser humano, y generar relaciones entre conceptos puede ayudar a los estudiantes a conceptualizar de forma más rápida y analizar los detalles en contexto. Muchas veces los docentes se preguntan cómo hacen los estudiantes para hacer tantas cosas al tiempo: usar el Chat, hablar por celular, hacer la tarea, mirar un video en YouTube y además ver televisión. Esta capacidad ha sido desarrollada por el contacto cotidiano y permanente con artefactos tecnológicos que no sólo son un medio de permanente transmisión de información, sino que además posibilitan la interacción continua, generando habilidades para ocuparse en diferentes actividades en el mismo tiempo y espacio.

De hecho, es común encontrar, especialmente en computadores y el servicio de Internet, el desarrollo de sistemas multitarea que progresivamente responden a la necesidad de acceso simultáneo a diferentes servicios. Sin embargo, esta forma de pensar y actuar ha generado, en muchos casos, un problema de déficit de atención que se refleja comúnmente en los estudiantes. Igualmente ha generado dificultades para hacer un texto que reúna conceptos claros, aun cuando se suelen tener ideas dispersas que podrían llegar a la conceptualización a partir de una esquematización funcional y espacial adecuada. El déficit de atención puede ser corregido o reorientado al estimular la creatividad y crear en la memoria caminos neuronales que permitan concentrarse en los detalles y afianzar de forma positiva un aprendizaje más óptimo, con lo cual se respondería a la tendencia del ser humano de hoy, el cual responde a estímulos de asociatividad y vinculación más fácil que a análisis extensos y complejos, sin decir que éstos no sean importantes. Prezi fue creado

pensando en esta realidad. Por ello permite hacer relaciones entre ideas cambiando las tradicionales diapositivas que de alguna forma “encajonan” la información y la segmentan, por un lienzo sobre el cual el estudiante puede construir su propio recorrido, relacionando y vinculando las diferentes ideas según su lógica. Se basa en ideas más que en textos explicativos, con lo cual se da lugar a establecer conexiones de forma más fácil que con textos complejos, siendo clave para trabajar con los estudiantes en el aula para combatir el déficit de atención propiciando situaciones donde se exploran los detalles de un objeto o varios, e incentivando la creatividad.

Además Prezi da otro sentido al uso de las imágenes, no como adornos sino como elementos que enriquecen el tema, enfatizando directamente sobre el significado que tiene utilizarlas y correlacionarlas. La ventaja de centrarse en los detalles no sólo de texto sino también en las imágenes, está en permitir el desarrollo de la creatividad al acentuar la atención sobre los detalles en un contexto construido como una gran red de relaciones. De esta manera, cuando un estudiante tiene la posibilidad de hacer un prezi, puede explorar, según el tema, las diferentes ideas que tiene de él. Puede incluso explorar ideas nuevas que, aunque no se relacionan directamente con el tema, pueden influenciarlo y complementar su conceptualización. Luego puede explorar las diversas conexiones que encuentra y definir, en contexto, cuál es el concepto más cercano que construye a partir de las relaciones.

Es importante denotar que al crear un prezi se pueden descubrir nuevas cosas construyendo conocimiento no desde el análisis de un texto sino en un proceso de constante revelación y descubrimiento. En este punto la unidad en la diversidad se manifiesta, siendo este servicio una oportunidad para favorecer el aprendizaje, aprovechando o sacando lo positivo de las formas como aprenden y actúan hoy las personas, especialmente jóvenes y niños. (Stallman, 2004).

Otra posible ventaja con Prezi es que, además de ser un servicio para la creación de presentaciones no lineales, permite el acceso desde la página a miles de prezis que han sido hechos por otras personas de todo el mundo, abarcando cientos de temas que pueden

ser utilizados en el sector educativo como refuerzo o consulta. Para visualizarlos no es necesario estar registrado, pero sí hay que hacerlo si se quiere elaborar uno. Cuando seleccionamos un prezi que queremos ver hay que esperar que cargue, después de esto no es necesario mantener la conexión a Internet para visualizarlo. La carga puede tomar unos segundos, pero depende de su peso o tamaño y de la velocidad de conexión. Como la mayoría de los servicios Web que manejan contenidos de cualquier tipo, el proceso de guardado se realiza por la aplicación, evitando problemas de pérdida de información por cortes de luz, entre otros. Si llegara a ocurrir un fallo de conexión a Internet, prezi anuncia que la presentación no ha sido guardada y espera hasta que se restablezca la conexión para hacer nuevamente el proceso de guardado. (Robles, 2003)

2.1.7.2.3 SOFTWARE PARA INTERNET

Sommerville (2005), indica que en internet se han desarrollado las web 2.0 las cuales son una serie de programas que permiten exponer información, entretenimiento.

Por medio de estas herramientas se puede desarrollar la formación on-line, es un nuevo enfoque de utilizar las plataformas de internet en el cual se sitúa al participante como centro de su propio aprendizaje, y se convierte en usuario, además tiene interacción y colaboración con sus compañeros, el profesor y todo el contexto que lo rodea Internet eventos: Contenidos: Big data, goog le, wikipedia

Asimismo con internet cambia constantemente, evoluciona, se expanden y nacen los sitios web on-line, con conexión a internet, caso contrario con los programas sin conexión a internet off-line. Los programas on-line ofrecen una gran cantidad de herramientas como noticias, actualizaciones tecnológica constante. Con el paso de los años la plataforma de internet fue expandiéndose y se abrió para los investigadores, las compañías, las empresas de servicios, a la ecuación.

2.1.7.2.4. TIPOS DE LICENCIAS PARA PREZI

Si se tiene una cuenta gratuita y se desea descargar el prezi en la computadora se genera un archivo comprimido flash player de extensión punto.exe para que se pueda reproducir sin necesidad de conexión a internet, con las opciones: de archivo fijo, que no permite la futuras modificaciones, y otra que sí permite modificaciones pero con una aplicación para computadoras llamada sin conexión a internet off-line

El sitio web www.prezi.com tiene varias opciones para utilizar el software prezi, las cuales se pueden clasificar en on-line, solamente con conexión a internet y la opción on-line, off-line que permite el uso desde la computadora, si el usuario prefiere sin conexión a internet o con conexión a internet. De acuerdo a las necesidades de cada usuario se ofrecen las siguientes opciones: la gratuita ofree, enjoy o edu enjoy, Pro, equipos.

a. Gratuita (free): Es la más común, permite al usuario crear los prezi en el lienzo, incluye todas las características básicas del editor en línea. Se dispondrá de un espacio de almacenamiento en la nube de 100 megabytes para poder guardar todo lo creado.

Al ser una cuenta gratuita, todo el trabajo realizado serán almacenados en la web, por lo que serán visibles al público y estará disponible para cualquiera otro usuario.

b.Edu Enjoy (estudiantes) : Permite elaborar, estructurar y crear el prezi on-line, el usuario tendrá la opción para que los lienzos sean privados, la personalización del lienzo con el logo que se desee y dispondrá el intercambio, privacidad o la visualización publica del archivo. Se le brindará el soporte técnico premium, el espacio utilizable para el almacenamiento de archivos es de 500 Megabytes. Esta opción está disponible de manera gratuita para todos aquellos que disponen de una dirección de correo electrónico activa a una institución educativa registrada.

c. ProEquipos (premiunequipos): Esta alternativa es la de equipos por volumen, es el software para organizaciones o empresa. Por medio de este programa se podrá organizar, presentar de forma on-line u off-line y colaborativa los prezi, se brinda la opción de privacidad el usuario dispone del intercambio de material, además se ofrece la opción de personalizar el lienzo con el logo que se desee, brinda el soporte técnico premium, el espacio de 2 gigabytes para almacenamiento en la nube por usuario.

Con esta alternativa se pueden elaborar los prezi sin conexión a internet de forma on-line u off-line, este software puede utilizarse en sistemas operativos de mac o Windows, se proporciona más herramienta para la edición de imágenes, acceso a temas personalizados de acuerdo a las necesidades de los concernidos. (Sommerville,2005)

2.1.7.2.5 Requerimientos para Utilizar Prezi

Zurita (2013), menciona que son todos los dispositivos necesarios de hardware para el funcionamiento de prezi, en este caso la aplicación del programa de forma on-line gratuita o free, para ello se necesita cumplir ciertos requerimientos para utilizar prezi:

a. Para los dispositivos PC (computadoras personales), computadoras:

- Se necesitará una computadora de escritorio o laptop con un sistema operativo Windows.

b. Para los ordenadores de la compañía Apple Inc.,el sistema operativo debe ser Mac:

- Una conexión a internet de un ancho de banda mínimo de 125 megabytes,
- La computadora debe contar con un procesador Pentium 4 como mínimo.

- El usuario debe de tener instalado en la máquina el programa de adobe flash player .

Para los dispositivos móviles:

- El dispositivo debe de contar con un sistema operativo de Windows ph one,
- Para los dispositivos móviles de la compañía Apple Inc.: iphone o ipad, debe de contar con el sistema operativo ios, se puede adquirir en la tienda virtual de iTunes.
- Todos los potenciales usuarios deben de contar con una conexión a una red inalámbrica wi-fi, o contar con una cuenta a una compañía que les brinde el servicio de internet.

c. Requerimientos para la apertura de una cuenta gratuita Free:

Para poder disfrutar de los beneficios de prezi, es fundamental registrarse en una cuenta y tener un usuario gratuito para ello se necesita lo siguiente:

- Ingresar al sitio web www.prezi.com
- Usar prezi gratis, hacer clic en continua con presentaciones públicas.
- Completar los datos.

Nombre, Apellido, E-mail: Correo Electrónico.

Password: contraseña.

Password again: confirmar la contraseña.

- Al finalizar, le enviaran un mensaje de confirmación al e-mail inscrito.
- Abrir la cuenta de correo y confirmar la cuenta.

- Abrir nuevamente prezi e ingresar.
- Inicie y disfrutar los beneficios de prezi gratuito.

Para utilizar la plataforma prezi con conexión a internet on-line y abrir una cuenta, se deben aceptar algunas condiciones mínimas para su uso, las cuales se aceptaran libre, voluntariamente y con responsabilidad, por lo que los jóvenes menores de 13 años no están autorizados para que lo utilicen, es por ello que si el usuario es menor a esta edad debe de ingresar los datos bajo la autorización y supervisión de un adulto, para evitar posteriores consecuencias. (Zurita, 2013)

2.1.7.2.6 Edición y Construcción de un Prezi

Kon (2015), expone que al ingresar en el sitio web se presenta el espacio titulado: tus prezis, se debe de presionar el botón en nuevo prezi. Se despliega un cuadro de diálogo el cual contiene una serie de plantillas predeterminadas para elegir, también existe la opción de nuevo lienzo sin plantilla.

a. Crear una prezi a partir de un modelo o plantilla:

- Plantillas: Es posible elegir entre una serie de opciones, que se puede modificar de acuerdo a las necesidades y temas que el usuario desee, pueden estar enfocadas a la ciencia, el deporte, la historia, la economía, la tecnología, la informática, el entretenimiento, y mucho más.

- Fondos y transformación: La herramienta de transformación es otro instrumento fundamental en el lienzo, se hace clic en él una vez para que aparezca la herramienta de transformación, permite mover, aumentar el tamaño, y rotar el contenido se desea.

- Personalizar los colores y tipos de letra: se pueden utilizar el asistente temático, esta herramienta se puede utilizar para personalizar los colores del lienzo y para establecer opciones de las fuentes de la biblioteca de prezi. También se puede crear temas de marca prezi y añadir colores exactos de la empresa para el asistente, pero solamente para los usuarios (pro, edu pro , disfrute, y los titulares de licencias edu enjoy) incluso el usuario puede agregar su propio logo a un tema personalizado.

- Marcos: Se pueden incorporar marcos frame, se encuentran en la esquina superior izquierda, desde este lugar es posible elegir añadir e inserta: rectángulos, círculos, marcos Invisibles esto con el fin de encuadrar cualquier información en el lienzo, según lo desee el usuario.

- Imagen: Es la opción para la inserción de imágenes tiene dos alternativas, primero la de buscar una imagen desde google - imagen, el usuario solamente debe escribir una palabra clave de lo que se desea, luego arrastrar el objeto hasta la posición deseada.

La segunda se puede acceder a los archivo de la computadora o dispositivo que el usuario utilice, por medio del botón de selección de archivos, luego insertar en el lugar que sea necesario.

- Símbolos y formas: Esta opción permite la implantación de símbolos y formas, esta subdividido en varios estilos tales como: oscuro simple, blanco simple, fotográfico.

- Videos de YouTube: Esta opción permite insertar videos desde YouTube, este icono proporciona una subventana para insertar el localizador de recursos uniforme url para identificar el video exacto desde la plataforma de YouTube, seguidamente se puede desplazar el video en cualquier lugar del lienzo.

- Mis contenidos: Es un espacio en el cual se almacenan las formas que el usuario utiliza con más frecuencia esta subdividida en dos opciones: la primera favoritos y la segunda desde prezi.

- Rotulador: Permite seleccionar, con un color diferente, una o varias secciones del lienzo de prezi, se presiona el click izquierdo del mouse y se desliza suavemente en el área que se desee.

- Dibujar línea o flecha: Con estas opciones permiten la aplicación de una línea o flecha, de diferente color, para conectar, señalar una o varias secciones del lienzo de prezi.

- Agregar música de fondo: Se puede incorporar música de fondo para que se reproduzca durante la presentación, podrá ser una canción o música instrumental.

- Agregar locución: Se puede incorporar a la presentación locución entre cada paso durante el desarrollo de la presentación de acuerdo a las necesidades que el usuario tenga.

b. Edición de la ruta:

Reinish (2015), expone que en la parte derecha del área de trabajo aparece una barra de herramientas las cuales se pueden mencionar el control del zoom, la edición de la ruta de la presentación.

- Botón home: Se utiliza cuando el usuario desea tener un panorama general de todo lo que ha editado en el prezi hasta ese momento, puede utilizar el botón Inicio que tiene el icono de una casa, en la parte derecha de la pantalla.
- Navegación dentro del lienzo: El lienzo es el espacio donde se desarrolla el prezi, una de las características fundamentales de este es el zoom, porque permite al usuario acercar y alejar un objeto.
- Ruta path: Indica para la presentación de las ideas, se pueden organizar de una forma clara que lleva al público a través de prezi. Con la barra lateral izquierda, se puede crear un recorrido de una idea a otra, para que el observador tenga una línea agradable.
- Navegar y reordenan con la barra lateral editar ruta: Después de hacer clic en los objetos en el lienzo prezi en el orden que desea que aparezcan.

2.1.7.2.7 ALMACENAMIENTO Y DESCARGAS DE ARCHIVOS DE PREZI

De acuerdo con Kon (2015) el servicio en la nube es el almacenamiento de archivos en la nube, con este servicio los internautas no tienen necesidad de tener todos los archivos en la computadora personal o en los dispositivos móviles, sino que este servicio les permite acceder a ellos desde cualquier lugar en el planeta, si tienen una conexión a internet.

Además enseña que el cloudcomputing o servicio en la nube porque gran parte de los internautas cuenta con un correo electrónico basado en plataformas web, como hotmail o gmail, y trabajan con herramientas como prezi.

Existen muchas formas de almacenar los archivos entre las que se pueden mencionar:

a. Almacenamiento en la nube: indica que el almacenamiento de archivos en la nube por medio de la conexión on-line, es parte de las herramientas de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, en este caso prezi, para desarrollar un entorno personal de aprendizaje centrado en el estudiante, ya que por medio de la aplicación de prezi simplifica la enseñanza al proporcionar a los educandos experiencias de aprendizaje continuo y actualizado con independencia del equipo informático que utilice para acceder a los contenidos, dado que los recursos pedagógicos y la información sobre los progresos de los estudiantes se almacenan en servidores remotos y no en el disco duro de un aparato, los alumnos pueden acceder a material similar desde una gran variedad de dispositivos como: computadoras de escritorio, portátiles, tabletas y teléfonos móviles, porque se aprovecha las ventajas comparativas de cada uno.

b. Descargar de archivos prezi: Si se tiene una cuenta gratuita y se desea descargar el prezi en la computadora se genera un archivo comprimido flash player de extensión. Exe para que se pueda reproducir sin necesidad de conexión a internet, con dos opciones. Una de archivo fijo, que no permite futuras modificaciones y otra que sí permite modificaciones pero con una aplicación para computadoras off-line, sin conexión a internet, para ello se deben seguirse los pasos que a continuación se dan:

- Hacer clic en el botón de descargar
- Luego se genera una cuadro de dialogo con dos opciones
- La primera presentar en Windows o en mac sin conexión
- La segunda editar y presentar para clientes pro

- Después se elige una de las alternativas, automáticamente inicia el proceso de descarga el cual consiste en una carpeta comprimida la cual se almacenará en el centro de descargas de la computadora personal.
- Luego se genera un archivo comprimido
- Se descomprime por medio del programa wind rar
- Luego se genera un formato ejecutable flash player

2.1.7.2.8 PREZI Y LA RED PERSONAL DE APRENDIZAJE

a. Exponer prezi en una conferencia:

Se puede presentar el prezi en una conferencia o en una exposición en el aula, se puede exhibir con conexión a internet o descargado en un archivo flash player portable.

Además es posible presentar a distancia con otras computadoras en tiempo real, con una conexión a internet adecuada, también se puede sincronizar para una mejor exposición si se elige una de las tres opciones que ofrece la cuenta gratuita las cuales son: 4, 10 o 20 segundos de intervalo entre cada ítem.

b. Compartir prezi a través del correo electrónico:

Permite compartir el url del prezi realizado para compartirlo a través del correo electrónico, con esta opción se puede enviar a tus amigos, profesores, a alguna persona en cualquier parte del mundo.

c. Publicar prezi en las redes sociales:

Existe la opción para publicar los prezi en facebook, linker-in o twitter; por medio de la opción de compartir el link, automáticamente se generará un enlace a estas redes sociales. Reinish (2015),

2.1.7.2.9 PREZI APLICADO AL AULA

El uso de prezi no constituye en sí una herramienta pedagógica, sin embargo adquiere funcionalidad cuando se integra a una actividad específica.

Reinish (2015), expone que cada persona, estudiante o docente integran los recursos del internet a su entorno personal de aprendizaje para su formación.

Es por ello que se ofrece una de las alternativas para aplicar de forma efectiva las TIC, por medio del programa prezi en el aula, ya que esta plataforma on-line , permite estructurar ideas, sintetizar textos, insertar imágenes, incorporar audio y video en los lienzos que se proponen de esta forma el estudiante integra de forma fácil y autónoma la información que el docente le proporciona en cada clase.

a. Alfabetización digital:

Hernández, Pennesi, Sobrino y Vázquez (2011) indica que en la primera década del siglo XXI se ha diversificado la nueva tecnología de la Información y de la comunicación, por tal motivo presenta varias perspectivas por medio del cual es posible abordar la TIC en la educación: primero como herramienta administrativa y de gestión ya que permite acelerar el proceso de ingreso y clasificación de datos y calificaciones; segundo como contenido de estudio porque se puede desarrollar la investigación y la innovación de la TIC en sí misma de forma que existan más recursos y dispositivos; tercero como recurso educativo porque se puede aplicar en el aula en la interacción del docente con el estudiante durante el proceso de enseñanza - aprendizaje.

b.Prezi y el entorno personal de aprendizaje:

Para el desarrollo del aprendizaje con TIC se han desarrollado espacios virtuales tales como los entornos personales de aprendizaje, fuentes de información, conexiones y actividades que pueden utilizar las personas para el desarrollo del aprendizaje en especial: leer, reflexionar y compartir, por medio del aprendizaje a distancia e -learning. Entre las Características principales del entorno personal de aprendizaje se pueden nombrar:

- e-learning tradicional

- Desarrolla el aprendizaje centrado en el estudiante

- El aprendizaje es personal

- Se desarrollan las relaciones multidireccionales con varias herramientas con videos, inserción de imágenes, texto

- Trabajo dinámico y activo

- Conocimiento compartido y colaborativo

2.1.8. PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones, se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales. (Neus, 2000)

Según (Carrasco, 2005) menciona que el proceso de enseñanza aprendizaje es un proceso interactivo en el que el alumno también emite mensajes hacia el profesor; pues una comunicación bidireccional que debe utilizar el educador como fuente de información para detectar fallos y aciertos en su trabajo educativo, para subsanar carencias de información de los alumnos y para confirmar la consecución de los objetivos propuestos y controlar el proceso.

Tomando como referencia a Rivas, entendemos los procesos enseñanza- aprendizaje como un fenómeno que se vive y se crea desde dentro, esto es, procesos de interacción e intercambio regidos por determinadas intenciones, en principio destinadas a hacer posible el aprendizaje; y a la vez, es un proceso determinado desde fuera, en cuanto que forma parte de la estructura de instituciones sociales entre las cuales desempeña funciones que se explican no desde las intenciones y actuaciones individuales, sino desde el papel que juega en la estructura social, sus necesidades e intereses. Quedando, así, planteado el proceso enseñanza-aprendizaje como un sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje (Rivas, 2003)

El proceso de enseñanza-aprendizaje escolarizado es muy complejo e inciden en su desarrollo una serie de componentes que deben interrelacionarse para que los resultados

sean óptimos. No es posible lograr la optimización del proceso si estos componentes no se desarrollan de manera óptima.

Para aquellos que de manera incipiente se interesan por comprender el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores como el éxito o fracaso escolar, es recomendable que se aproximen de manera previa al estudio de algunas variables que están implícitas en el mismo.

Al buscar las causas del fracaso escolar se apunta hacia los programas de estudio, la masificación de las aulas, la falta de recursos de las instituciones y raras veces al papel de los padres y su actitud de creer que su responsabilidad acaba donde empieza la de los maestros.

Por su parte, los profesores en la búsqueda de solución al problema se preocupan por desarrollar un tipo particular de motivación en sus estudiantes, la cual consta de muchos elementos, entre los que se incluyen la planeación, concentración en la meta, conciencia de lo que se pretende aprender y cómo se pretende aprenderlo, búsqueda activa de nueva información, percepciones claras de la retroalimentación, elogio y satisfacción por el logro y ninguna ansiedad o temor al fracaso (Neus, 2000).

2.1.8.1 TIPOS DE APRENDIZAJE

Rivas (2003), menciona que los tipos de aprendizaje son los siguientes:

- Aprendizaje de señal

La respuesta condicionada clásica de Pavlov, en la cual el individuo aprende a dar una respuesta difusa a una señal.

- Aprendizaje de estímulo-respuesta

El conexionismo de Thorndike, la operante discriminada de Skinner, llamada a veces respuesta instrumental se encadenan dos o más conexiones de estímulo-respuesta.

- Encadenamiento

El sujeto aprende a conectar en una serie donde se encadenan dos o más conexiones de un estímulo-respuesta previamente adquiridos.

- Asociación Verbal

Es el aprendizaje de secuencias de tipo verbal, con características parecidas al tipo anterior pero que en el encadenamiento las asociaciones son tipo motórico o/y verbal.

- Discriminación Múltiple

Identificar respuestas a los estímulos que se asemejan una a las otras, de modo que ocurren unas interferencias

- Aprendizaje de conceptos

El individuo aprende a dar una respuesta común ante estímulos que, aunque varíen en el aspecto físico, pertenecen a una misma categoría.

- Aprendizaje de Reglas

Una cadena de dos o más concepto reflejada en una regla como “si A, entonces B”, donde A y B son conceptos.

- Solución de Problemas

Interviene el pensamiento, los principios se combinan de acuerdo con una “regla de orden superior”

Sin embargo, cada alumno es un ser único, con vivencias, inquietudes, intereses y motivaciones totalmente diferentes, por lo tanto la concepción del aprendizaje tiene que ir mucho más allá de una situación estímulo-respuesta ya que el aprendizaje es un sistema complejo para encerrarlo solamente en concepciones conductistas.

2.1.8.2 DIVISIONES DEL APRENDIZAJE

Existen cuatro divisiones específicas en su enfoque son los siguientes:

- Incluye los procesos del aprendizaje, como aprende el sujeto y las bases para la construcción de la teoría.

- Analiza los resultados del aprendizaje que se dividen en seis que son:
 1. Conjunto de formas básicas del aprendizaje
 2. Destrezas intelectuales
 3. Información verbal
 4. Estrategias cognoscitivas
 5. Estrategias motrices
 6. Actitudes

- Condiciones del aprendizaje, que es lo que debe ser construido para la facilitación del aprendizaje. Aquí se incluyen los eventos del aprendizaje, acordes al modelo de procesamiento de la información aquí presentado.

- Aplicación de esta teoría al diseño curricular, el cual incluye dos partes: análisis de la conducta final y esperada y diseño de la enseñanza. (Monereo;Castelló; 2007)

2.1.8.3 PROCESO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

Según Rivas (2003), los procesos de innovación educativa en el área de tecnologías son de gran utilidad para el proceso de enseñanza porque permite dar soluciones al estudiante. Estos cambios van asociados con el aprendizaje dando parte a una nueva configuración institucional que puede superar las deficiencias de los sistemas convencionales, ya sean presenciales o semipresencial.

Lo que frecuentemente se ha gestionado en reproducir los estándares de enseñanza-aprendizaje imperiosos, y así encontramos muchos desempeños con experiencias que se basan fundamentalmente en el modelo clásico de enseñanza-aprendizaje.

2.1.8.4 CONTEXTO DE LA ENSEÑANZA

Según Monereo;Castelló (2007), cada acto didáctico cuenta con características específicas desde la educación obligatoria en un centro educativo hasta la enseñanza que se desarrolla en un centro de ocio o en el medio ambiente físico y social en el que se sitúe.

Esta primera gran diferencia da lugar a:

- Enseñanza formal, caracterizada por su sistematización e intencionalidad que dan lugar a una serie de requisitos normativos señalados por la administración educativa. En la educación obligatoria estos requisitos determinan: una condición de entrada de los alumnos (edad mínima, prueba...), un programa mínimo, criterios de promoción de la etapa, exigencias de titulación y preparación para los docentes en cada situación concreta este planteamiento puede dar lugar a una mayor o menor autonomía.

- Enseñanza no formal; en esta situación aparecen, también, la sistematización e intencionalidad pero los requisitos normativos vienen fijados por la propia

institución dando lugar a un modelo más flexible, adaptable, actual, etc. En este caso la normativa mínima es generada desde la propia institución educativa pero sin perder de vista los objetivos propuestos (intencionalidad) y la sistematización. Se trata, por tanto, de un contexto flexible, adaptable a los acontecimientos que vayan surgiendo, cambiante en profesorado y estrategias, consecuente con la realidad de los aprendizajes y no con la necesidad temporal de acabar un programa, actual en la realidad de los contenidos del programa y en las necesidades e intereses de los participantes.

- Enseñanza informal; es la situación de mayor influencia del contexto, sin intencionalidad ni sistematización. En esta situación es en la que los estudios presentan un mayor nivel de integración de los aprendizajes y puede dar lugar a un estudio comparativo con las dos presentadas anteriormente. Los aprendizajes que provienen de la enseñanza formal, no formal e informal forman un todo integrado de tal manera que resulta muy difícil ponderar que parte de los aprendizajes proviene de cada modalidad.

2.1.8.5 EL ACTO DIDÁCTICO COMO FACILITADOR DEL APRENDIZAJE

Rivas (2003), nos define el acto didáctico como la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes. Se trata de una actuación cuya naturaleza es esencialmente comunicativa con el fin de lograr los objetivos mediante condiciones necesarias:

La actividad interna del alumno.

La multiplicidad de funciones del docente.

El acto didáctico, según Rivas (2003) se presenta como un proceso complejo en el que se hallan presentes los siguientes componentes:

- El profesor. Planifica actividades dirigidas a los alumnos que se desarrollan con una estrategia didáctica concreta y que pretende el logro de determinados objetivos educativos. Objetivos que serán evaluados al final del proceso para valorar el grado de adquisición de los mismos. Las funciones a desarrollar por el docente en los procesos de enseñanza – aprendizaje se deben centrar en la ayuda a los alumnos para que puedan, sepan y quieran aprender: orientación, motivación y recursos didácticos.
- Los estudiantes, que mediante la interacción con los recursos formativos que tienen a su alcance, con los medios previstos... tratan de realizar determinados aprendizajes a partir de la ayuda del profesor.

Los objetivos educativos que pretenden conseguir el profesor y los estudiantes se los puede conseguir mediante los siguientes aspectos:

1. Herramientas esenciales para el aprendizaje: lectura, escritura, expresión oral operaciones básicas de cálculo, solución de problemas, acceso a la información, búsqueda eficaz, técnicas de aprendizaje, técnicas de trabajo individual y en grupo.
2. Contenidos básicos de aprendizaje, conocimientos teóricos y prácticos para desarrollar plenamente las propias capacidades, vivir y trabajar con dignidad, participar en la sociedad y mejorar la calidad de vida.
3. Valores y actitudes: actitud de escucha y diálogo, atención continuada y esfuerzo, reflexión y toma de decisiones responsable, participación y actuación social, colaboración.

4. El contexto en el que se realiza el acto didáctico: el número de medios disponibles, las restricciones de espacio y tiempo.

5. Los recursos didácticos como elementos que pueden contribuir a proporcionar a los estudiantes información, técnicas y motivación que faciliten sus procesos de aprendizaje.

El autor nos plantea que la eficacia de estos recursos dependerá en gran medida de la manera en la que el profesor oriente su uso en el marco de la estrategia didáctica que está utilizando.

La estrategia didáctica debe proporcionar a los estudiantes: motivación, información y orientación para realizar sus aprendizajes, y debe tener en cuenta los siguientes principios:

1. Considerar las características de los estudiantes: estilos cognitivos y de aprendizaje
2. Considerar las motivaciones e intereses de los estudiantes.
3. Organizar en el aula: el espacio, los materiales didácticos, el tiempo.
4. Proporcionar la información necesaria cuando sea preciso: web, asesores.
5. Utilizar metodologías activas en las que se aprenda haciendo.
6. Considerar un adecuado tratamiento de los errores que sea punto de partida de nuevos aprendizajes.
7. Prever que los estudiantes puedan controlar sus aprendizajes.
8. Considerar actividades de aprendizaje colaborativo, pero tener presente que el aprendizaje es individual.
9. Realizar una evaluación final de los aprendizajes.

2.1.8.6 EL ACTO DIDÁCTICO COMO RELACIÓN

Este acto didáctico nos propone la enseñanza como un proceso de comunicación Interhumana, Monereo;Castelló (2007) nos detalla, al respecto de este modelo, que las características fundamentales son:

1. Relación intencional, de carácter formativo. Profesor y alumno compartiendo unos objetivos concretos.
2. Relación interpersonal por la que profesor y alumno mantienen contactos sistemáticos con una intencionalidad educativa.
3. Relación interactiva. El profesor por medio de la intercomunicación facilita al alumno los contenidos del aprendizaje.
4. Relación simbólica, por cuanto supone un enriquecimiento mutuo, fruto de esa interacción.
5. Relación consciente y coordinada, asumiendo profesor y alumno que su eficacia depende de la disposición de ambos para encarar una situación concreta de enseñanza-aprendizaje.

Esta concepción del acto didáctico como relación nos dirige con facilidad a los intercambios que se producen entre alumno y profesor, más allá de la simple emisión de los contenidos de aprendizaje. Las características de la comunicación didáctica que se presentan son:

-Es una comunicación institucionalizada.

-Se trata de una comunicación intencional

-La comunicación es forzada, obligada...

-Tiene un carácter jerárquico

-Es grupal

Y se trata de una comunicación didáctica que pone en funcionamiento a:

-La fuente de información: profesor, materiales, medios...

-Los mensajes didácticos (actividades, contenidos...)

-El destinatario: alumno, grupo.

-El contexto (de aula e institucional)

2.1.8.7 EL ACTO DIDÁCTICO COMO RELACIÓN COMUNICATIVA

Según Neus (2000) este acto didáctico nos propone tres modelos:

1. El modelo didáctico informativo; con un carácter unidireccional y un solo emisor. Por ejemplo el desarrollado en una conferencia o en una clase magistral tradicional.

2. El modelo didáctico interactivo; en el que se produce una alternancia continúa del emisor. “La interacción, la transacción informativa de carácter diagonal presentada de tal modo que una intervención determina la otra, y ésta a su vez condiciona la siguiente”.

3. El modelo didáctico retroactivo; síntesis de los dos anteriores. El profesor aprovecha lo que el alumno responde o pregunta y, a partir de aquí, propone una nueva pregunta, reconduce el desarrollo.

2.1.8.8 EL ACTO DIDÁCTICO COMO PROCESO DE COMUNICACIÓN

Monereo;Castelló (2007) nos presenta, en cambio, el aprendizaje como la confluencia de dos actuaciones, la del profesor y la del alumno, ambos actuando en el marco de una institución.

En esta relación hay un protagonismo múltiple y en ella cobran valor docente, discente y contexto en el que se produce el intercambio. El aprendizaje se plantea como la construcción de forma activa y progresiva del alumno de sus propias estructuras de adaptación e interpretación a través de experiencias directas o indirectas. El aprendizaje se ve facilitado por los medios como instrumento de representación, facilitación o aproximación a la realidad. Por si solos no mejoran la enseñanza o el aprendizaje sino en la medida que hayan sido seleccionados adecuadamente y con funcionalidad al contexto de acción didáctica en el que se vayan a emplear. En concreto situar el proceso didáctico como un proceso de comunicación conocer y atender los diferentes elementos que configuran ambos procesos: comunicativo y didáctico.

2.1.8.9 EL ACTO DIDÁCTICO COMO ESTRUCTURA PSICOLÓGICA

Según Neus (2000) distingue dos subsistemas interdependientes presentes en la enseñanza con un carácter sistémico y estructural

- El subsistema didáctico. Se presenta como una estructura sistémica con seis componentes: objetivos didácticos, contenidos, medios, relaciones de comunicación, organización y evaluación. El elemento dinámico principal de la enseñanza es la relación de comunicación. El proceso de enseñanza – aprendizaje supone una interacción entre la estructura psicológica que aprende y la estructura didáctica que sirve para iniciar y hacer funcionar la parte psicológica.

2.2. POSTURA TEÓRICA

Carrasco (2005), indica que el proceso de enseñanza-aprendizaje es un proceso interactivo en el que el alumno emite mensajes hacia el profesor, padres.es pues una comunicación bidireccional que debe utilizar el educador como fuente de información para detectar fallos y aciertos en su trabajo educativo.

Castejon,J;Navas,L (2008), mencionan que el proceso de enseñanza tiene un carácter sistémico ya que , como todo sistema, sus elementos funcionan de forma interrelacionada para que el aprendizaje sea positivo por los estudiantes.

De acuerdo a lo expuesto fundamento mi investigación en la teoría de Piaget que se basa en el constructivismo donde el estudiante construye el conocimiento a través de la lectura, la exploración y experimentación de nuevas tecnologías empleadas en la actualidad para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2 HIPOTESIS

2.3.1 Hipótesis general

La utilización del software prezi mejorará la presentación de trabajos investigativos de los alumnos del tercer bachillerato de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”.

2.3.2. Sub hipótesis o derivadas

- La utilización del software libre incrementará la enseñanza aprendizaje.

- La presentación de trabajos investigativos mediante el software libre mejorará el proceso de enseñanza- aprendizaje

2.4. VARIABLES.

2.4.1. Variable independiente

Implementación del software libre (Prezi).

2.4.2. Variable dependiente

Enseñanza-Aprendizaje

CAPITULO III

3.1. RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

Población y muestra

El marco muestral que se consideró en la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra” estuvo conformado por la información facilitada por los entes involucrados en la administración donde se detallan los siguientes aspectos: reseña histórica, misión, visión, objetivo de la empresa, funciones y estructura organizativa.

Población

Para el desarrollo de este trabajo de investigación se tomó como población a todo el personal docente (10 personas) y estudiantes (650 personas) que constituye el tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”.

Muestra

La muestra fue obtenida con el fin de investigar, a partir del conocimiento de sus características particulares, las propiedades de una población. Por tal razón la población y muestra fueron las mismas en el área de docencia debido a que son 10 personas las que conforman la población objeto de estudio. En el caso de los estudiantes se hizo una muestra aleatoria de 80 de una población de 650 estudiantes.

DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE MARÍA VELASCO IBARRA”

POBLACIÓN	UNIVERSO	MUESTRA	%
Docentes	10	10	100
Estudiantes	650	80	100

3.1.1. Resultado pruebas estadísticas aplicadas.

Encuesta aplicada a los docentes y estudiantes de la unidad educativa “José María Velasco Ibarra”

3.1.2. De la encuesta dirigida a los estudiantes de la unidad educativa “José María Velasco Ibarra”

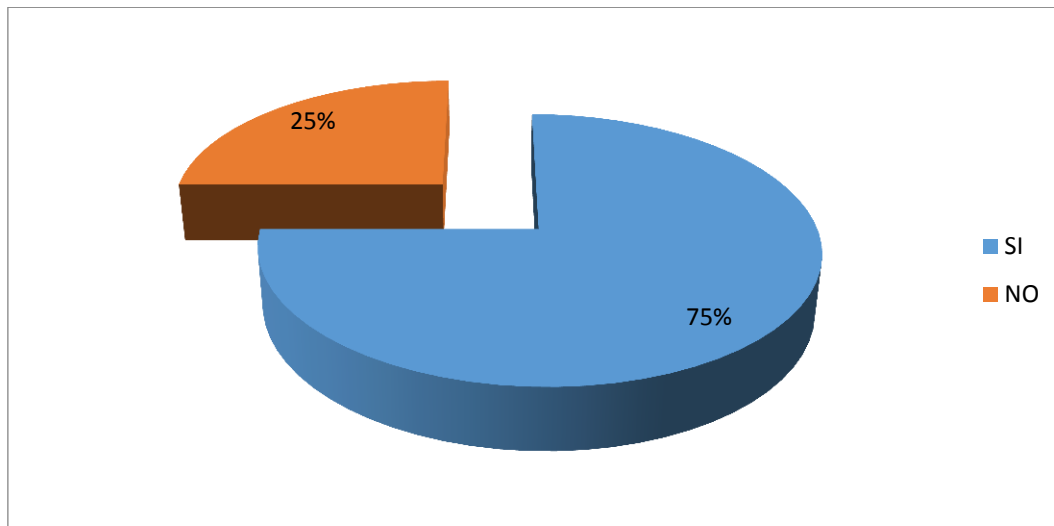
Cuadro 13. ¿Conocen que es un software libre (prezi)?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	60	75
No	20	25
TOTAL	80	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 14. ¿Conocen que es un software libre (prezi)?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

Las encuestas realizadas a los estudiantes muestran que un 75% si tiene conocimiento del programa y un 25% no ha escuchado de este software.

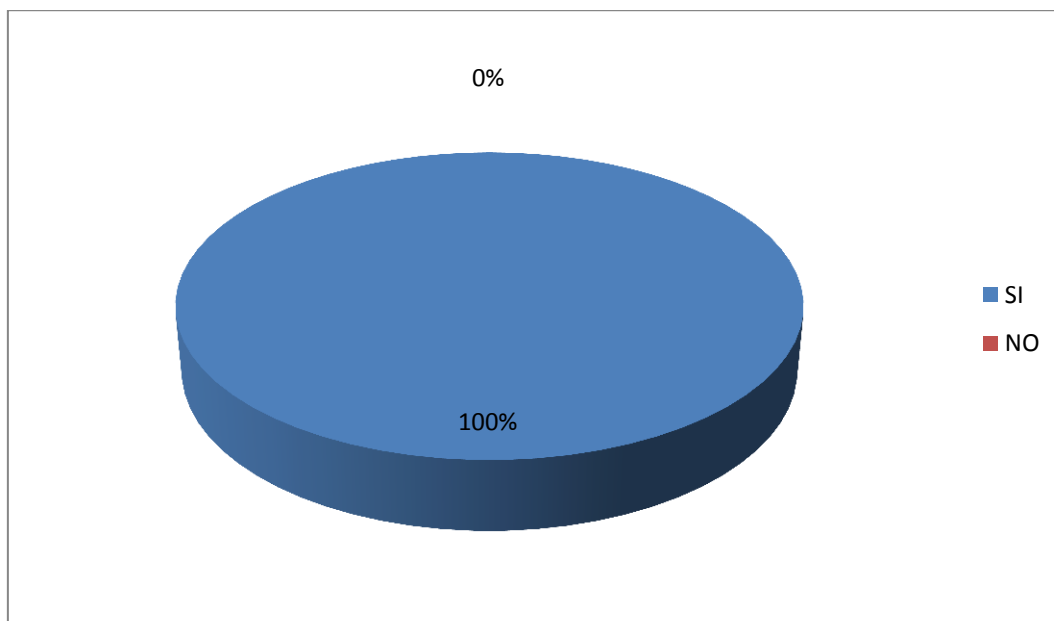
Cuadro 15. ¿Les gustaría que las clases se realicen de una manera creativa mediante el software libre (prezi)?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	80	100
No	0	0
TOTAL	80	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 16. ¿Les gustaría que las clases se realicen de una manera creativa mediante el software libre (prezi)?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

En un 100% los estudiantes que se les realizó la encuesta indican que les gustaría que se aplique esta herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza ya que les interesa que les impartan clases de una manera dinámica e interactiva.

3.1.3. Encuesta dirigida a los docentes de la unidad educativa “José María Velasco Ibarra”

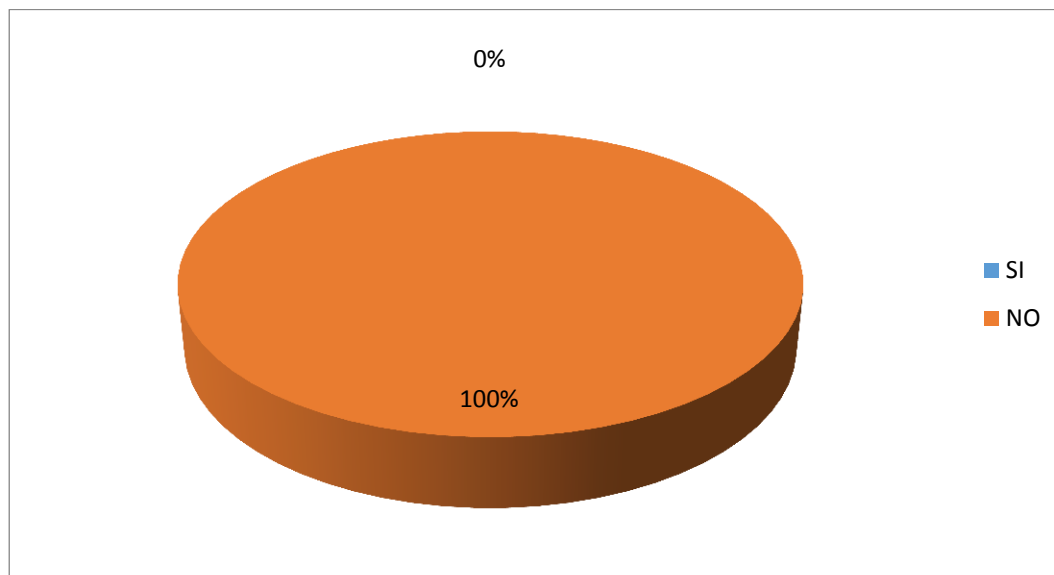
Cuadro 1. ¿Ha utilizado un software libre (prezi) en el proceso de enseñanza?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	0	0
No	10	100
TOTAL	10	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 2. ¿Ha utilizado un software libre (prezi) en el proceso de enseñanza?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

Las encuestas realizadas dieron a conocer que el 100 % de los docentes no han utilizado un software libre (prezi) para impartir sus clases.

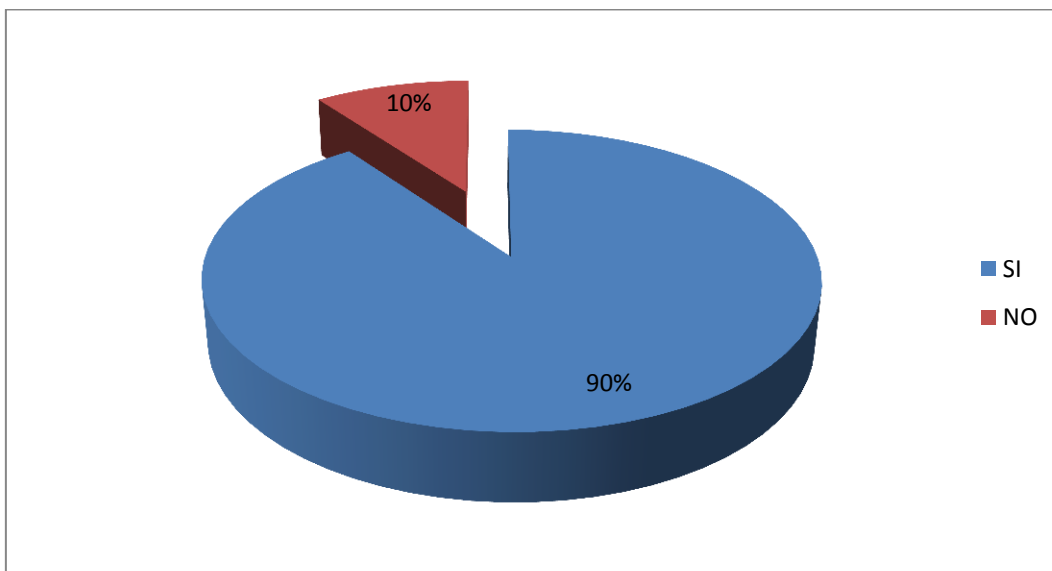
Cuadro 4. ¿Le gustaría aplicar el software libre (prezi) en sus clases?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	9	90
No	1	10
TOTAL	10	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 5. ¿Le gustaría aplicar el software libre (prezi) en sus clases?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

Un 90 % de los encuestados mencionan que les gustaría aplicar un software libre en sus clases para mejorar la creatividad en los estudiantes y un 10 % se mantienen con la metodología actual.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3 Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones:

- El proceso de enseñanza – aprendizaje del tercer año de bachillerato no es el esperado debido a la falta de conocimiento de los docentes sobre el manejo del software libre (prezi).
- Los estudiantes del tercer año de bachillerato presentan sus trabajos investigativos con los recursos disponibles lo que hace que el proceso de aprendizaje sea poco creativo.
- La Institución Educativa “José María Velasco Ibarra” necesitan mejorar los recursos tecnológicos en el laboratorio de cómputo.

Recomendaciones:

- Capacitar a los docentes sobre el manejo del software libre (prezi) en el laboratorio de cómputo para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

- Enseñar el manejo del software libre a los estudiantes para ayudar al proceso de aprendizaje mediante la presentación de trabajos investigativos de una forma creativa.

- Implementar un software libre en el laboratorio de cómputo de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra” para mejorar los recursos tecnológicos y a su vez formar bachilleres élités del Cantón Buena Fé.

CAPITULO IV PROPUESTA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADO

La aplicación de un software libre (prezi) en el proceso de enseñanza – aprendizaje tiene como meta primordial conocer el manejo tecnológico para realizar trabajos investigativos de las diferentes áreas de estudio y así conseguir que los estudiantes y los docentes utilicen esta herramienta para exponer sus clases didácticas.

La educación actual concuerda que la llegada de esta herramienta tecnológica podrá ayudar a ampliar el interés de los educando al momento de impartir las clases haciéndola participativa y dinámica.

4.1.1. Alternativa obtenida

De acuerdo a los resultados obtenidos con la aplicación de la encuesta a los estudiantes y docentes del tercer año de bachillerato, podemos deducir que con la implementación de un software libre (prezi) en el proceso de enseñanza - aprendizaje permitirá que el desarrollo de conocimientos de los estudiante evolucione de una manera positiva con el correcto uso de la herramienta tecnológica que el docente aplique al momento de impartir sus clases despertando el interés y motivación en los estudiantes para que apliquen durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.1.2. Alcance de la alternativa

La alternativa tiene su alcance cuando se han cumplidos los objetivos lo cual beneficia a la Unidad Educativa permitiendo el buen desarrollo educacional, desde este punto de perspectiva de la alternativa cabe recalcar que el objeto de estudio es la implementación de un software libre (prezi) y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante la presentación de trabajos investigativos lo cual le permite mejorar la calidad de educación.

Con todo lo planteado se ha llegado a la conclusión de implementar un software libre (prezi) en el tercer año de bachillerato para mejorar el proceso de enseñanza –

aprendizaje mediante la presentación de trabajos investigativos y así incentivar la creatividad de los estudiantes.

4.1.3. Aspecto básico de la alternativa

4.1.3.1. Antecedentes

El software libre fomenta e impulsa el conocimiento y participación de forma equitativa y colaborativa en el proceso educativo ayudando al estudiante a crear, por lo cual es una herramienta importante en el momento de realizar presentaciones de trabajos de las distintas materias recibidas en el aula de clases.

La implementación de una herramienta informática como el software libre ayuda a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto de docentes como estudiantes, razón por la cual se realiza el estudio de la incidencia que tiene la utilización del software prezi en los trabajos investigativos realizados por los estudiantes del tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Velasco Ibarra.

4.1.3.2. Justificación

La aplicación del software prezi permitirá fomentar la inserción de nuevas formas de enseñanza – aprendizaje, las mismas que ayudará a establecer un ambiente dinámico, que estimulará la creatividad e imaginación de los estudiantes, permitiendo interactuar al

maestro y al estudiante de una manera más práctica. El objetivo central es desarrollar las destrezas del estudiante mediante la utilización del software prezi al momento de presentar los resultados de un trabajo investigativo.

El docente tiene el compromiso de enseñar significativamente a los alumnos para poder seguir el proceso educativo de los educandos, que permita llevar a estrategias que puedan incentivar el fortalecimiento de este proceso y lograr que en los estudiantes tengan interés por la utilización de las herramientas tecnológicas.

Ante la realidad descrita surge la necesidad de implementar un software libre (prezi) en el tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra como apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante la presentación de trabajos investigativos y de esta manera brindar una ayuda a los estudiantes para que siempre estén despertando su creatividad al momento de realizar sus tareas.

4.2.2. Objetivos

4.2.2.1. General

Implementar un software libre (prezi) en el laboratorio de cómputo y su incidencia en la presentación de trabajos investigativos para el tercero año de bachillerato de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

4.2.2.2. Especifico.

- Incrementar la enseñanza de aprendizaje con la utilización del software libre (prezi).
- Mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante la presentación de trabajos investigativos con el software libre (prezi).

4.3.3 Estructura general de la propuesta

4.3.3.1. Titulo

Implementar un software libre (prezi) y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la presentación de trabajos investigativos en los estudiantes de tercer año de bachillerato de la unidad educativa “José María Velasco Ibarra” del Cantón Buena Fe año lectivo 2016

4.3.3.2. Componentes

SOFTWARE

Según Campderrich (2003), menciona que el software es un conjunto integrado de programas que en su forma definitiva se pueden ejecutar, pero comprende también estructuras de datos.

Para Pressman (2010), software es el producto que construyen los programadores profesionales y al que después le dan mantenimiento por un largo tiempo.

DOMINIOS DEL SOFTWARE

Pressman(2010) indica que son siete los dominios de la aplicación del software los cuales se detallan a continuación:

- Software de sistemas: Es el conjunto de programas escrito para dar servicio a otros programas.

- Software de aplicación: Son programas aislados que resuelven una necesidad específica de negocios.

- Software de ingeniería y ciencias: Se caracterizan por algoritmos.

- Software incrustado: Se encuentra dentro de un producto o un sistema y se usa para implementar, controlar características y funciones para el usuario final.

- Software de línea de productos: Proporciona una capacidad específica para uso de muchos consumidores diferentes.

- Aplicaciones de web: Es el conjunto de archivos de hipertexto que presentan información con uso de texto y gráficas limitadas.

PROCESO DEL SOFTWARE

- **Comunicación:** busca entender los objetivos y reunir los requerimientos que ayuden a definir las características y funciones del software.
- **Planeación:** Define las técnicas, los riesgos, los recursos y los productos para realizar una programación del software.
- **Modelado:** Se crea el modelo y el diseño del software.
- **Construcción:** Esta actividad combina la generación de código y las pruebas que se requieren descubrir errores.
- **Despliegue:** el software es entregado para la retroalimentación y evaluación final.

MODELOS DEL PROCESO DEL SOFTWARE

- **El modelo general:** Las principales etapas de este modelo se transforman en actividades fundamentales para el proceso del software.
- **Evaluación y mejora del proceso:** Se evalúa para garantizar que cumple con los requerimientos básicos del software.
- **Modelos del proceso prescriptivo:** Comprende el modelo de cascada, modelo del proceso incremental, modelo evolutivo, modelo espiral, y modelo concurrentes.

- Modelos del proceso especializado: Comprende las etapas de desarrollo en componentes, métodos formales y desarrollo de software por aspectos.

SOFTWARE LIBRE

Robles, Gonzalez y Seoane (2003), definen al software libre como la libertad de ejecutar un programa en cualquier sitio, estudiarlo y adaptarlo a nuestras necesidades, redistribuirlos y mejorar el programa.

SOFTWARE LIBRE PREZI

Es un programa de presentaciones para explorar y compartir ideas sobre un documento virtual basado en la informática en nube. (Reinish, 2015)

Características

Los usuarios de Prezi deben registrarse en el sitio web antes de trabajar con la plataforma. El editor sigue un modelo freemium que permite trabajar gratis si se está conectado a internet, pero existen modalidades de pago con ventajas como ocultar los trabajos, editarlos sin conexión y una mayor capacidad de almacenamiento en nube. 4 5 Prezi está desarrollado con Adobe Flash, Adobe Air y construido con framework Django. (Kon, 2015)

Todas las cuentas gratuitas son públicas y cualquiera puede ver los contenidos que hay en ellas, algo evitable con la opción de pago. Entre sus características principales,

permite organizar la información de forma esquemática y exponerla con libertad, sin seguir la secuencia de diapositivas. Se puede navegar por la presentación (un frame en 2.5D) desde la vista general, ampliándola o reduciéndola gracias a su interfaz gráfica con zoom. En función de la narrativa pueden implementarse efectos visuales, videos o cualquier otro contenido. Cualquiera de las versiones de Prezi dispone de plantillas que permiten al usuario ahorrar tiempo a la hora de desarrollar la presentación, incluyendo un tutorial de uso. (Stallman,2004)

PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Según (Carrasco, 2005) menciona que el proceso de enseñanza aprendizaje es un proceso interactivo en el que el alumno también emite mensajes hacia el profesor; pues una comunicación bidireccional que debe utilizar el educador como fuente de información para detectar fallos y aciertos en su trabajo educativo, para subsanar carencias de información de los alumnos y para confirmar la consecución de los objetivos propuestos y controlar el proceso.

TIPOS DE APRENDIZAJE

- Aprendizaje de señal

La respuesta condicionada clásica de Pavlov, en la cual el individuo aprende a dar una respuesta difusa a una señal.

- Aprendizaje de estímulo-respuesta

El conexionismo de Thorndike, la operante discriminada de Skinner, llamada a veces respuesta instrumental se encadenan dos o más conexiones de estímulo-respuesta.

- Encadenamiento

El sujeto aprende a conectar en una serie donde se encadenan dos o más conexiones de un estímulo-respuesta previamente adquiridos.

- Asociación Verbal

Es el aprendizaje de secuencias de tipo verbal, con características parecidas al tipo anterior pero que en el encadenamiento las asociaciones son tipo motórico o/y verbal.

- Discriminación Múltiple

Identificar respuestas a los estímulos que se asemejan una a las otras, de modo que ocurren unas interferencias

- Aprendizaje de conceptos

El individuo aprende a dar una respuesta común ante estímulos que, aunque varíen en el aspecto físico, pertenecen a una misma categoría.

- Aprendizaje de Reglas

Una cadena de dos o más concepto reflejada en una regla como “si A, entonces B”, donde A y B son conceptos.

- Solución de Problemas

Interviene el pensamiento, los principios se combinan de acuerdo con una “regla de orden superior”

Sin embargo, cada alumno es un ser único, con vivencias, inquietudes, intereses y motivaciones totalmente diferentes, por lo tanto la concepción del aprendizaje tiene que ir

mucho más allá de una situación estímulo-respuesta ya que el aprendizaje es un sistema complejo para encerrarlo solamente en concepciones conductistas.

4.4. RESULTADO ESPERADO DE LA ALTERNATIVA

De acuerdo a los resultados esperados de la alternativa se pudo concluir que con la aplicación del software libre (prezi) favorece mucho a los estudiantes del tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra para presentar sus trabajos investigativos de una manera creativa y a la vez tener una incidencia positiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje con una mayor participación, creatividad y motivación del estudiante. Lo que permite establecer objetivos y confrontar problemas más complejos pero que les resulta fácil por contar con un recurso innovador capaz de integrar a los alumnos y formar grupos con un solo fin que es el auto aprendizaje.

Las instituciones educativas deben asumir la misión de formar jóvenes con mayor innovación, consolidados de valores éticos que difundan el modelo social, además de una preparación básica que les permita adaptarse con mayor rapidez y eficiencia en el ámbito tecnológico.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Carrasco, José Bernardo. 2005. Una didáctica para hoy, como enseñar mejor, Ediciones Rialp, S.A. p 37.

Campderrich, B. 2003. Ingeniería del software. Editorial UOC. Primera edición. Gráficas Rey. p 15.

Cuevas, G. 1991. Ingeniería del software-práctica de la programación. Editores RA-MA. p 28.

Cuevas, G. 2002. Gestión del proceso software. Editorial Universitario ramón Areces. p 17 - 20.

Monereo, C; Castelló, M; 2007. Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Editorial Graó. Impreso en México. p 99.

Monovich, L. 2013. El Software toma el mando. Primera edición. Editorial UOC. p 14-26

Neus, J. 2000. Enseñar, aprender y evaluar: un proceso de regulación continua. p 30-39.

Pressman, R. 2010. Ingeniería del software un enfoque práctico. Séptima edición. Impreso en México. p 2-54.

Rivas,F. 2003. El Proceso de enseñanza-aprendizaje en la situación. p 89-120

Robles, G; González, J; Seoane, J. 2003. Introducción al software libre. Primera edición. Editorial UOC. p 18-36.

Stallman, R. 2004. Software libre para una sociedad libre. Primera edición. p 18-26.

Sommerville,I. 2005. Ingeniería del Software. Séptima edición. p. 345.

Zurita, J. 2013. Software libre. Editorial México. p 10-56.

Web

KON,M. 2015. Software Libre y su publicación. Publicada en la página web: <http://www.monografias.com/trabajos12/elsoflib/elsoflib2.shtml> , fecha de consulta 20 de julio del 2016.

REINISH,L. 2015. Software Libre. Publicada en la página web: <https://www.fsf.org/es/recursos/que-es-el-software-libre>, fecha de consulta 20 de julio del 2016.

ANEXOS



UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO EXTENSION QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACION
CARRERA DE COMPUTACION

ENCUESTA AL PERSONAL DOCENTE

TEMA DE LA INVESTIGACIÓN: IMPLEMENTAR UN SOFTWARE LIBRE (PREZI) Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LA PRESENTACION DE TRABAJOS INVESTIGATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE MARIA VELASCO IBARRA” DEL CANTON BUENA FE AÑO LECTIVO 2016

Objetivo de la Encuesta: Recopilación de información para implementar un software libre como ayuda al proceso de enseñanza – aprendizaje

DATOS DE INFORMACIÓN

GENERO F () M ()

EDAD:.....

FECHA DE LA ENCUESTA:.....

ASPECTOS GENERALES

1. ¿Ha utilizado un software libre (prezi) en el proceso de enseñanza?

SI ()

NO ()

2. ¿Cree usted que el software libre (prezi) mejoraría el proceso de enseñanza?

SI ()

NO ()

3. ¿Se debería utilizar software libre (prezi) en las Instituciones Educativas?

SI ()

NO ()

4. ¿ Le gustaría aplicar el software libre (prezi) en sus clases?

SI ()

NO ()

5. ¿Cree usted que la aplicación del software libre (prezi) incidirá en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los alumnos?

SI ()

NO ()

6. ¿Sabe el manejo del software libre (prezi) ?

SI ()

NO ()

7. ¿La institución cuenta con materiales y equipos para impartir las clases mediante un software libre (prezi)?

SI ()

NO ()

8. ¿Cree usted que con la aplicación del software libre (prezi) mejoraría la presentación de trabajos investigativos por parte de los estudiantes?

SI ()

NO ()

9. ¿Cree usted que la presentación de trabajos investigativos mediante el software libre (prezi) se consideraría como una estrategia metodológica?

SI ()

NO ()

10. ¿Cree usted que la utilización del software libre (prezi) ayudaría a desarrollar la creatividad de los estudiantes al momento de presentar los trabajos investigativos?

SI ()

NO ()

11. ¿ Incentivaría a los estudiantes a presentar los trabajos investigativos mediante el software libre (prezi)?

SI ()

NO ()

12. ¿Le gustaría recibir capacitación sobre el manejo del software libre (prezi)?

SI ()

NO ()

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

.....

ENTREVISTADOR.....

.....

.....



UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO EXTENSION QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACION
CARRERA DE COMPUTACION

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

TEMA DE LA INVESTIGACIÓN: IMPLEMENTAR UN SOFTWARE LIBRE (PREZI) Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LA PRESENTACION DE TRABAJOS INVESTIGATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE MARIA VELASCO IBARRA” DEL CANTON BUENA FE AÑO LECTIVO 2016

Objetivo de la Encuesta: Recopilación de información para implementar un software libre como ayuda al proceso de enseñanza – aprendizaje

DATOS DE INFORMACIÓN

GENERO F () M ()

EDAD:.....

FECHA DE LA ENCUESTA:.....

ASPECTOS GENERALES

1. ¿Conocen que es un software libre (prezi) ?

SI ()

NO ()

2. ¿El proceso de enseñanza impartida por los docentes es mediante la utilización de un software libre (prezi)?

SI ()

NO ()

3. ¿Les gustaría que las clases se realicen de una manera creativa mediante el software libre (prezi)?

SI ()

NO ()

4. ¿Creen que mejorarían su rendimiento escolar si los docentes utilizaran el software libre (prezi)?

SI ()

NO ()

5. ¿Algún docente ha utilizado el software libre (prezi) para enseñarles las asignaturas que estudian día a día?

SI ()

NO ()

6. ¿Saben si los docentes de la Institución Educativa promueven la utilización del software libre (prezi) en la presentación de trabajos investigativos?

SI ()

NO ()

7. ¿Les gustaría recibir clases sobre el manejo de un software libre (prezi)?

SI ()

NO ()

8. ¿Les gustaría presentar sus trabajos investigativos utilizando el software libre (prezi) ?

SI ()

NO ()

9. ¿Les gustaría que la Institución Educativa tuviera los materiales y equipos necesarios para presentar los trabajos investigativos con el software libre (prezi) en su aula?

SI ()

NO ()

10. ¿Les gustaría que el proceso de enseñanza – aprendizaje se lo realice mediante la utilización del software libre (prezi)?

SI ()

NO ()

11. ¿Creen que saber el manejo del software libre (prezi) y aplicarlos en la presentación de trabajos investigativos les ayudaría en su etapa universitaria?

SI ()

NO ()

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

.....

ENTREVISTADOR.....

.....

.....

PREGUNTAS DIRIGIDAS A LOS DOCENTES:

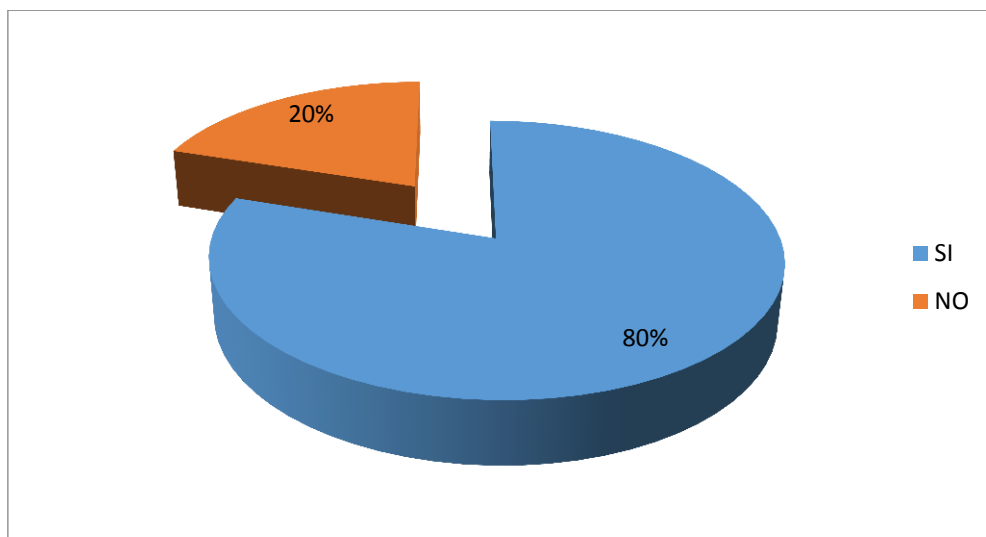
Cuadro 2. ¿Cree usted que el software libre (prezi) mejoraría el proceso de enseñanza?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	8	80
No	2	20
TOTAL	10	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 3. ¿Cree usted que el software libre (prezi) mejoraría el proceso de enseñanza?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

Mediante las encuestas se pudo apreciar que el 80 % de los docentes aseguran que el proceso de enseñanza se podría mejorar con el uso de un software libre (prezi) mientras que el 20 % se mantienen en su educación normal.

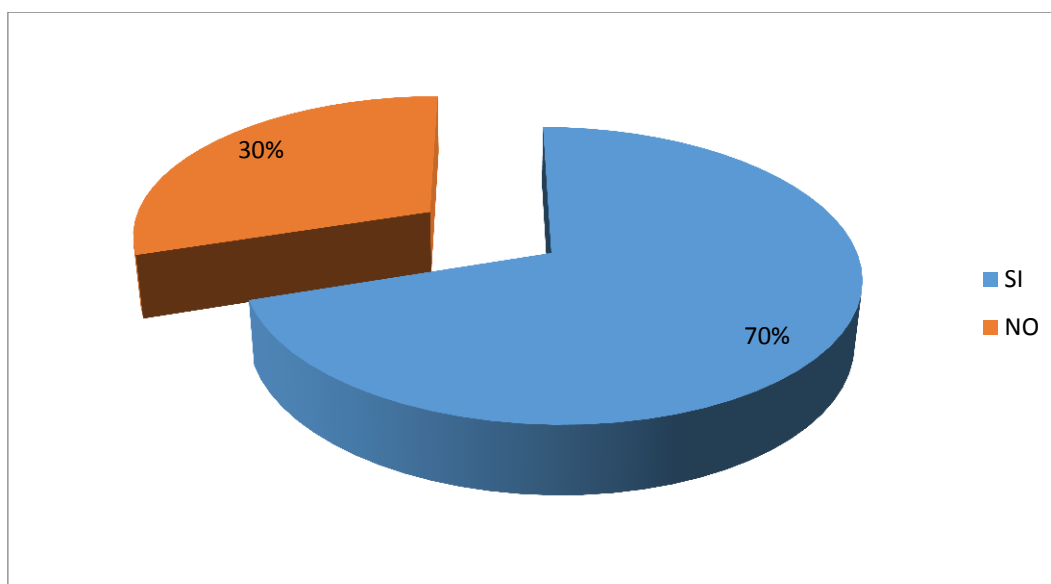
Cuadro 3. ¿Se debería utilizar software libre (prezi) en las Instituciones Educativas?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	7	70
No	3	30
TOTAL	10	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 4. ¿Se debería utilizar software libre (prezi) en las Instituciones Educativas?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

Las encuestas realizadas dieron a conocer que el 70 % de los docentes indican que la institución educativa debe utilizar el software libre para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje mientras el 30% se encuentran conformes con la metodología empleada.

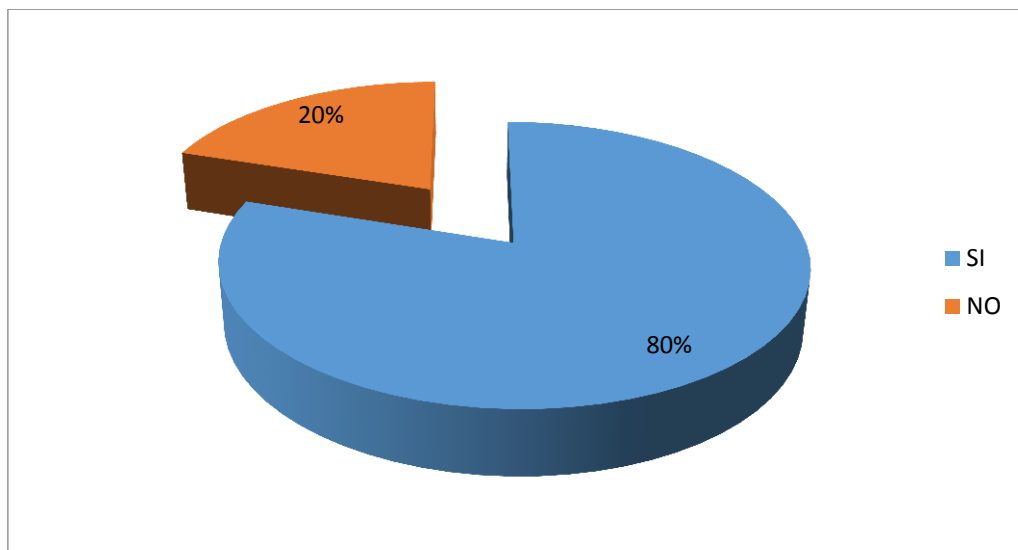
Cuadro 5. ¿Cree usted que la aplicación del software libre (prezi) incidirá en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los alumnos?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	8	80
No	2	20
TOTAL	10	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 6. ¿Cree usted que la aplicación del software libre (prezi) incidirá en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los alumnos?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

Por medio de las encuestas realizadas se determinó que el 80% de los docentes están convencidos que aplicar una nueva tecnología como el uso de un software libre (prezi) en las clases incidirá en el proceso de enseñanza – aprendizaje de una manera positiva mientras el 20 % indican que el proceso de educación seguirá igual.

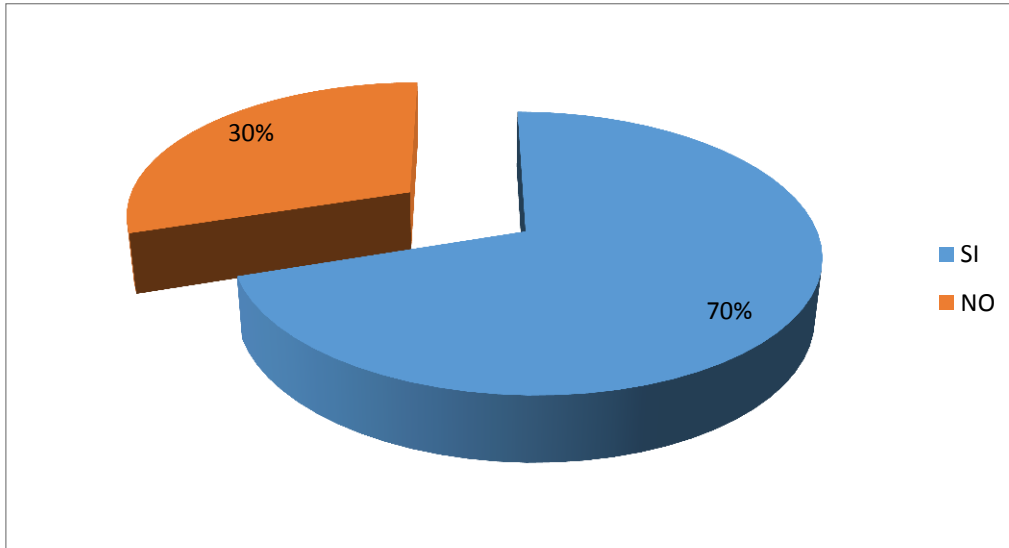
Cuadro 6. ¿Sabe el manejo del software libre (prezi)?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	7	70
No	3	30
TOTAL	10	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 7. ¿Sabe el manejo del software libre (prezi)?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

A través de la encuesta se constató que el 70 % de docentes si saben el manejo de software libre (prezi) pero no lo utilizan al impartir las clases y el 30 % no lo saben.

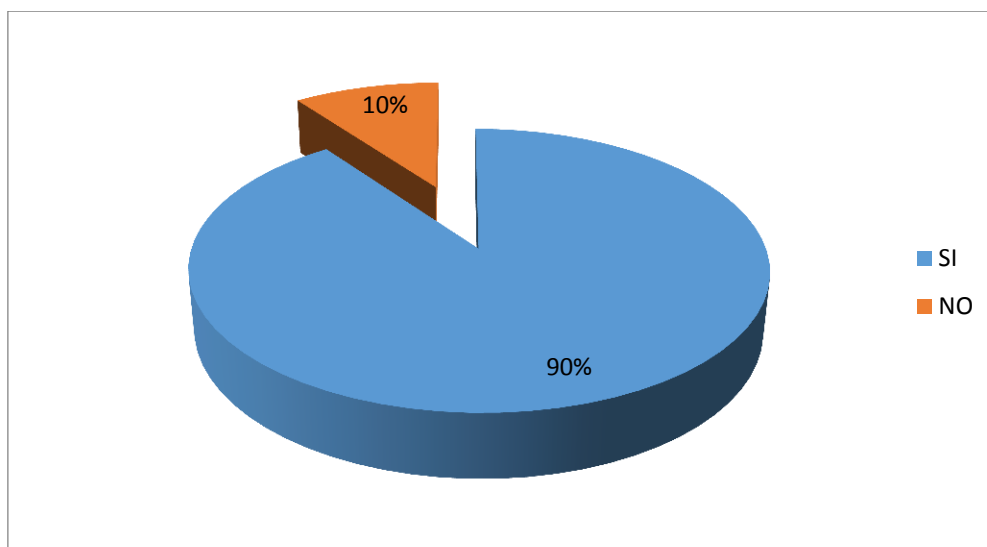
Cuadro 7. ¿La institución cuenta con materiales y equipos para impartir las clases mediante un software libre (prezi)?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	9	90
No	1	10
TOTAL	10	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 8. ¿La institución cuenta con materiales y equipos para impartir las clases mediante un software libre (prezi)?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

El 90 % de los encuestados indican que la institución educativa si cuenta con materiales y equipos para impartir las clases y el 10 % no tenían conocimiento porque son nuevos en la institución.

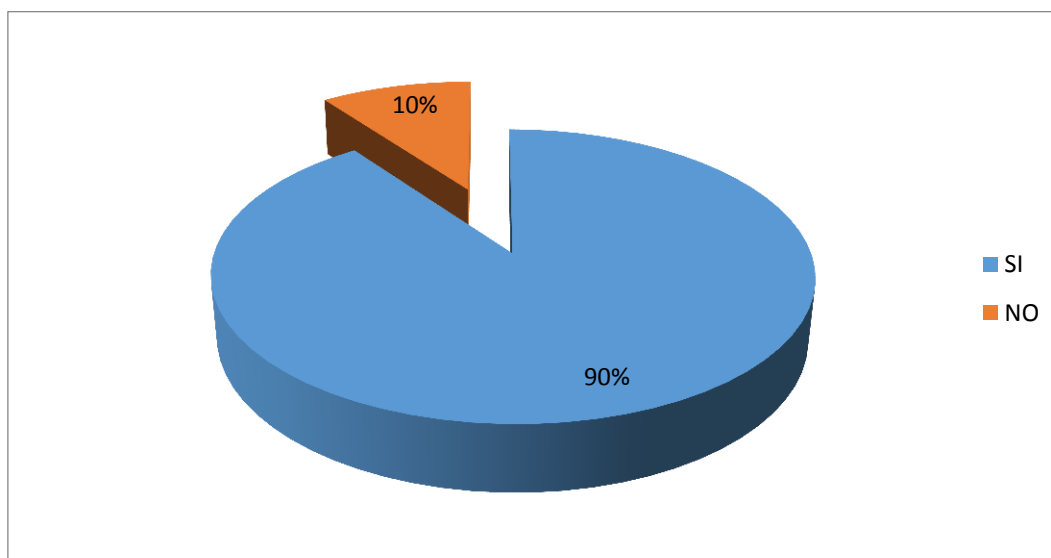
Cuadro 8. ¿Cree usted que con la aplicación del software libre (prezi) mejorarían la presentación de trabajos investigativos por parte de los estudiantes?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	9	90
No	1	10
TOTAL	10	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 9. ¿Cree usted que con la aplicación del software libre (prezi) mejorarían la presentación de trabajos investigativos por parte de los estudiantes?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

El 90 % de los docentes encuestados indicaron que la aplicación del software libre (prezi) mejoraría la presentación de trabajos investigativos y el 10 % cree que la aplicación de este no influirá en la presentación de trabajos.

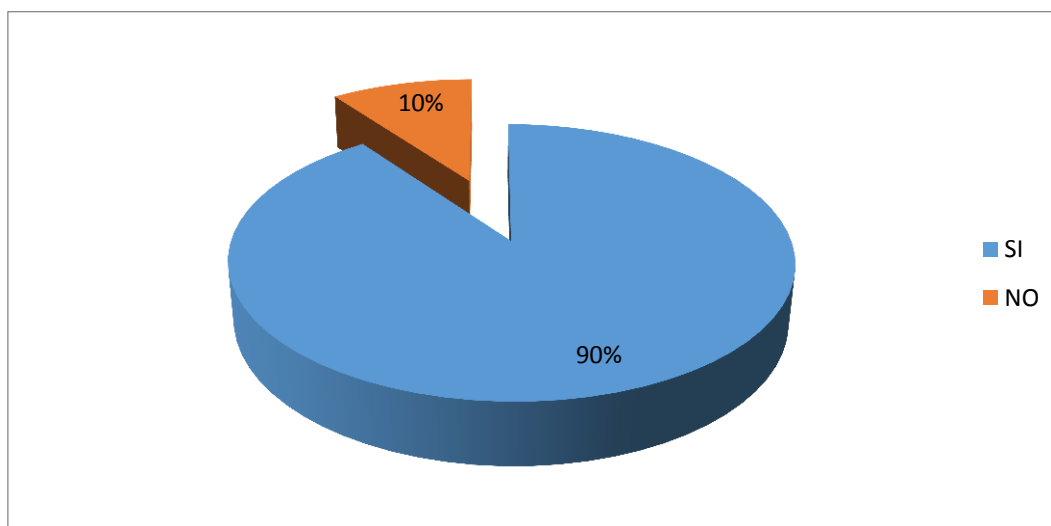
Cuadro 9. ¿Cree usted que la presentación de trabajos investigativos mediante el software libre (prezi) se consideraría como una estrategia metodológica?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	90	90
No	10	10
TOTAL	100	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 10. ¿Cree usted que la presentación de trabajos investigativos mediante el software libre (prezi) se consideraría como una estrategia metodológica?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

Los docentes encuestados indicaron en un 90 % que el software libre (prezi) se considera una estrategia metodológica ya que promueve en los estudiantes interés para mejorar las presentaciones de sus trabajos investigativos y el 10% muestra que no lo aplicaría como una estrategia metodológica.

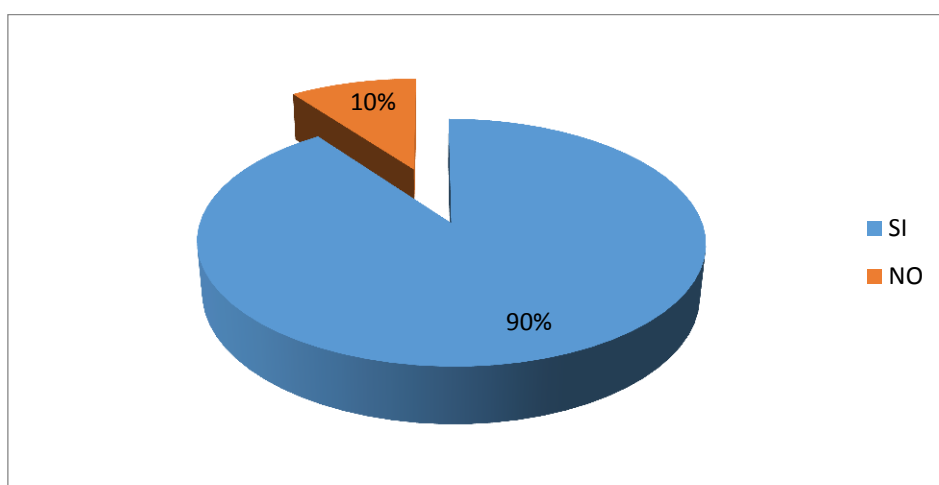
Cuadro 10. ¿Cree usted que la utilización del software libre (prezi) ayudaría a desarrollar la creatividad de los estudiantes al momento de presentar los trabajos investigativos?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	9	90
No	1	10
TOTAL	10	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 11. ¿Cree usted que la utilización del software libre (prezi) ayudaría a desarrollar la creatividad de los estudiantes al momento de presentar los trabajos investigativos?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

Las encuestas realizadas a los docentes nos muestran en un 90% que la utilización del software (prezi) promueve la creatividad en los estudiantes puesto que es una herramienta tecnológica interactiva y un 10% cree que no incentivaría a los estudiantes a tener creatividad en la presentación de sus trabajos.

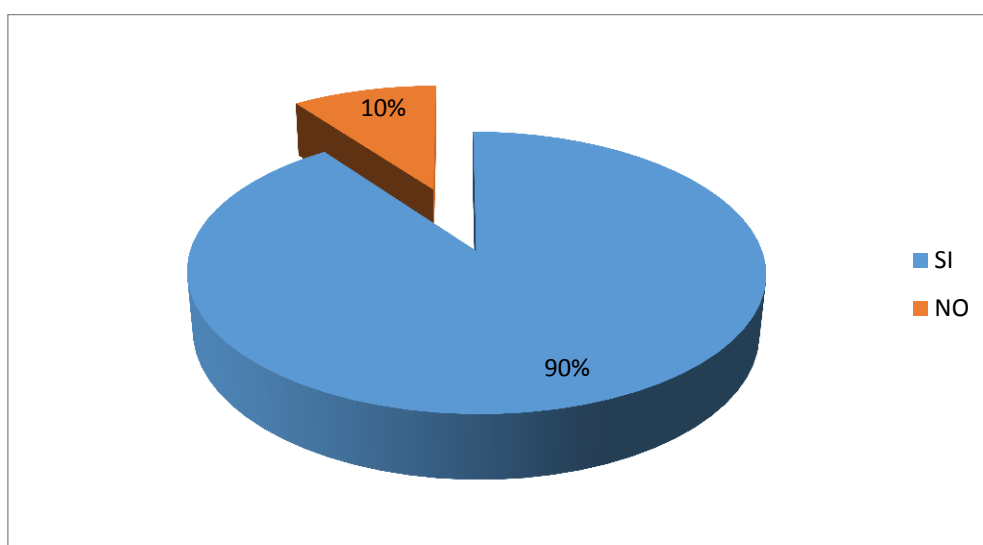
Cuadro 11. ¿Incentivaría a los estudiantes a presentar los trabajos investigativos mediante el software libre (prezi)?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	9	90
No	1	10
TOTAL	10	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 12. ¿Incentivaría a los estudiantes a presentar los trabajos investigativos mediante el software libre (prezi)?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

El 90% de los encuestados creen que el software libre (prezi) incentiva a los estudiantes a presentar sus trabajos mediante esta herramienta ya que con ella el realizar exposiciones es dinámico y un 10% indica que no incentiva a los estudiantes a la presentación de trabajos investigativos.

Cuadro 12. ¿Le gustaría recibir capacitación sobre el manejo del software libre (prezi)?

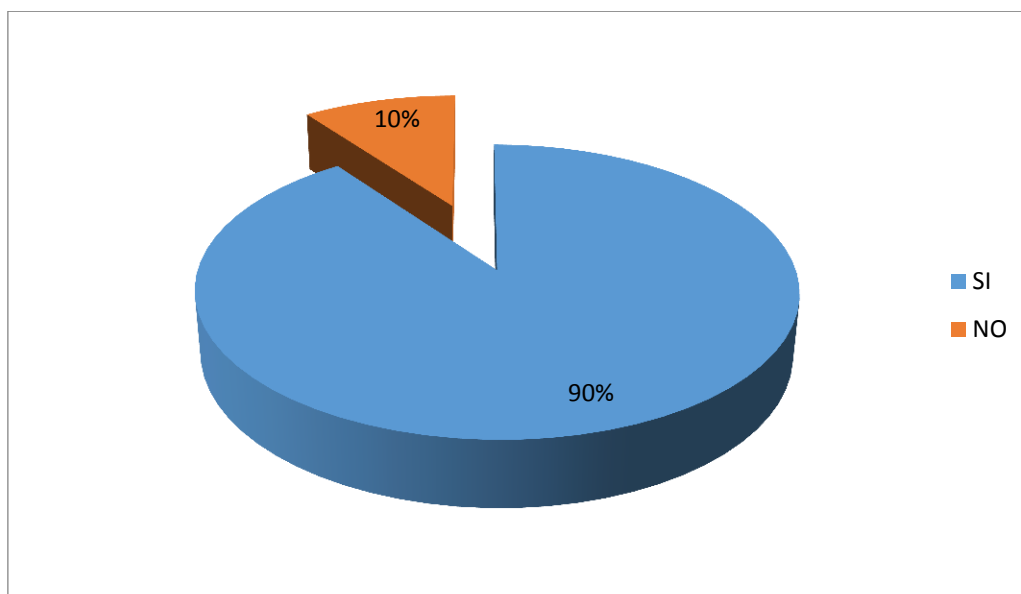
ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	9	90

No	1	10
TOTAL	10	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 13. ¿Le gustaría recibir capacitación sobre el manejo del software libre (prezi)?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los Docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

De los docentes encuestados indican en un 90% que si le gustaría capacitarse sobre el manejo del software libre (prezi) ya que quisieran aplicarlo en sus clases y un 10% no muestra interés en la capacitación de este software.

PREGUNTAS DIRIGIDAS A LOS ESTUDIANTES:

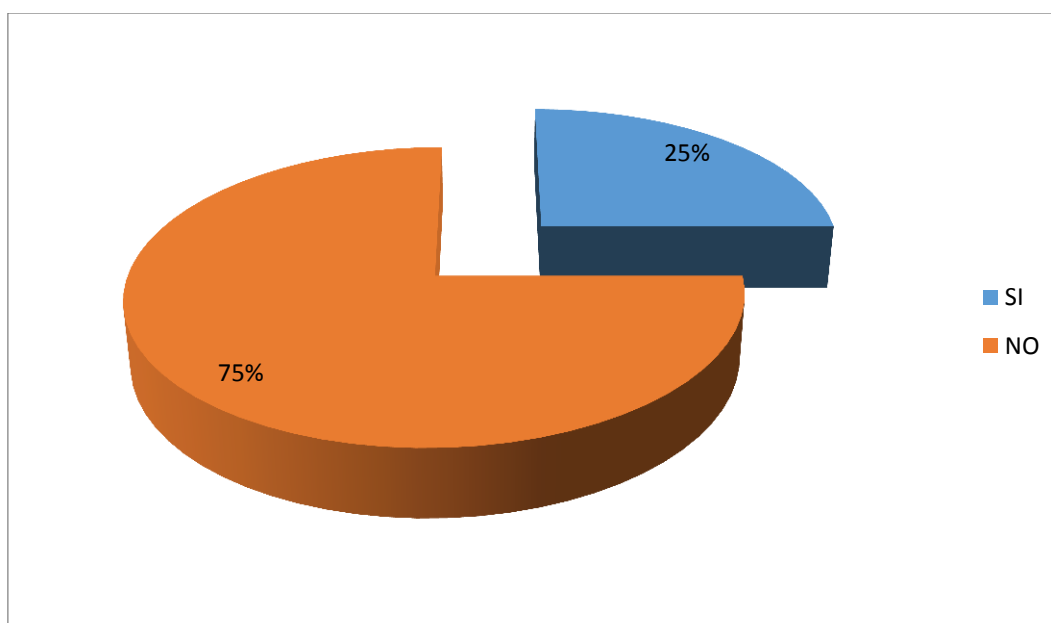
Cuadro 14. ¿El proceso de enseñanza impartida por los docentes es mediante la utilización de un software libre (prezi)?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	20	25
No	60	75
TOTAL	80	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 15. ¿El proceso de enseñanza impartido por los docentes es mediante la utilización de un software libre (prezi)?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

Los estudiantes encuestados indicaron en un 75% que los docentes no imparten clases con el programa prezi y un 25% si aplica esta estrategia en el proceso de enseñanza con los estudiantes.

Cuadro 16. ¿Creen que mejorarían su rendimiento escolar si los docentes utilizaran el software libre (prezi)?

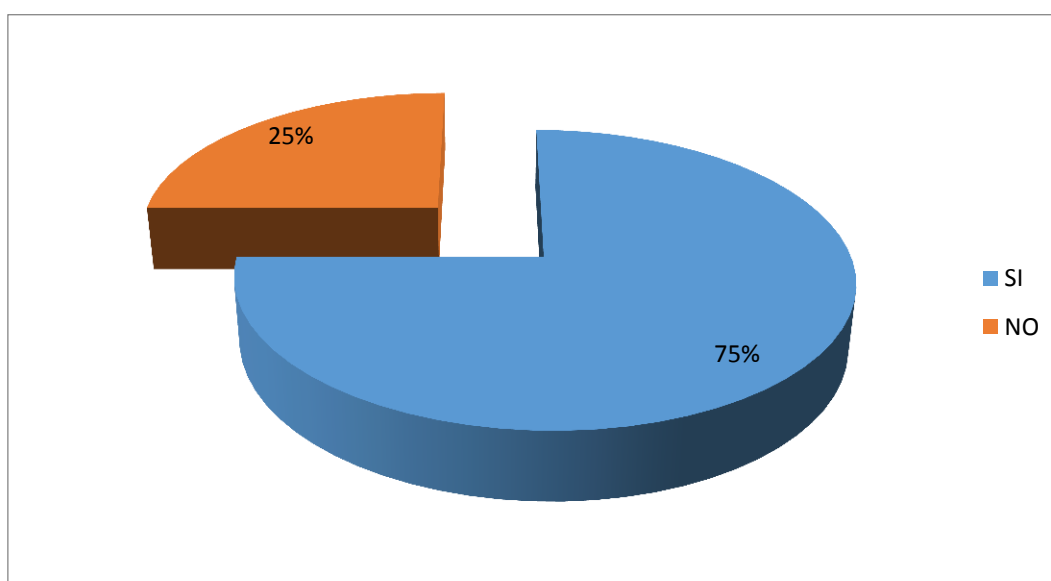
ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
-------------	----------	---

Si	60	75
No	20	25
TOTAL	80	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 17. ¿Creen que mejorarían su rendimiento escolar si los docentes utilizaran el software libre (prezi)?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

Los estudiantes en un 75% reflejaron que mejorarían su rendimiento académico ya que les llama la atención recibir clases con esta tecnología puesto que hoy en día los jóvenes están muy ligados a ellas y un 25% le es indiferente este programa y no creen que les ayudará en sus estudios.

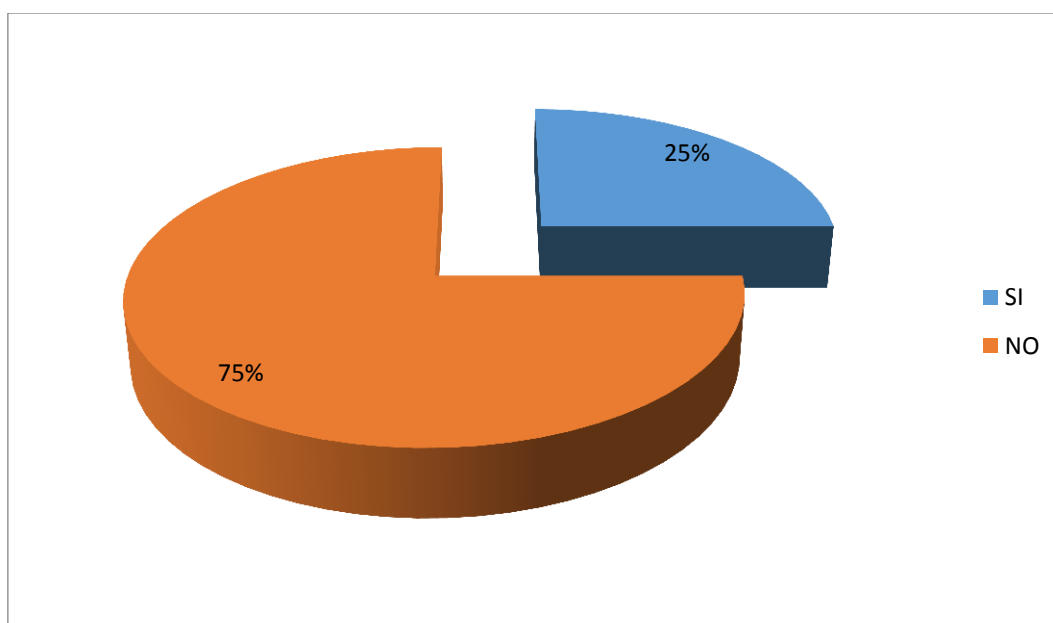
Cuadro 17. ¿Algún docente ha utilizado el software libre (prezi) para enseñarles las asignaturas que estudian día a día?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	20	25
No	60	75
TOTAL	80	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 18. ¿Algún docente ha utilizado el software libre (prezi) para enseñarles las asignaturas que estudian día a día?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

En un 25% se reflejó en las encuestas que los docentes utilizan este medio para impartir sus clases y en una mayoría con un 75% no lo utilizan.

Cuadro 18. ¿Saben si los docentes de la Institución Educativa promueven la utilización del software libre (prezi) en la presentación de trabajos investigativos?

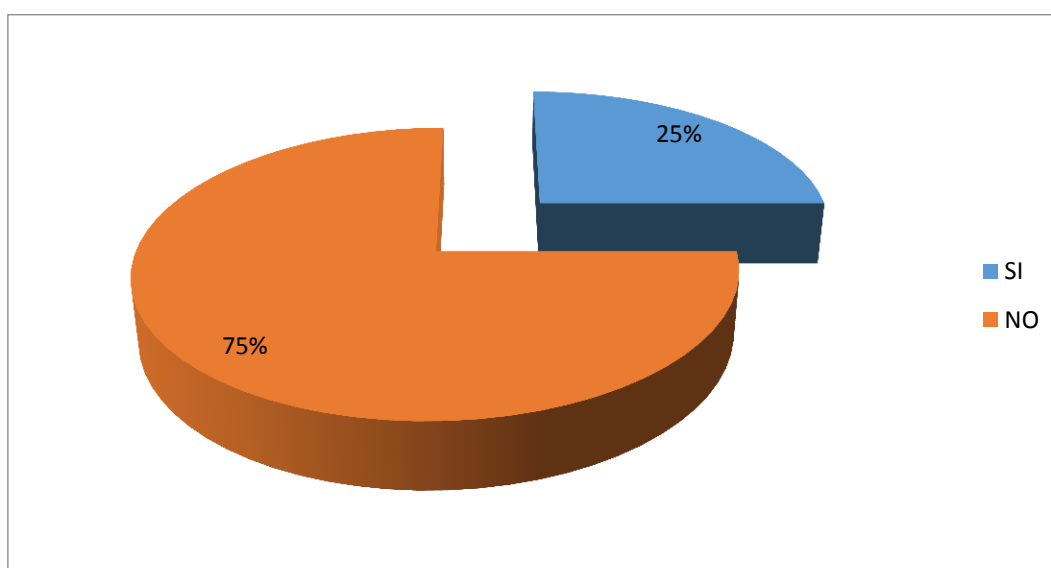
ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
-------------	----------	---

Si	20	25
No	60	75
TOTAL	80	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 19. ¿Saben si los docentes de la Institución Educativa promueven la utilización del software libre (prezi) en la presentación de trabajos investigativos?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

Con un 25% los estudiantes indican que no los incentivan a utilizar este programa para la presentación de sus trabajos y un 75% si los promueve porque consideran que es una que es una estrategia viable en los estudiantes.

Cuadro 19. ¿Les gustaría recibir clases sobre el manejo de un software libre (prezi)?

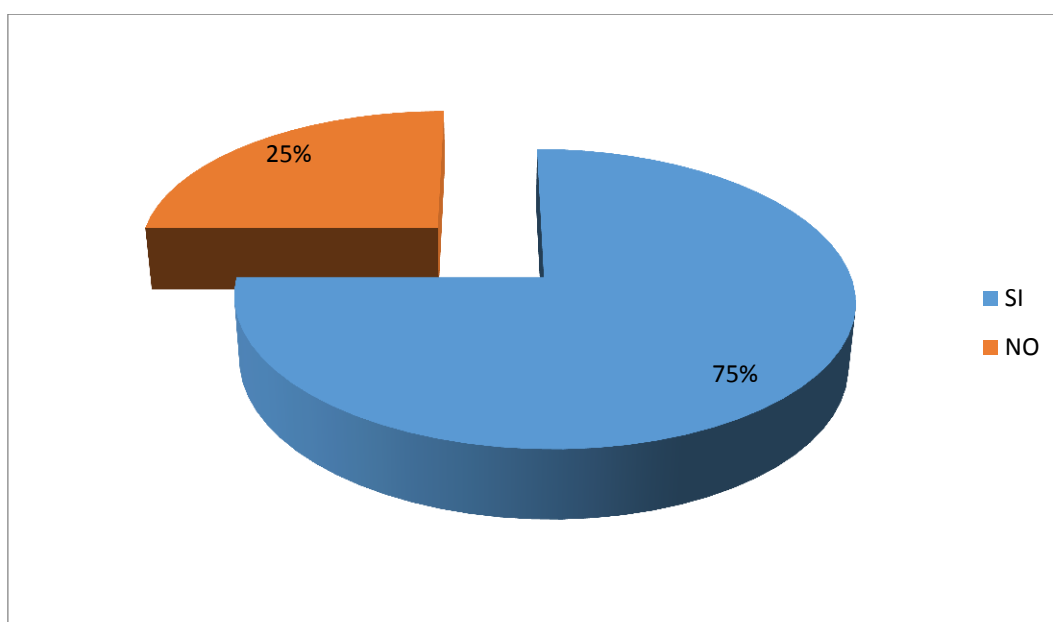
ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	60	75

No	20	25
TOTAL	80	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 20. ¿Les gustaría recibir clases sobre el manejo de un software libre (prezi)?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

Las encuestas realizadas nos indican en un 75% que los estudiantes están interesados en recibir clases sobre el manejo de este programa para así poderlo aplicar y un 25% no se interesan en adquirir nuevos conocimientos.

Cuadro 20. ¿Les gustaría presentar sus trabajos investigativos utilizando el software libre (prezi)?

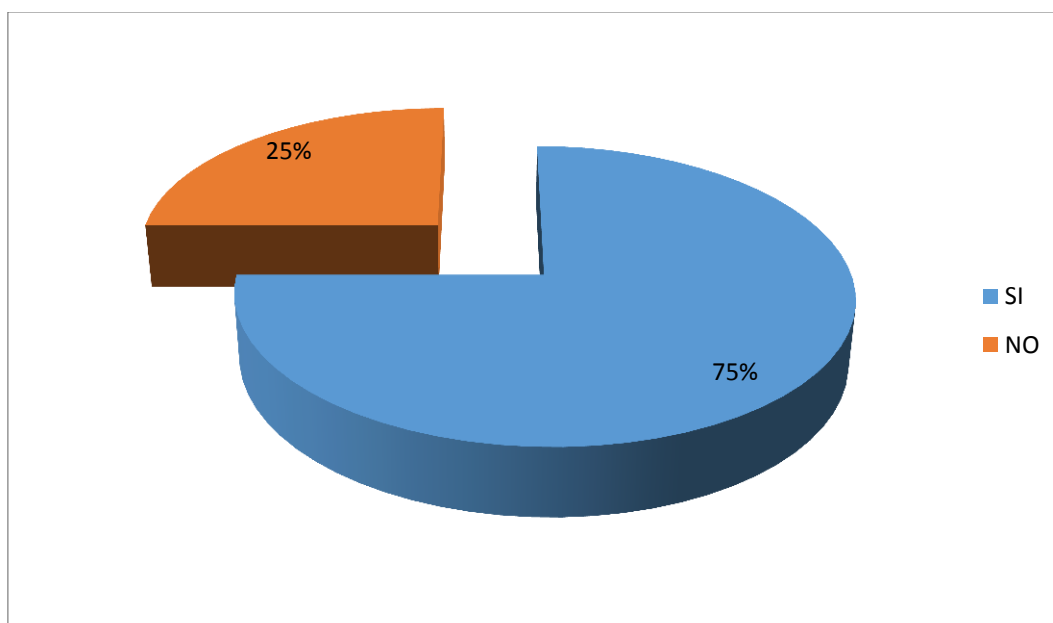
ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	60	75

No	20	25
TOTAL	80	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 21. ¿Les gustaría presentar sus trabajos investigativos utilizando el software libre (prezi)?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

Los estudiantes muestran en las encuestas con un 75% si desean implementar esta herramienta ya que la realización y exposición de los trabajos les resulta más interesante. y un 25% no le gustaría utilizar este software en su carrera estudiantil.

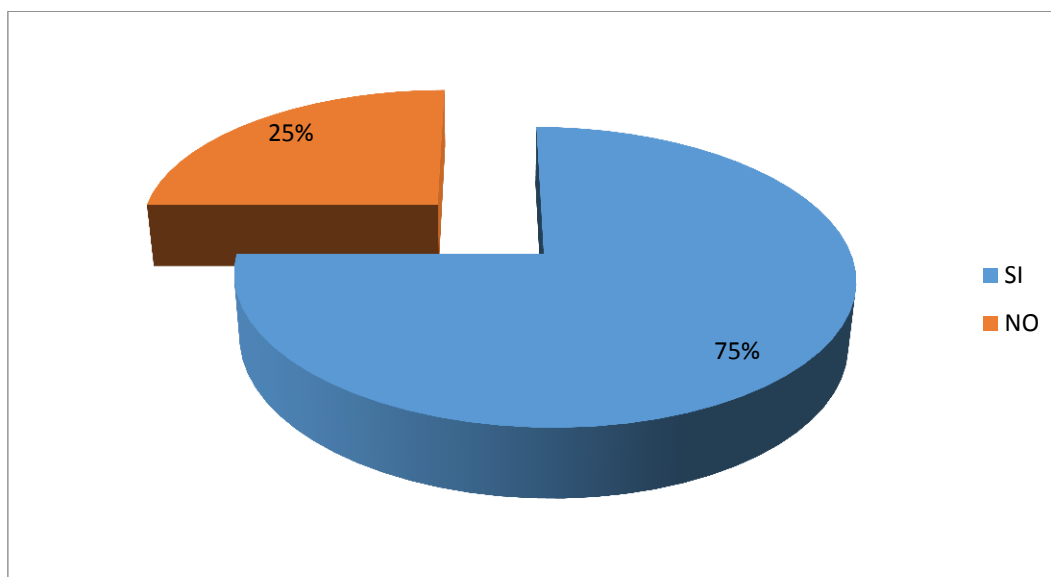
Cuadro 21. ¿Les gustaría que la Institución Educativa tuviera los materiales y equipos necesarios para presentar los trabajos investigativos con el software libre (prezi) en su aula?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	60	75
No	20	25
TOTAL	80	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 22. ¿Les gustaría que la Institución Educativa tuviera los materiales y equipos necesarios para presentar los trabajos investigativos con el software libre (prezi) en su aula?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

Con un 75% las encuestas nos muestra que los estudiantes quisieran que se implemente los equipos necesarios para la presentación de sus trabajos investigativos y un 25% no se muestran indiferentes con la implementación de equipos en las aulas.

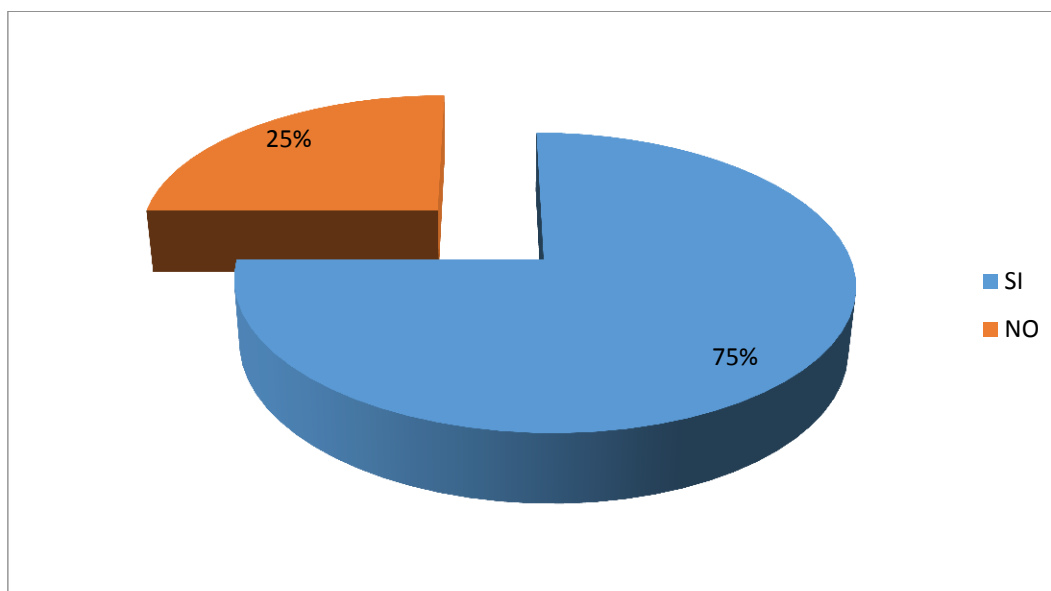
Cuadro 22. ¿Les gustaría que el proceso de enseñanza – aprendizaje se lo realice mediante la utilización del software libre (prezi)?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	60	75
No	20	25
TOTAL	80	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 23. ¿Les gustaría que el proceso de enseñanza – aprendizaje se lo realice mediante la utilización del software libre (prezi)?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

Las encuestas nos revelan con un 75% que los estudiantes quisieran que se apliquen metodologías mediante este programa ya que es innovador e interactivo y un 25% muestra que están acostumbrados al proceso de enseñanza habitual.

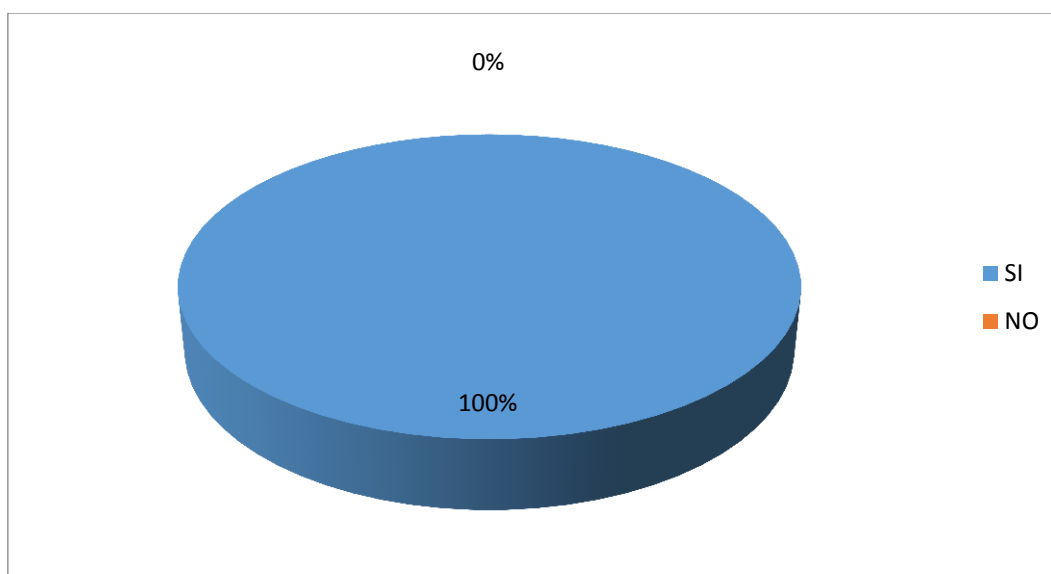
Cuadro 23. ¿Creen que saber el manejo del software libre (prezi) y aplicarlos en la presentación de trabajos investigativos les ayudaría en su etapa universitaria?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	%
Si	80	100
No	0	0
TOTAL	80	100

Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Gráfico 24. ¿Creen que saber el manejo del software libre (prezi) y aplicarlos en la presentación de trabajos investigativos les ayudaría en su etapa universitaria?



Elaborado por: Josué Arévalo Franco

Fuente: Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”

Análisis e interpretación de datos:

En las encuestas realizadas a los estudiantes indican en un 100% que el conocimiento del software libre (prezi) les ayudará en su etapa universitaria, puesto que ya conocerán el programa y lo sabrán aplicar en la realización y exposición de sus trabajos, que generalmente están acostumbrados en la vida universitaria.

Foto 1. Entrega de oficio a la Rectora de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”



Foto 2. Entrevista a la Rectora de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”



Foto 3. Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”



Foto 4. Encuesta a los docentes de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”



**MATRIZ HABILITANTE PARA LA SUSTENTACION
INFORME FINAL PROYECTO DE INVESTIGACION**

ESTUDIANTE: JOSUE ISRAEL AREVALO FRANCO

CARRERA: COMPUTACIÓN

FECHA 19 – 09 - 2016

TEMA: IMPLEMENTAR UN SOFTWARE LIBRE (PREZI) Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE PARA LA PRESENTACION DE TRABAJOS INVESTIGATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE MARIA VELASCO IBARRA”

HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE DE LAS HIPOTESIS	INDICADORES DE LAS VARIABLES	PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL INDICADOR (UNA POR INDICADOR)	CONCLUSIONES GENERALES
La utilización del software prezi mejorará la presentación de trabajos investigativos de los alumnos del tercer bachillerato de la Unidad Educativa “José María Velasco Ibarra”.	<ul style="list-style-type: none"> Implementación del software libre (Prezi). 	<ol style="list-style-type: none"> Definición de software libre (prezi) Utilización del software libre (prezi) y su incremento en el proceso de enseñanza y aprendizaje La importancia de la implementación del software libre en la presentación de trabajos investigativos. 	<ol style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el nivel de conocimiento de los estudiantes del software libre prezi?. ¿Cuál es el incremento en los estudiantes al utilizar el software libre?. ¿Conoce ud. la importancia de utilizar un software libre en sus trabajos investigativos?. 	Para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje con recursos tecnológicos apropiados que contribuyan al proceso pedagógico de la institución, se recomienda la implementación del software libre para mejorar y ampliar el conocimiento del mismo, lo que conlleva a una mejora de la presentación de trabajos investigativos por parte de los estudiantes; ya que estimularía la creatividad y el interés en cada una de las asignaturas.
	<ul style="list-style-type: none"> Enseñanza-Aprendizaje 	<ol style="list-style-type: none"> Funciones de la enseñanza-aprendizaje Las estrategias de enseñanza en el marco del acto didáctico La enseñanza y el aprendizaje en la situación educativa 	<ol style="list-style-type: none"> ¿los recursos didácticos son útiles para la enseñanza aprendizaje? ¿cómo se clasifican los recursos didácticos? 	

PROPUESTA: Implementar un software libre (prezi) en el proceso de enseñanza- aprendizaje para la presentación de trabajos investigativos en los estudiantes de tercer año de bachillerato de la unidad educativa “José María Velasco Ibarra” del Cantón Buena Fe año lectivo 2016

RESULTADO DE LA DEFENSA:

.....
**ESTUDIANTE
ESPECIALISTA**

.....
DIRECTOR DE ESCUELA O SU DELEGADO

.....
COORDINADOR DE CARRERA

.....
DOCENTE