



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



INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN:
COMPUTACIÓN

TEMA:

LA APLICACIÓN ZHO NOTEBOOK Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "23 DE JUNIO" DEL CANTÓN BABA DE LA PROVINCIA LOS RÍOS.

AUTORA

CARLA CRISTINA ROMERO VARGAS

TUTOR

MSC. MANUEL ALBERTO SEGOBIA OCAÑA

LECTOR:

MSC. GLENDA ROSALÍA VERA MORA

BABAHOYO – LOS RÍOS – ECUADOR

2017

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de Investigación a Dios y a mis padres Cuma y Simón, quienes supieron guiarme por el buen camino, darme fuerzas, para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaba, enseñándome a enfrentar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desvanecer en el intento.

A mi familia, por ellos soy lo que soy.

Para mi esposo Leonel Muñoz por su apoyo, amor, consejos, comprensión y paciencia, ha estado junto a mí en los momentos más duros de mi vida. A mi Carlita Leonel que me hizo ver la vida de otra manera.

Carla Cristina Romero Vargas

AGRADECIMIENTO

Dios, tu amor y tu bondad no tiene fin, que me permite sonreír todo mis logros que son resultados de tu ayuda, y cuando caigo y me pones a prueba, aprendo de mis errores y me doy cuenta que los pones en frente mío, para que mejore como ser humano, y crezca de diversas maneras.

Gracias a mi madre Analía Vargas, a mi mami Cuma y a mi padre Simón, por ser ellos el principal motor de mis sueños, por cada día confiar y creer en mí y en mis expectativas. A mi esposo Leonel Muñoz por estar dispuesto a acompañarme en cada larga y agotadora noche de estudio, disfrutar de su compañía, su amor, carisma y felicidad, dándome fuerzas para seguir adelante. A un angelito que llego a ilusionar mi vida y repentinamente se fue de mi lado, que te amo Carlita Leonel.

Carla Cristina Romero Vargas

Con formato: Derecha

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



AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, de la Srta. **Carla Cristina Romero Vargas**, portadora de la Cédula de Ciudadanía 120739883-3, Estudiante del Desarrollo de Tesis, previo a la Obtención del Título de Licenciada en Computación, declaro, que soy autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original auténtico y personal, con el tema: **LA APLICACIÓN ZHO NOTEBOOK Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "23 DE JUNIO" DEL CANTÓN BABA DE LA PROVINCIA LOS RÍOS.** Todos los efectos académicos ilegales que se desprenden del presente trabajo es responsabilidad exclusiva del autor.

-Carla R de Munoz
Srta. Carla Romero Vargas
C.I. 120739883-3

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



CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.

Babahoyo, 25 de Julio 2017

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio **043-ECM**, con **06/03/2017** mediante resolución, **CS-FAC.CJ.S.E-SO-002-RES-003-2017** certifico que el Srta. **CARLA CRISTINA ROMERO VARGAS**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

LA APLICACIÓN ZHO NOTEBOOK Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "23 DE JUNIO" DEL CANTÓN BABA DE LA PROVINCIA LOS RÍOS.

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


ALBERTO SEGOBIA OCAÑA
DOCENTE DE LA FCJSE.

v



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



CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.

Babahoyo, 22 de Junio del 2017

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio **043- ECM con 06/03/2017** mediante resolución **CS-FAC.CJ.S.E-SO-002-RES-003-2017**, certifico que el Sr. (a) (ta) **CARLA CRISTINA ROMERO VARGAS** ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

LA APLICACIÓN ZHO NOTEBOOK Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "23 DE JUNIO" DEL CANTÓN BABA DE LA PROVINCIA LOS RÍOS.

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

GLEND A VERA MORA
DOCENTE DE LA FCJSE



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



RESUMEN

El presente trabajo de investigación surgió con la necesidad de implementar la aplicación Zoho Notebook, para determinar con qué incide en el aprendizaje creativo de estudiantes con la idea de fomentar al docente a hacer uso de esta aplicación, para así mejorar el aprendizaje de los educandos de la Unidad educativa 23 de Junio del Cantón Baba Provincia de Los Ríos, hoy en día tenemos la necesidad de incorporar nuevos sistemas educativos.

En la actualidad los sistemas educativos actúan con una importante arma de trabajo, para auxiliar al docente. Esta aplicación Zoho Notebook es creada con la finalidad específica de ser utilizada, para facilitar y lograr que el aprendizaje sea más creativo en clases.

El resultado de esta investigación determinó que la aplicación Zoho Notebook es importante, tanto para docentes y estudiantes, la cual dio como resultado la implementación de un Manual Didáctico Digital, para la utilización de la aplicación, con la finalidad que los estudiantes de octavo año de educación general básica tengan un material de apoyo y el docente pueda desarrollar sus clases.



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



SUMMARY

The present research work arose with the need to implement the application Zoho Notebook to determine with effect in the creative learning of students with the idea of encouraging the teacher to be use of this application to improve the learning of the students of the Educational Unit June 23, Baba Canton Province of the Rivers, since today we have the need to incorporate new educational systems.

Currently the educational systems act with a significant working tool to assist the teacher with this application Zoho Notebook is created with the specific purpose of being used to facilitate and achieve learning that is more creative in class.

The result of this investigation determined that the Zoho notebook application is important both for teachers and students which resulted in the implementation of a Digital Didactic Manual for the use of the application, so that the eighth year students of basic general education have An instructive of support to work and support the teacher so that he can develop his classes.



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



RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **LA APLICACIÓN ZOHO NOTEBOOK Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "23 DE JUNIO" DEL CANTÓN BABA PROVINCIA DE LOS RÍOS.**

PRESENTADO POR LA SEÑORITA: **CARLA CRISTINA ROMERO VARGAS**

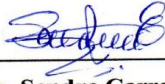
OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

EQUIVALENTE A:

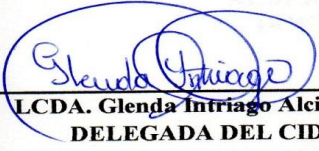
TRIBUNAL:



LCDO. Victor Romero Jácome Msc.
DELEGADO DEL DECANO



Lcda. Sandra Carrera Erazo, Msc.
DELEGADA DEL
COORDINADOR DE LA
CARRERA



LCDA. Glenda Intriago Alcivar, Msc.
DELEGADA DEL CIDE

Ab. Isela Berruz Mosquera.
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE



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



INFORMEN FINAL DEL SISTEMA DE URKUND

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Srta, **CARLA CRISTINA ROMERO VARGAS** cuyo tema es: **LA APLICACIÓN ZHOH NOTEBOOK Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “23 DE JUNIO” DEL CANTÓN BABA DE LA PROVINCIA LOS RÍOS..** Certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de [9%], resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

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

| Lista de fuentes | Bloques |
|------------------|---|
| + | Categoría |
| + | Enlace/nombre de archivo |
| + | https://fr.slideshare.net/mariocrovo3/et-profesor-creat |
| + | http://www.ups.edu.ec/linea_educacion/didactica/DOSIcrea... |
| + | capitulo II-SEPT.docx |
| + | http://produccion-uc.ec/uc.edu.ec/documentos/trabajo |
| + | DIDACTICA DE TEATRO (PROYECTO).docx |
| + | https://www.gedbeta.com/otras/zoho-notebook-que-ue |
| + | TESIS PEREZ HOLANDA.docx |
| + | Capitulo I. Introduccion, Capitulo II. Trabajos relacionad... |
| + | https://sites.google.com/site/herramientasentelavib20/ |
| + | Fuentes alternativas |

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

ALBERTO SEGOBIA OCAÑA
DOCENTE DE LA FCJSE

ÍNDICE

| | |
|---|-----|
| DEDICATORIA..... | ii |
| AGRADECIMIENTO..... | iii |
| AUTORIZACION DE LA AUTORÍA INTELECTUAL | iv |
| CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN | v |
| CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN | vi |
| RESUME..... | vii |
| INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND..... | ix |
| ÍNDICE | x |
| INDICE DE TABLAS..... | xvi |
| INDICE DE FIGURAS..... | xiv |
| INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA..... | 3 |
| 1.1.IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN..... | 3 |
| 1.2 MARCO CONTEXTUAL..... | 3 |
| 1.2.1.- Contexto Internacional..... | 3 |
| 1.2.2.- Contexto Nacional..... | 4 |
| 1.2.3.- Contexto Local..... | 4 |
| 1.2.4.- Contexto Institucional..... | 4 |
| 1.3.- SITUACIÓN PROBLEMÁTICA..... | 5 |
| 1.4.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... | 5 |
| 1.4.1.-Problema General..... | 6 |
| 1.4.2.-SUBPROBLEMAS O DERIVADOS..... | 6 |
| 1.5.- DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN..... | 7 |
| Delimitador Espacial..... | 7 |
| Delimitador Temporal..... | 7 |
| Delimitador Demográfico..... | 8 |
| 1.6.-JUSTIFICACIÓN..... | 8 |
| 1.7.-OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN..... | 9 |

| | |
|--|-----------|
| 1.7.1.-Objetivo General..... | 9 |
| 1.7.2.-Objetivos Específicos..... | 9 |
| CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCI..... | 10 |
| 2.1 MARCO CONCEPTUAL..... | 13 |
| ¿Qué son las Tics?..... | 16 |
| Tics usadas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje..... | 18 |
| ¿Qué es un Software Educativos..... | 20 |
| Tipos de Software Educativos..... | 21 |
| Características principales del Software Educativo..... | 23 |
| ¿Qué es Zoho Notebook?..... | 25 |
| Características de Zoho Notebook..... | 27 |
| Aplicación Zoho Notebook..... | 29 |
| Aprendizaje..... | 31 |
| Tipos de Aprendizaje..... | 33 |
| El aprendizaje por descubrimiento..... | 35 |
| El aprendizaje receptivo..... | 37 |
| El aprendizaje significativo..... | 39 |
| El aprendizaje repetitivo..... | 42 |
| Teorías sobre el aprendizaje..... | 46 |
| Aprendizaje creativo..... | 49 |
| Aprendizaje y enseñanza creativa..... | 50 |
| La didáctica creativa..... | 51 |
| 2.1.2.-MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN..... | 53 |
| 2.1.2.1 Antecedentes Investigativos..... | 55 |
| 2.1.2.2- Categorías de Análisis..... | 55 |

| | |
|---|----|
| 2.1.3.- Postura Teórica..... | 55 |
| 2.2.- HIPÓTESIS..... | 56 |
| 2.2.1.-Hipótesis general..... | 56 |
| 2.2.2.- Subhipótesis o derivadas..... | 57 |
| 2.2.3.- VARIABLES..... | 57 |
| CAPÍTULO III.-RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN..... | 57 |
| 3.1.- RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN..... | 58 |
| 3.1.1- Pruebas estadísticas aplicadas..... | 58 |
| 3.1.2.- Análisis e interpretación de datos..... | 58 |
| 3.2.- CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES..... | 64 |
| 3.2.1.- Específicas..... | 62 |
| 3.2.2.-Generales..... | 62 |
| 3.3.- RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES..... | 64 |
| 3.3.1.- Específicas..... | 64 |
| 3.3.2.-General..... | 64 |
| CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN..... | 65 |
| 4.1.1.- Alternativa obtenida..... | 65 |
| 4.1.2.-Alcance de la alternativa..... | 65 |
| 4.1.3. ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA..... | 67 |
| 4.1.3.1. Antecedentes..... | 67 |
| 4.1.3.2. Justificación..... | 67 |
| 4.2. OBJETIVOS..... | 68 |
| 4.2.1. General..... | 68 |
| 4.2.2. Específicos..... | 68 |
| 4.3 ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA..... | 69 |
| 4.3.1 Título..... | 70 |
| 4.3. 2. Componentes..... | 70 |
| 4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA..... | 71 |
| | |
| BIBLIOGRAFIA..... | 90 |
| Anexos..... | |

| | |
|--|-----|
| A: Entrega del Oficio a la Msc: Bella Troya Rectora de la Unidad Educativa 23 de Junio..... | 91 |
| B: Formato de las encuestas realizadas a los Estudiantes | 92 |
| C: Pruebas estadísticas aplicadas | 94 |
| D: Formato de la encuestas realizadas a Docentes..... | 102 |
| E: Pruebas estadísticas aplicadas | 103 |
| F: Evidencias de las Encuestas Realizas a los Estudiantes. | 111 |
| G: Evidencias de las Encuestas Realiza a Docente..... | 113 |
| H: Manual Didáctico Digital para la Utilización de la aplicación Zoho Notebook..... | 114 |

Índice de Figura

| | |
|---|----|
| Figura 1 Categorías de Análisis..... | 44 |
| Figura:2 Tipo de Tecnología que cuenta el estudiantes en casa..... | 59 |
| Figura 3: La Aplicación Zoho Notebook es importante para el desarrollo de sus habilidades y destrezas..... | 61 |
| Figura: 4 Es importante la utilización de las TIC..... | 62 |
| Figura 5: la utilización de la aplicación les ayudaría a los docentes a impartir sus clases..... | 85 |
| Figura 6: Estructura General de la Propuesta..... | 86 |
| Figura 7: Utiliza la tecnología de información para hacer trabajos académicos. | 87 |
| Figura 8: La aplicación Zoho Notebook es importante para el desarrollo de sus habilidades para así obtener un buen aprendizaje. | 88 |
| Figura 9: Las TIC ayudarán en el rendimiento académicos de los estudiantes. | 89 |
| Figura 10: La institución educativa cuenta con las herramientas necesarias para implementar adecuadamente las tic en el aula..... | 90 |
| Figura 11: La aplicación Zoho Notebook les ayudara a mejorar el aprendizaje creativo. | 91 |
| Figura 12: Zoho Notebook les influyera en el aprendizaje creativo..... | 92 |
| Figura 13: Zoho Notebook les ayudara a crear su potenciación dinámica en clases..... | 93 |
| Figura 14: La aplicación Zoho Notebook les beneficiará en el proceso de enseñanza aprendizaje..... | 94 |
| Figura 15: Estrategias metodológicas en el proceso enseñanza – aprendizaje..... | 95 |
| Figura 16: Medios tecnológicos en el desarrollo de sus clases. | 96 |
| Figura 17: El dominio de habilidades y el manejo de las tics. | 97 |
| Figura 18: Las herramientas educativas promueven el interés de los estudiantes..... | 98 |
| Figura 19: Las tecnologías de información..... | 99 |

| | |
|--|-----|
| Figura 20: Zoho notebook es primordial para mejorar la calidad de enseñanza..... | 100 |
| Figura 21: Material didáctico digital para sus clases..... | 101 |
| Figura 22: Uso de la Aplicación Zoho notebook. | 102 |
| Figura 23: La utilización de la aplicación ayudará los estudiantes a desarrollar su aprendizaje creativo..... | 103 |
| Figura 24: Zoho Notebook. | 104 |
| Figuras 25: Crear cuenta en Zoho | 105 |
| Figura 26: Verificación de registro de la dirección del correo electrónico..... | 106 |
| Figura 27: Confirmación del correo electrónico registrado..... | 107 |
| Figura 28: Trabajar con Zoho Notebook. | 108 |
| Figura 29: Zoho Notebook libro. | 109 |
| Figura 30: Crear página en libro y asignar un nombre. | 110 |
| Figura 31: Instalación de la extensión de Firefox Zoho notebook helpe..... | 111 |
| Figura 32: Mensaje de la instalación de Zoho Notebook. | 112 |
| Figura 33: Pruebas de Libros de Zoho Notebook | 113 |
| Figura 34: Opciones de Zoho Notebook. | 114 |

Índice de Tablas

| | |
|--|----|
| Tabla: 1 Tipo de Tecnología que cuenta el estudiantes en casa | 59 |
| Tabla:2 La Aplicación Zoho Notebook es importante para el desarrollo de y destrezas..... | 60 |
| Tabla: 3 Es importante la utilización de las TIC..... | 61 |
| Tabla:4 La utilización de la aplicación les ayudaría a los docentes impartí sus clases | 62 |
| Tabla 5: Utiliza la tecnología de información para hacer trabajos académicos..... | 85 |
| Tabla 6: La aplicación Zoho Notebook es importante para el desarrollo | 86 |
| Tabla 7: Las TIC ayudan en el rendimiento académicos de los estudiantes.. | 87 |
| Tabla 8: La institución educativa cuenta con las herramientas..... | 88 |
| Tabla 9: La aplicación Zoho Notebook les ayudara a mejorar el aprendizaje creativo..... | 89 |
| Tabla 10: Zoho Notebook les influyera en el aprendizaje creativo..... | 90 |
| Tabla 11: Zoho Notebook les ayudara a crear su potenciación dinámica en clases | 91 |
| Tabla 12: La aplicación Zoho Notebook les beneficiará en el proceso de enseñanza aprendizaje..... | 92 |
| Tabla 13: Zoho Notebook les ayudara a crear su potenciación dinámica en clases..... | 93 |
| Tabla 14: Medios tecnológicos en el desarrollo de sus clases. | 94 |
| Tabla 15: El dominio de habilidades y el manejo de las TICS..... | 95 |
| Tabla 16: Las herramientas educativas promueven el interés de los estudiantes. | 97 |
| Tabla 17: Las tecnologías de información..... | 98 |

| | |
|---|-----|
| Tabla 18 : Zoho notebook es primordial para mejorar la calidad de enseñanza..... | 98 |
| Tabla 19: Material didáctico digital para sus clases..... | 99 |
| Tabla 20: Uso de la Aplicación Zoho notebook..... | 100 |
| Tabla 21: La utilización de la aplicación ayudará los estudiantes a desarrollar su aprendizaje creativo..... | 101 |

INTRODUCCIÓN.

Desde hace algunos años, la educación vive un rápido proceso de cambios, producto de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs), y a su vez, permite la incorporación de nuevos sistema educativos , influyendo así, hoy en día en el aprendizaje colaborativo de muchos estudiantes. La aplicación de ciertas herramientas educativas actúa como una importante arma de trabajo para auxiliar la tarea del docente.

En la actualidad los programas educativos actualizados, pudiendo ser utilizados en cualquier área de estudio, amerita el aprendizaje creativo en los estudiantes, dichas aplicaciones son creadas con la finalidad específica de ser utilizadas para facilitar y lograr el aprendizaje, y para hacer más dinámica e interactiva la enseñanza. Entre ciertas aplicaciones educativas que pueden unificar los docentes en el desarrollo del aprendizaje creativo de los estudiantes, está el software educativo Zoho Notebook, de uso didáctico, reconocido también como un programa interactivo.

El presente proyecto permitió determinar la incidencia que tiene la aplicación Zoho notebook en el desarrollo del aprendizaje, con la idea de impulsar a los estudiantes y docentes de dicha institución a hacer el uso de Zoho Notebook, donde las clases se volverán creativas, dinámicas e innovadores, logrando un alto aprendizaje.

A continuación se detalla la estructura de este proyecto:

- En el capítulo uno, se desarrollara el marco contextual la situación problemática de la unidad educativa, problema general subproblemas delimitación de la investigación donde se estableció la delimitación de la investigación, justificación y planteamiento de sus objetivos.

- En el capítulo dos, se determina el marco teórico que se encuentra conformado por el marco conceptual, referencial antecedentes investigativo, categorías de análisis la postura teórica, las hipótesis, sub hipótesis y sus variables.
- En el capítulo tres, se detalla la utilización de los resultados obtenidos de la investigación, pruebas estadísticas, análisis e interpretación de datos, conclusiones específicas y generales, recomendaciones específicas y generales de la metodología que se aplicó en el trabajo investigativo.
- **En el capítulo cuatro,** se propone la propuesta de aplicación y resultado, alternativa obtenida, alcance de la alternativa, aspecto básico de la alternativa, antecedente de la alternativa, justificación, objetivos general y específicos, estructura general de la propuesta, componentes, resultados esperados de la alternativa a desarrollar en la unidad educativa 23 de Junio.

Comentario [GV1]: Tu tutor, olvidó decirte q debes agregar el capítulo IV.

CAPÍTULO I DEL PROBLEMA.

1.1.Tema de Investigación.

La aplicación Zoho Notebook y su incidencia en el aprendizaje creativo de los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “23 de Junio” del Cantón Baba de la Provincia Los Ríos.

1.2 Marco Contextual.

1.2.1 Contexto Internacional.

Universidad Nacional de Colombia; al observar el cambio en los modelos educativos y teniendo en cuenta que el docente dejó de ser el eje central de la educación y paso a ser el motor de ayuda para los procesos del estudiante, podremos entender el impacto que las Tics pueden tener en los procesos educativos. La capacidad de incorporar las TIC a la educación, no sólo da más posibilidades de facilitar y acercar los sino que supone además una innovación en la educación que conlleva obligatoriamente a disponer de docentes más capacitados y procesos educativos más sólidos conocimientos a más lugares y personas sin tener como obstáculo la distancia; sino que supone además una innovación en la educación que conlleva.

Identificarás los fenómenos culturales, artísticos y sociales que aportan al entorno de aprendizaje, incorporándolos en la planificación curricular.(Grisales Pérez Carlos Alberto , 2013, pág. 15).

1.2.2 Contexto Nacional.

En la sociedad actualmente es importante el uso de las tecnologías de información y comunicación tic surge con la idea de fomentar el desarrollo educativo, logrando las transformaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Las tic hoy en día son un importante ayuda para el docente porque les facilita el acceso a la información y logrando el aporte significativamente al mejoramiento de la calidad en la educación planteando las estrategias metodológicas que sustituyan hoy en día al desarrollo (Ordóñez, 2014, pág. 6).

1.2.3 Contexto Local.

Tener como punto de partida los espacios que se ha adquirido en procesos de enseñanza –aprendizaje Comunicación), sea como alumno (tener la responsabilidad de responder a las demandas académicas en el campo pedagógico virtual) como docente (considerar asignaturas que normalmente se trabajan con modalidad presencial, ahora darle un lenguaje virtual a fin de no, teniendo como apoyo las TIC’S (Tecnologías de la Información y perder el valor académico de esta); y finalmente, como administrador virtual de plataformas educativas (trabajo que conlleva la mayor responsabilidad de los procesos educativos virtuales, de este depende todo el manejo, del uso de las herramientas tecnológicas siendo muy flexible, donde los educandos escogen acorde a sus propias intereses, su tiempo y espacio, los costos y consumos ya que no es necesario la adquisición con los recursos propios de la plataforma., etc.) (Fabricio Medina, 2013, pág. 17)

1.2.4 Contexto Institucional.

La Unidad Educativa “23 de Junio”

Fue Fundada el 3 de abril de 1965 por el Dr. Gonzalo Isidoro Medina Murillo, por ordenanza municipal. En dicha institución actualmente funcionan dos jornadas: matutina y vespertina, la cual consta con 75 docentes, 32 en la mañana y 43 en la tarde; 1658 estudiantes. La unidad educativa cuenta con 24 cursos en la jornada matutina, 24 en la vespertina, 2 laboratorios; la misma que está dirigida por la Msc Bella Troya (Rectora) Msc Saúl Jiménez (Vicerrector) y el Sr. José Briones (Secretario).

1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

1.4 Planteamiento del Problema.

Esta investigación se va a realizar en la Unidad Educativa “23 de Junio” del cantón Baba de la provincia Los Ríos, donde se tomará como población a estudiantes y docentes de dicha institución, se observó, cómo los docentes de octavo año de educación básica hacen uso de métodos educativos tradicionales, y por ende, los estudiantes tienen poco interés en aprender las asignaturas impartidas por el docente.

Esta aplicación permitirá desarrollar las capacidades y destrezas de los estudiantes de Octavo año, las mismas que permitirán que los docentes de dicha institución; asuma su función de facilitador del aprendizaje de los estudiantes haciendo uso de recursos colaborativos como la Aplicación Zoho Notebook, para ayudarlos a planificar y alcanzar sus objetivos.

De tal manera, que esta investigación beneficiará tanto a los estudiantes como a los docentes para el proceso de aprendizaje Zoho Notebook, porque les ayudará a crear contenido de tipo texto, imagen, audio, vídeo, etc... Con esta aplicación los docentes de la institución podrán aportar para que exista un aprendizaje más significativo, en colaboración de los grupos que se puedan formar, para los diversos trabajos que los estudiantes tengan que desarrollar.

1.4.1 Problema General.

¿Cómo índice la aplicación Zoho Notebook en el aprendizaje creativo de los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativas “23 de Junio” del Cantón Baba de la Provincia los Ríos?

1.4.2 Subproblemas.

- ¿En que beneficia la aplicación de Zoho Notebook en el aprendizaje creativo de los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “23 de Junio” del Cantón Baba de la Provincia los Ríos?

- ¿Por qué es importante la aplicación de Zoho Notebook en el aprendizaje creativo de los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “23 de Junio” del Cantón Baba de la Provincia los Ríos?

- Como influye la aplicación Zoho Notebook en el aprendizaje creativo en la formación de los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “23 de Junio” del Cantón Baba de la Provincia los Ríos?.

1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

Línea de Investigación de la Universidad: Educación y desarrollo social.

Línea de Investigación de la Facultad: Talento humano educación y docencia.

Línea de Investigación de la Carrera: Tecnología Educativa.

Sublíneas de Investigación: Transparencia conocimientos científicos y tecnológicos a la comunidad.

Campo: Educativo.

Área: Educación.

Aspecto: Plataforma Educativa Online y Aprendizaje Creativo.

Delimitador Espacial

La presente investigación se realizara en la Unidad Educativa “23 de Junio” ubicada en la Av. Guayaquil en el Cantón Baba de la Provincia Los Ríos.

Delimitador Temporal.

Está presente investigación se desarrollara durante el año 2017.

Delimitador Demográfico.

Esta investigación estará dirigida a docentes y discentes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “23 de Junio” del Cantón Baba de la Provincia Los Ríos; la cual se basará de encuestas y fichas de observación.

1.6 JUSTIFICACIÓN.

Debido a que las tics tienen gran influencia y por los cambios que se están dando en la actualidad en la educación, es necesario la incorporación de nuevas aplicaciones como es Zoho Notebook que ayudará a los educandos la Unidad Educativa “23 de Junio” del Cantón Baba de la Provincia de Los Ríos sean los beneficiados en utilizar esta aplicación como recurso pedagógico.

Al utilizar esta aplicación de tecnologías de información y comunicación en la educación, como la aplicación Zoho Notebook tiene muchas posibilidades, para facilitar el aprendizaje creativo de los estudiantes, siendo una herramienta tecnológica educativa muy importante en la educación, dando como resultado clases dinámicas, organizadas y sencillas, trabajo en equipo, permitiendo una comunicación rápida y eficaz entre docentes y estudiantes.

Esta presenta investigación se desarrollara con el propósito de lograr el objetivo.

1. Establecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, de las instituciones educativas públicas (Espinoza, Ministerio de Educacion, 2015, pág. 1).

La Investigación es trascendental por los cambios que la educación está teniendo en la actualidad gracias a la incorporación de las nuevas herramientas tecnológicas que con su aporte ha revolucionado en las instituciones educativas el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.7 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.

1.7.1 Objetivo General.

Determinar la incidencia de la aplicación Zoho Notebook en el aprendizaje creativo de los estudiantes de Octavo año de Educación General Basic de la Unidad Educativa “23 de Junio” del Cantón Baba de la Provincia Los Ríos.

1.7.2 Objetivos Específicos.

- Identificar los beneficios de la aplicación Zoho Notebook en el aprendizaje creativo de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “23 de Junio del Cantón Baba de la Provincia Los Ríos.
- Analizar la importancia de la aplicación Zoho Notebook en el aprendizaje creativo de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “23 de Junio” del Cantón baba de la Provincia Lo Ríos.
- Establecer la influencia de la aplicación Zoho Notebook en el aprendizaje creativo de los estudiantes de octavo año de Educación General Básicas de la Unidad Educativa “23 de Junio” del Cantón Baba de la Provincia de los Ríos.

CAPITULO II MARCO TEÓRICO.

2.1 MARCO TEÓRICO.

2.1.1 Marco Conceptual.

¿Que son las Tics?

(Juan, 2015) Afirma que las tics:

La incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en las aulas de los centros educativos, es una medida necesaria y urgente que llevará sin duda a una mejora significativa en el proceso de aprendizaje y enseñanza. Esto implica una considerable inversión económica para la capacitación y actualización docente así como una dotación de infraestructura integral que se justifica plenamente si son empleadas de la manera correcta.

El desafío consiste en utilizar eficazmente estas tecnologías para que estén al servicio de los intereses del conjunto de los estudiantes y de toda la comunidad educativa. Al aplicar recursos tecnológicos se obtiene un tratamiento de los datos que debe llevar a la obtención de información fácil de asimilar, pero no se debe perder de vista el objetivo perseguido por la asignatura y considerar el nivel previo o que antecede la formación vigente de los estudiantes. El texto presenta resultados de una investigación sobre concepciones y prácticas del profesorado en ejercicio acerca de las metodologías de aprendizaje creativo mediadas por las tecnologías de la comunicación (TIC), en centros de enseñanza de Educación Primaria y Secundaria (pág. 1).

En el artículo se analizan los datos referidos a las aportaciones de las TIC para llevar a cabo procesos de trabajo colaborativo en el aula, así como las concepciones docentes sobre las estrategias de aprendizaje colaborativo (García A. , 2014, pág. 2).

Cuáles son las ventajas y desventajas de las TIC.

Ventajas:

- Brindar grandes beneficios y adelantos en salud y educación.
- Desarrollar a las personas y actores sociales a través de redes de apoyo e intercambio y lista de discusión.
- Apoyar a las personas empresarias, locales para presentar y vender sus productos a través de la Internet.
- Permitir el aprendizaje interactivo y la educación a distancia.
- Repartir nuevos conocimientos para la empleabilidad que requieren muchas competencias.
- Ofrecer nuevas formas de trabajo, como teletrabajo
- Dar acceso a la salida de conocimientos e información para mejorar las vidas de las personas.
- Facilidades.
- Exactitud.

Tics en la Educación.

(Rodríguez, 2013) Afirma que las tics:

Las (TICs), están transformando la educación notablemente, ha cambiado tanto la forma de enseñar como la forma de aprender y por supuesto el rol del maestro y el estudiante, al mismo tiempo que cambian los objetivos formativos para los alumnos dado que estos tendrán que formarse para utilizar, usar y producir con los nuevos medios, además el docente tendrá que cambiar sus estrategias de comunicación y asumir su función de facilitador del aprendizaje de los alumnos en entornos cooperativos para ayudarlos a planificar y alcanzar los objetivos (pág. 1).

El uso de las TIC como apoyo a las actividades docentes.

Vivimos en una sociedad que está inmersa en el desarrollo tecnológico, donde el avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han cambiando nuestra forma de vida, impactando en muchas áreas del conocimiento. En el área educativa, las TIC han demostrado que pueden ser de gran apoyo tanto para los docentes, como para los estudiantes. La implementación de la tecnología en la educación puede verse sólo como una herramienta de apoyo, no viene a sustituir al maestro, sino pretende ayudarlo para que el estudiante tenga más elementos (visuales y auditivos) para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Sobre todo si visualizamos que las TIC pueden ser utilizadas para permear a diferentes estilos de aprendizaje, así, los alumnos se sentirán beneficiados y lo más importante atendidos por sus profesores porque entonces las clases que solo se fundamentaban en un discurso pueden enriquecerse con imágenes, audio, videos, en fin una gama de elementos multimedia.

Las TIC en la gama de beneficios que ofrecen a la tarea docente permiten la interactividad, retroalimentación, autogestión del aprendizaje, etc. Solo es cuestión de saberlas aprovechar y enfocarlas a conseguir el objetivo de la materia o clase que se imparta.

Beneficios y limitaciones del uso de las TIC en la educación.

Cuando hacemos uso de las TIC en el desarrollo de ambientes educativos, debemos tomar en cuenta que como principio general, éstas deben estar en función del diseño pedagógico y no al revés. Es decir para que usemos, un video, una animación, un foro, un correo electrónico, el Internet, un equipo de cómputo y demás, debemos considerar la necesidad pedagógica que atenderemos. Nos hemos dado cuenta de que muchas veces las posibilidades tecnológicas abren y cierran oportunidades, porque en base a ellas es como se llega a condicionar o potencializar las modalidades de trabajo en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Ventajas de las Tics en la Educación.

Una ventaja directa en el campo educativo es la posibilidad que ofrecen para la simulación de fenómenos, sobre los cuales el estudiante puede trabajar sin ningún riesgo, observar los elementos significativos de una actividad o proceso, otra característica significativa es la interactividad en donde el estudiante no solo está construyendo el conocimiento sino que también está desarrollando el pensamiento.

La educación es una arma muy importan para la sociedad ayuda tantas docentes y estudiantes.

- Interacción. Continúa actividad intelectual.
- Desarrollo de la iniciativa.
- Aprendizaje a partir de los errores.
- Mayor comunicación entre profesores y alumnos.
- Aprendizaje cooperativo.
- Alto grado de interdisciplinariedad.
- Alfabetización digital y audiovisual.
- Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información.
- Mejora de las competencias de expresión y creatividad.
- Fácil acceso a mucha información de todo tipo.
- Visualización de simulaciones.

Desventajas de las Tics en la Educación.

- Distracciones.
- Dispersión.
- Pérdida de tiempo.
- Informaciones no fiables.

Beneficios

El uso de las TIC en la educación eleva la calidad del proceso educativo porque permiten superar las barreras de espacio y tiempo donde hay una mayor comunicación e interacción entre los profesores y alumnos. Ésto lleva a que exista una construcción distribuida de diferentes fuentes de información donde se participa de manera activa en la construcción del conocimiento y así se potencializan los individuos que en este proceso participan, puesto que se desarrollan una serie de habilidades por todo lo que este contexto implica.

En resumen los siguientes son algunos de los beneficios que las tecnologías nos ofrecen en el ámbito educativo:

- Facilitan la comunicación síncrona o asíncrona.
- Ayudan a disminuir las barreras de espacio y tiempo.
- Propician el aprendizaje colaborativo.
- Permiten que los individuos crezcan personalmente practicando su comunicación.
- disminuyendo sus miedos a lo que los demás puedan decir.
- Gracias a las tecnologías surgen nuevas profesiones y modalidades educativas.
- Los retos del futuro se ven más alcanzables si se apoyan de las TIC.

Porque en base a ellas es como se llega a condicionar o potencializar las modalidades de trabajo en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Limitaciones

Puede caerse en el error de utilizar a las TIC sin tener un diagnóstico previo del para qué nos servirán y qué procesos serán los que apoyen. En una encuesta realizada a 108 alumnos de distintas carreras del Centro Universitario de los Altos (Jalisco, México), el 88% de los encuestados refiere que las tecnologías ayudan al mejoramiento de la dinámica de la clase, sin embargo cuando se les pide que expliquen el porque lo consideran así.

Lo que comentan es que el profesor no sabe hacer buen uso de estos medios y que en ocasiones se tornan aburridos o sin sentido. Con esto podemos entender que tanto alumnos como maestros aun no tienen claro lo que puede o no puede hacerse mediante el uso de las TIC. Para que esto funcione debe existir una base pedagógica didáctica orientada al logro de un objetivo. El estar acostumbrado a una enseñanza presencial pone barreras en cuanto a la asimilación de conocimientos por medio de tecnologías.

Tics son usadas dentro del proceso de Enseñanza- Aprendizaje.

Hardware: Herramientas tangibles que permitirá el desarrollo de habilidades y distintas formas de enseñar y aprender .Una de las formas de clasificar el hardware es en dos categorías: por un lado, el hardware principal, que abarca el conjunto de componentes indispensables necesarios para otorgar la funcionalidad mínima a una computadora; y por otro lado, el hardware complementario, que, como su nombre indica, es el utilizado para realizar funciones específicas más allá de las básicas no estrictamente necesarias para el funcionamiento de la computadora.

El término, aunque sea lo más común, no solamente se aplica a las computadoras, también es a menudo utilizado en otras áreas de la vida diaria y la tecnología.

CARACTERISTICAS

- Dispositivos de entrada.
- Dispositivos de salida.
- Unidad central de procesamiento.
- Memoria y dispositivos de almacenamiento.

Software: Herramientas intangibles que permitirá el desarrollo de habilidades. Los componentes lógicos incluyen, entre muchos otros, las aplicaciones informáticas, tales como el procesador de texto, que permite al usuario realizar todas las tareas concernientes a la edición de textos; el llamado software, tal como el sistema operativo, que básicamente permite al resto de los programas funcionar adecuadamente, facilitando también la interacción entre los componentes físicos y el resto de las aplicaciones, y proporcionando una interfaz con el usuario.

El software es escrito por los programadores en una variedad de lenguajes de programación, esta escritura se conoce como código fuente, el cual debe ser traducido por medio de un compilador a lenguaje de máquina para que la computadora lo pueda entender y ejecutar.

Características del Software

- Características operativas.
- Características de transición.
- Características de revisión.

¿Qué es un Software Educativo?

(Franco, 2015) Afirma que es:

El software educativo es todo aquel soporte inspirado para la enseñanza y el aprendizaje de quien lo utilice. Es un tipo pedagógico moderno, y está directamente relacionado a la proliferación de las computadoras en los últimos años, de fuerte raigambre en los colegios, los hogares y las bibliotecas. Es cualquier proceso de enseñar, aprender y administrar. Se define también como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender (pág. 8).

Debido a este entorno personalizado del software, el diseño era un proceso implícito, realizado en la mente de alguien y, la documentación normalmente no existía. La segunda era en la evolución de los sistemas de computadora se extienden desde la mitad de la década de los sesenta hasta finales de los setenta. La multiprogramación y los sistemas multiusuario introdujeron nuevos conceptos de interacción hombre - máquina. Las técnicas interactivas abrieron un nuevo mundo de aplicaciones y nuevos niveles de sofisticación del hardware y del software.

El software educativo se caracteriza por ser altamente interactivo, los recursos tecnológicos multimedia, videos, sonidos, fotografías, con el cual ayudar en el desarrollo de las clases del docente instructivos que apoya las funciones de evaluación. El cual debe ser traducido por medio de un compilador a lenguaje de máquina para que la computadora lo pueda entender y ejecutar.

La importancia tiene el uso de un Software Educativo.

Uso del software educativo tiene mucha importancia porque propicia el desarrollo de la, es decir el uso de las tareas, actividades estructuradas y guiadas que proporcionan a los alumnos una tarea docente bien definida, así como los recursos que les permiten realizarlas.

El uso de los software ofrecen además una serie de tareas que pueden ser utilizadas para guiar al estudiante en su trabajo independiente, por otro lado con la ayuda de los mismos se pueden ejercitar el contenido y por su carácter interactivo, permite desarrollar actividades intelectuales de observación, interpretación, comparación, esquematización, pensamiento crítico, flexible, reflexivo, y desplegar imaginación, fantasía y creatividad en lo que se hace. Aquí podemos recomendar. Emplear la asignación de tareas docentes y trabajos independientes mediante el uso de algún tipo adecuado de software educativo como una estrategia novedosa para enfrentar las dificultades que tienen los estudiantes y así elevar la calidad del proceso Enseñanza -Aprendizaje y formación profesional. Propiciar un aprendizaje significativo en los alumnos, relacionando el software educativo con todas las áreas.

El trabajo independiente, por otro lado con la ayuda de los mismos se pueden ejercitar el contenido y por su carácter interactivo Estos tienen una gran importancia en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje no sólo de la computación sino también para el logro de la interdisciplinariedad con el resto de las demás asignaturas pues, le permiten al Profesor agrupar una serie de factores presentes en otros medios, pero agrupan otros hasta ahora inalcanzables.

Se caracterizan porque:

(Leonard, 2015), referentes a las características de las tics menciona:

- Permiten la interactividad con los estudiantes, la evaluación de los aprendidos.
- Facilitan las representaciones de procesos no perceptibles por el ojo humano en tiempo y espacio de forma animada.
- El desarrollo de las habilidades de la ejercitación.
- Permitirá la asimilación de procesos complejos.
- Optimizan el tiempo de que propone impartir la gran cantidad de conocimiento de un trabajo, introduciendo a los estudiantes.
- Facilitan el trabajo independiente.
- Usuarios introducción de las técnicas más avanzadas.

(Gates, Camino al Futuro, 2013) se define el software Educativos un programa informático, los medios de enseñanza y aprendizaje, en una formas que se emplea una combinación de información (pág.2).

No obstante según esta definición, más basada en un criterio de finalidad que de funcionalidad, se excluyen del software educativo todos los programas de uso general en el mundo empresarial que también se utilizan en los centros educativos con funciones didácticas o instrumentales como por ejemplo: procesadores de textos, gestores de bases de datos, hojas de cálculo, editores gráficos... Estos programas, aunque puedan desarrollar una función didáctica, no han estado elaborados específicamente con esta finalidad

Ventajas y Desventajas del Software Educativo.

(ACEVEDO, 2014) Afirma que las ventajas y desventajas son:

- Enriquece el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza - aprendizaje.
- Constituyen una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos.
- Pueden adaptar el software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Permiten elevar la calidad del proceso docente - educativo.
- Permiten controlar las tareas docentes de forma individual o colectiva.
- Muestran la interdisciplinariedad de las asignaturas.

Desventajas:

- Requiere de una computadora que cuente con las unidades lectoras correspondientes, tarjeta de sonido y bocinas.
- Requiere de un navegador y la conexión a internet.
- Los elementos de multimedia pueden resultar distractores para el estudiante.
- Debido a la facilidad de búsqueda de información a través de este medio, los alumnos pueden utilizarlo como único recurso y dejar de consultar otras fuentes (pág.1).

Software Educativo.

- Simuladores.
- Plataformas Educativas Ofimática.
- Moodle.
- Zoho Notebook.
- Hot Potatoes.
- Jcross.
- Jelic.

(ACEVEDO, 2014) Afirma funciones del software educativo:

Finalmente, los Software Educativos se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje. El software educativo puede tratar la diferente materia.

- Matemáticas.
- Idiomas
- Geografía
- Español
- Dibujo

Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido. Facilita las representaciones animadas. Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación. Permite simular procesos complejos. Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.

Las principales Características del Software Educativo.

(Marquéz, 2012) afirma que las principales características del software Educativos son

El uso didáctico: Es un software educativo, materiales elaborados con la ayuda didáctica. Además, otro potencial muy significativo es el de poder compartir en la web nuestro mapa conceptual (mediante la publicación del mismo en espacios específicos) y el carácter colaborativo que obviamente supone esta acción al permitir trabajar, si se desea, entre varios usuarios a distancia en un mismo mapa, con la consiguiente negociación de significados y aprendizaje en red que esto conlleva.

La utilización del ordenador: Se utilizan con la ayuda que los alumnos realicen las actividades. Propuestas por el software Como se acaba de comentar, y a pesar de que los ordenadores tienen importantes limitaciones, sirven para estimular gran variedad de habilidades cognitivas en los más pequeños (a través de la interacción del niño con distintos sonidos y elementos gráficos, de la manipulación del ratón, de la experimentación de relaciones causa-efecto inmediatas...), y en los que no lo son tanto. Por eso, hoy nos vamos a centrar en los beneficios que tiene su uso,

Individualizan el trabajo: Se adaptan al ritmo de trabajo de cada estudiante y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos e los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.

Interactivos: Las acciones de los estudiantes y permiten un dialogo intercambiando la información es una plataforma de investigación y producción acerca de las aplicaciones creativas y educativas de la tecnología. El objetivo es profundizar en el uso de herramientas de electrónica y programación para artistas, diseñadores y educadores, contribuyendo al desarrollo de comunidades locales de productores culturales en este ámbito.

En su campo de aplicación suele hablarse de tres niveles de comunicación:

- No interactiva, cuando un mensaje no se relaciona con otro previo.
- Reactiva, cuando un mensaje se relaciona únicamente con el previo inmediato.
- Interactiva, cuando un mensaje se relaciona con una serie de elementos previos.

Fácil de usar: necesitan conocimientos informáticos mínimos para utilizar el funcionamiento.

Funciones Del Software Educativo

Software: son actualmente algunas de las herramientas más usadas dentro del contexto educativo, su funcionalidad radica en facilitar el trabajo del docente, el motivar a los alumnos a una participación en línea y reconocer un aprendizaje de manera autónoma e independiente y esto va en función del programa usado por el docente. Dentro de este tema analizaremos el software educativo libre en la web que permitan al docente integrarlos dentro de su curricular escolar (Gomez, 2011, pág. 2).

Educativo: por su parte, es aquello vinculado a la educación la instrucción, formación o enseñanza que se imparte a partir de estas definiciones.

Por otra parte, como ocurre con otros productos de la actual tecnología educativa, no se puede afirmar que el software educativo por sí mismo sea bueno o malo, todo dependerá del uso que de él se haga, de la manera cómo se utilice en cada situación concreta.

- Favorece el aprendizaje creativo.
- Fomentar la iniciativa y el aprendizaje
- Potenciar el desarrollo cognitivo.
- Permiten la repetición en actividades de ejercitación.
- Proporcionan refuerzos instantáneos.
- Facilitan la evaluación y el control.

Se convierten en medios de investigación didáctica en el aula y de innovación educativa. (pág. 2)

Comentario [P2]: separe

Funciones que pueden realizar los programas educativos.

Los programas didácticos aplicados al ámbito educativo desempeña unas funciones propias de los medios didácticos, así como unas funciones específicas según la forma de uso que determine el educador.

Informativa: Los contenidos que los programas presentan a través de sus actividades, proporcionan información de la realidad de los estudiantes. La función de los programas didácticos se observa en la representación y ordenación de la realidad.

Instructiva: Esta función se basa en orientar y regular el aprendizaje de los estudiantes. Los programas educativos promueven diversas actuaciones, de forma explícita e implícita, dirigidas a alcanzar los objetivos educativos específicos. Con todo ello, se condiciona el tipo de aprendizaje que se establece.

Motivadora: Gracias a los elementos que tienen los programas educativos destinados para la captar la atención e interés de los estudiantes, el Software desempeña una función motivadora. Por ello estas herramientas educativas son muy útiles para los profesores por el hecho de que se utilizan componentes que acentúan la curiosidad del alumno/a, así como si es necesario, se focalizan los aspectos más importantes de las actividades.

Evaluadora (implícita o explícitamente): Los programas educativos, gracias a su interactividad, les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes. Esto hace que sea una herramienta útil de evaluación, gracias a la cual se puede evaluar el trabajo que se va realizando con ellos de forma rápida, directa y eficaz. Esta evaluación puede ser de dos tipos:

a. Implícita, cuando el estudiante detecta sus errores, se evalúa, a partir de las respuestas que le da el ordenador.

b. Explícita, cuando el programa presenta informes valorando la actuación del alumno. Este tipo de evaluación sólo la realizan los programas que disponen de módulos específicos de evaluación.

Investigadora: Los programas no directivos y de herramienta, son especialmente útiles para realizar trabajos de investigación. Dichos instrumentos proporcionan a los estudiantes un espacio donde buscar información, cambiar valores de las variables de un sistema, etc.

Expresiva: Gracias a que los ordenadores tiene la capacidad de procesar los símbolos, las personas podemos representar nuestros conocimientos y nos comunicamos. Además, los estudiantes a través del Software educativo, los estudiantes se expresan con el ordenador y con otros compañero/as a través de las actividades de dichos programas. A su vez la utilización de estos instrumentos a través de los ordenadores hace que los alumno/as se vean obligados a cuidar la precisión de sus mensajes, ya que en estas herramientas no se suelen admitir ambigüedades en los diálogos. Por todo ello los programas educativos desempeñan una clara función expresiva.

Metalingüística: Mediante el uso de los sistemas operativos (MS/DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO...) los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.

Lúdica: Algunos programas utilizan y presentan elementos lúdicos que hace que esta función sea observable en el Software educativo.

Innovadora: Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

¿Qué es Zoho Notebook?

Se puede traducir como Toma de notas en línea. Zoho Notebook es un servicio de Zoho para tomar notas a las que el usuario puede incluir archivos, imágenes, enlaces, audio y vídeo, sindicación RSS, además de poder asignar permisos de lectura y escritura. Por otro lado, los datos de Google Notebook pueden ser importados.

Desde Zoho Notebook utilizando la herramienta Google Notebook Importa. Para este proceso es necesario tener instalado la extensión comentada anteriormente.

Si nos vamos al aula, como profesores a menudo ponemos tareas a los alumnos de búsqueda de información con un objetivo concreto: desarrollo de algún trabajo, tareas de comparación, búsqueda de novedades, todo ello relacionado con un tema concreto. Utilizando Zoho Notebook los alumnos pueden ir guardando como una especie de 'camino de migas' las webs por donde han pasado y tienen alguna información de interés relacionada con el trabajo. Más tarde la tarea consistirá en revisar esas notas y organizarlas dependiendo de la naturaleza del trabajo. De todos estos pasos se pueden hacer capturas e ir incluyéndolas en estas notas (Elvira Mifsud, 2011, pág. 1).

Para ello han introducido mejoras en la extensión de Firefox que permite tomar notas desde el navegador a medida que el usuario navega y encuentra información de su interés. Y sincronizarlas con Zoho Notebook online. Esta aplicación para poder crear nuestros libros de todo tipo de contenidos multimedia que hayamos obtenidos desde diferentes medios.

Clasificación de las aplicaciones

Zoho agrupa sus aplicaciones dependiendo del enfoque que tienen. Comprende los siguientes grupos de aplicaciones.

- Colaborativas.
- Negocios.
- Productividad.

Otras aplicaciones específicas.

Grupo de aplicaciones colaborativas:

Zoho Chat (<http://chat.zoho.com/>): servicio de mensajería instantánea que soporta varios protocolos y está integrado en el resto de la suite Zoho Personas de diferente tipo echan un vistazo a su web continuamente. Pero todos ellos no expresan el mismo nivel de interés. Algunos pasan un poco más de tiempo en tu web buscando alguna información en concreto. Con Zoho Sales IQ puedes organizar tus visitas en anillos concéntricos en función de criterios como la ubicación, el tiempo que pasaron en la página o según otras normas siempre en función de su actividad.

Zoho SalesIQ agrupa a los visitantes de tu web según el **nivel de interés** que muestren. Una vez hecho esto, puedes priorizar y dedicar más tiempo a aquellos visitantes que requieren más tu atención.

Zoho Docs (<http://docs.zoho.com/>): contenedor de todos los documentos de los usuarios y desde el cual se puede acceder a todas las aplicaciones de la suite Zoho. No importa el formato, Zoho Docs se lleva bien con cualquier fichero. Y en caso de tratarse de un documento o imagen, te permitirá verlo directamente desde el navegador. Por otro lado, en Zoho Docs puedes crear carpetas y etiquetar para organizar mejor los archivos, así como compartirlos por correo o descargarlos a tu ordenador. Como se puede comprobar es la interfaz típica de Zoho. De momento y a la derecha vemos una barra verde que nos indica el grado de ocupación del espacio reservado para nuestro usuario. Normalmente es 1 GB.

A la izquierda vemos todos nuestros documentos recientes de cualquier tipo, cada uno de ellos con las opciones de compartir, enviar como adjunto en un correo electrónico o descargar. Pero, como muestra la figura siguiente, la descarga siempre supone la exportación a uno de los formatos indicados:

Zoho Meeting (<http://meeting.zoho.com/>): servicio para realizar reuniones virtuales. Permite compartir el escritorio del ordenador entre varios usuarios, realizar presentaciones o incluso remotamente controlar otros equipos que participan en la reunión virtual. Varios reciben en su correo electrónico un mail con la información que hemos facilitado anteriormente. A través de este mail tienen acceso a la web donde participarán en la reunión. Esto es un punto fuerte para Zoho Meeting dado que al no necesitar descargar ninguna aplicación, se ejecuta en el navegador, tus clientes podrán usar una gran variedad de dispositivos (smartphones, tablet, ordenador...) y sistemas operativos (Windows, Mac, Linux...).

Zoho Mail (<http://mail.zoho.com>): servicio de correo electrónico Zoho Mail es otra experiencia en la nube, en este caso relacionada con el envío y recepción del correo electrónico. Esta herramienta ha evolucionado mucho desde su aparición, pero podemos decir que se trata de un correo web muy sencillo que permite utilizar tanto la cuenta propia de Zoho como otras cuentas de correo, todo desde la misma aplicación.

Zoho Projects (<http://projects.zoho.com/>): servicio de gestor de proyectos online Zoho Projects para Android le ayuda a gestionar sus proyectos y a realizar un seguimiento del progreso incluso cuando está en movimiento.

Zoho Projects es un software de gestión de proyectos moderno y flexible que es la opción preferida de más de un millón de usuarios en todo el mundo. Las apps móviles complementan la versión web permitiéndole actuar rápidamente y estar al día allí donde se encuentre.

Características de Zoho Projects

- Zoho Projects para Android le ayuda a gestionar sus proyectos y a realizar un seguimiento del progreso incluso cuando está en movimiento.
- Zoho Projects es un software de gestión de proyectos moderno y flexible que es la opción preferida de más de un millón de usuarios en todo el mundo. Las apps móviles complementan la versión web permitiéndole actuar rápidamente y estar al día allí donde se encuentre.
- Obtenga una visión rápida de las discusiones, las tareas, los hilos con comentarios en curso, etc. filtrando a través de los comentarios.

- Entre en, y cree, nuevas tareas y nuevos acontecimientos importantes, publique un estado o un foro, cargue archivos desde su móvil, o incluso envíe un error que deba solucionarse.
- Cuando trabaje desde su escritorio, registre todas sus horas de trabajo en el módulo de hoja de tiempo.
- Vea todos los documentos relacionados con su proyecto con solo pulsar un botón con los dedos. También puede cargar nuevos documentos o nuevas versiones de los documentos existentes.

Zoho Wiki (<http://www.zoho.com/wiki/wiki-education.html>): servicio de wiki que permite crear wikis públicas o privadas, facilita la creación de grupos de trabajo. En el caso de las wikis públicas aparecerán en los resultados de los motores de búsqueda. Con este servicio de wikis se facilita la creación de grupos de trabajo, y las wikis públicas serán indexadas y aparecerán en los resultados de los motores de búsqueda. Cuenta con almacenamiento ilimitado de páginas y sub-páginas.

Grupo de aplicaciones de negocios: dentro de este grupo hay un conjunto de herramientas muy útiles dentro del mundo empresarial, no gratuitas y que no comentamos por exceder el objetivo del artículo.

Grupo de aplicaciones de productividad:

Zoho Calendar (<http://www.zoho.com/calendar>): servicio para programar, gestionar y realizar un seguimiento de las reuniones y eventos previstas por grupos de usuarios.

Zoho Calendar es una aplicación de calendario basada en la Web que le permite programar, gestionar y realizar el seguimiento de sus citas, reuniones, cumpleaños y demás fechas importantes. Y cambiar colaborar, compartir y publicar sus actividades diarias. Zoho Calendar también le proporciona una vista de calendario unificada entre las distintas aplicaciones de Zoho, como Zoho CRM, Zoho Projects y Zoho Recruit.

Zoho Notebook (<http://notebook.zoho.com/>): servicio para tomar notas incluyendo archivos, enlaces, imágenes, audio, vídeo, etc. Además existe una extensión para Firefox, llamada Zoho Notebook Helper que permite ir guardando información importante que vamos encontrando en la web y tener esas notas disponibles en el navegador. Se puede traducir como Toma de notas en línea. Zoho Notebook es un servicio de Zoho para tomar notas a las que el usuario puede incluir archivos, imágenes, enlaces, audio y vídeo, sindicación RSS, además de poder asignar permisos de lectura y escritura.

Zoho Sheet (<http://sheet.zoho.com/>): servicio de hoja de cálculo Zoho Sheet permite crear, trabajar y editar hojas de cálculo de igual forma que con Microsoft Excel u OpenOffice Calc, pero en la nube y sin necesidad de instalar ningún tipo de software. Estas hojas de cálculo generadas desde Zoho Sheet se pueden abrir desde cualquier navegador, incluido Chrome, Safari y Opera. Y cualquier hoja, generada desde Excel o Calc, puede ser editada en Zoho Sheet.

Zoho Show (<http://show.zoho.com/>): Servicio de creación de presentaciones de diapositivas Zoho Show es el servicio de Zoho que permite crear, editar y compartir presentaciones en la nube. La página para acceder al servicio es <http://show.zoho.com/>. Desde esta página y a modo de presentación hay disponible un vídeo que explica la utilización de la herramienta.

Zoho Planner (<http://planner.zoho.com/>) servicio para gestionar nuestra agenda, calendario, tareas pendientes, recordatorios. Compártelas tanto de manera privada como pública, envíalas por e-mail y recibe páginas remitidas para tu consulta. Asocia a cada una de ellas tantas tareas como quieras. Los plazos límite que marques los podrás ver en una lista y un pequeño calendario, pero no tiene un sistema de calendarios como tal. Sí es factible importarlos a través de ficheros .ics generados por otras aplicaciones.

Zoho Writer (<http://writer.zoho.com/>) servicio de procesador de textos Permite la edición colaborativa y la publicación directa en web y/o blogs personales. Además también permite descargar los documentos creados y visualizarlos directamente desde cualquier suite ofimática tipo OpenOffice, LibreOffice, Google Docs, etc. Este completo procesador de textos es una parte integrante de la suite Zoho. Una vez registrado en el servicio, podrás descargarte de forma gratuita tanto Zoho Writer como el resto de programas del autor.

Otras aplicaciones:

Zoho Viewer (<http://viewer.zoho.com/>): visor de documentos que admite muchos formatos de archivos de Microsoft Office, Open Office, Open Document, PDF, RTF y HTML. También permite la conversión entre ellos. Desde la página de inicio, es posible realizar la visualización, para lo cual soporta ficheros generados con Adobe Acrobat, Microsoft Office, OpenDocument y OpenOffice, que pueden cargarse desde cualquier sitio *web* o el equipo local. En este último caso, existe la opción de guardarlos por determinado lapso de tiempo o de manera indefinida.

Zoho Reports (<http://reports.zoho.com/>): aplicación de análisis de negocio. Trabaja con varios formatos de datos (extensiones .csv, .tsv, .xls o .html) y puede generar informes con datos de orígenes diferentes (MySQL, SQL Server, Oracle,...) que además permiten el trabajo colaborativo. Ahora con **Zoho Reports** te será aún más sencillo crear tus informes, gracias a su nueva función.

Zoho Polls (<http://zohopolls.com/>): aplicación que permite la creación y control de encuestas. Es una aplicación de la conocida herramienta ZOHO, que permite la creación y el control de encuestas y permite añadirlas en blogs o bitácoras. Esta aplicación cuenta además con un almacenamiento ilimitado.

Zoho Creator : Es un sistema de creación de bases de datos relacional y online. En realidad son bases de datos sencillas que fácilmente se pueden configurar, pero con la ventaja que están en la nube y por lo tanto accesibles desde cualquier punto en el que se encuentre el usuario y además son totalmente colaborativas.

Aplicaciones Interactivas Multimedia Con Notebook.

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

Utilidad.

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

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

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

El modo de trabajo con Notebook.

Se basó en la creación de una aplicación llamada “Libro”, con una serie de páginas en las que hay diversos “objetos” (textos, botones, entre otros.) Permitiendo avanzar entre páginas, mostrar imágenes, imprimir, todo ello previamente programado por el usuario y según un orden determinado. Es una herramienta de autor, es decir, que para abrir una aplicación no se necesita recurrir a, sino que directamente puede abrir un archivo ejecutable si su notebook no se reactiva del modo de suspensión, antes que nada asegúrese de que esté conectada a una fuente de alimentación CA y que la luz de encendido esté iluminada.

Facilidades.

Notebook permite crear presentaciones multimedia, interfaces de CD, catálogos, herramientas educativas, folletos, libros electrónicos y muchos otros tipos de aplicaciones. Se puede insertar textos, fotografías, gráficos, sonidos y toda clase animaciones, incorpora una interfaz muy sencilla de usar, con barras de herramientas flotantes que te dan acceso a todos los comandos.

Características de Zoho Notebook:

Se trata de una aplicación de diseño sencillo e intuitivo, rápido de usar en el que se debe crear libros, y dentro de ellos añadir páginas, ya sean en blanco, con procesador de textos, con hojas de cálculo o páginas web.

En el caso de las páginas en blanco, se puede añadir textos, imágenes (desde una url, subiéndolas o desde la colección), archivos de audio (desde una url, subiéndolos, desde la colección o grabándolos), vídeo (añadiendo el código).

Sobre cada página se tiene herramientas de dibujo donde se puede escribir notas, hacer líneas rectas, dibujos a mano alzada, hacer recuadros, círculos y burbujas de comentarios.

Una vez que se genera el documento, se puede compartir cada libro, cada página o cada objeto con otros usuarios de zoho, ya sea de acceso de sólo lectura o de lectura/escritura. Igual pasa a la hora de publicar un libro, una página en concreto o un objeto seleccionado, donde ofrecerá la url de acceso público como del código html, para añadirlo a cualquier web (Genbeta, 2011, pág. 1).

Grupo de aplicaciones web que permiten crear, compartir y almacenar archivos en línea. También incluye chat, videoconferencias, mail, calendario y herramientas de ofimática en línea.

Zoho nombre de conjuntos de aplicaciones desarrolladas por la empresa estadounidense ADVENTNET. La gran mayoría son de carácter gratuito. Las herramientas Zoho se encuentran organizadas en tres grupos: Aplicaciones Colaborativas, aplicaciones de Negocio, aplicaciones de Productividad.

Para ello han introducido mejoras en la extensión de Firefox que permite tomar notas desde el navegador a medida que el usuario navega y encuentra información de su interés, y sincronizarlas con Zoho Notebook online. De esa forma el usuario, teniendo abierto Zoho Notebook, puede copiar texto desde las páginas web y hacer capturas de pantalla. Por otro lado, los datos de Google Notebook pueden ser importados desde Zoho Notebook utilizando la herramienta Google Notebook Import. Para este proceso es necesario tener instalado la extensión comentada anteriormente. El proceso es tan sencillo como instalar la extensión, iniciar sesión en ambos servicios y dirigirse a la página.

Ventajas de Zoho Notebook.

- Con una interfaz colorista, la experiencia con Zoho Notebook comienza por una home organizada e intuitiva, eliminando menús innecesarios que facilitan el acceso a toda la información de un vistazo.

- Con Notebook generaremos los diferentes tipos de notas que podremos organizar de manera menos confusa que en **Evernote**, gracias a sus múltiples vistas. Tanto la generación como la edición será, asimismo, más sencilla y rápida.

- Es fácil de usar y es muy interactivo en la hora de realizar trabajos.

Desventaja de Zoho Notebook.

- Si no Tienes internet no funciona.

- No toda la información está en español.

Las Aplicaciones de Zoho Notebook:

- Se ejecutan en cualquier navegador.
- Manejan interfaces WYSIWYG limpias, claras y fáciles de usar.
- Están dirigidas a cualquier tipo de usuario
- El que requiere crear editar documentos y no desea o no tiene una oficina común.
- El que tiene a su cargo la empresa y desean mejorar la comunicación.

Tecnología Educativa.

Es el resultado de las prácticas en las diferentes teorías educativas para la solución de un amplio concepto de problemas, situacionales o complicaciones en la enseñanza y el aprendizaje. Al resolver los problemas no con medios o instrumentos en usos, sino centrándose en el aprendizaje con una tecnología y no sobre la tecnología, analizando los contextos enfatizando el contenido, la pedagogía y la metodología con el tipo de aprendizaje con el alumnado, dejando que el diseño del medio usado se refleje en la filosofía del programa usado a través de las estrategias promoviendo el desarrollo del alumno como individuo.

El profesor o docente tiene un papel primordial porque trabaja desde la sociedad al contexto de un proceso didáctico reforzando la teoría del aprendizaje de una manera constructiva al dominar y enseñar a dominar contenidos y los objetivos en alcance, evaluando el conocimiento del alumno basados en las características del grupo seleccionando la tecnología adecuada y favorable para obtener el resultado deseado y conseguir una actitud progresista. Sus aplicaciones son diversas y basadas en calificar las necesidades y los objetivos a perseguir, haciendo de la calidad educativa más efectiva sobre todo en los jóvenes de la nueva era.

Aprendizaje.

Se determina el aprendizaje como el proceso de enseñanza y aprendizajes el proceso de adquisición de los conocimientos, las habilidades, y destrezas, los valores aptitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la práctica, dicho proceso poder entendido dentro de los distintos aprendizajes. El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación. De la Formación de los educandos en aprender de esta forma, las tareas básicas.

Entre los factores que facilitarán o complicarán la tarea del aprender nos podemos encontrar con la motivación que puede verse influenciada, aumentada o disminuida de acuerdo a elementos intrínsecos o extrínsecos al individuo que aprende.

Cuando el aprendizaje creativo se lleva a cabo en entornos virtuales, el concepto permanece pero las condiciones y las posibilidades cambian sustancialmente. El estudiante dispone de herramientas tecnológicas que favorecen el aprendizaje colaborativo; además debido a la deslocalización geográfica y temporal, se requieren instrumentos de gestión del proceso de colaboración como normativas de procedimiento o planificación detallada del trabajo, en muchas ocasiones omitidos en la educación presencial (Álvarez, 2015, pág. 35).

Objetivos del Aprendizaje.

Al planificar una unidad de aprendizaje o un curso completo el docente ha de plantearse qué es lo que cree que el alumno debe aprender y cómo hacerlo. Y al final del proceso debe analizar si se alcanzó lo previsto.

Cuanto más transparentes sean para el alumno los objetivos del aprendizaje y los criterios de éxito requeridos para alcanzarlos, más se comprometerá con el trabajo y mayor confianza adquirirá durante el proceso. Y como el ritmo de aprendizaje de cada alumno es diferente, es importante disponer de estrategias alternativas que permitan atender de forma adecuada la diversidad en el aula.

En este sentido, la existencia de pequeños objetivos puede mejorar la motivación intrínseca del alumno al ver que progresa. Y fomentar el trabajo cooperativo en el aula puede colaborar en el proceso cuando se les enseña a los alumnos toda una serie de competencias interpersonales que les permite ponerlo en práctica de forma eficiente. La utilización de determinados recursos, como las nuevas tecnologías, debe facilitar el aprendizaje, no constituir la finalidad del mismo. (Jesús C. Guillén, 2015, pág. 1)

Estrategias de Aprendizaje.

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

Estrategias Cognitivas.

Gagné define las estrategias cognitivas como habilidades internamente organizadas cuya función es verificar y controlar el uso de conceptos y reglas. Igualmente, para el autor, a medida que las personas aprenden y almacenan habilidades intelectuales (conceptos y reglas) y otras capacidades, también desarrollan mecanismos para mejorar su autorregulación de los procesos internos asociados con el aprendizaje.

Proceso Constructivista.

Difícilmente los alumnos pueden disfrutar del reto del aprendizaje cuando solo se tienen en cuenta los resultados. Si lo único que cuenta es la nota del examen correspondiente, el alumno estudiará para el mismo pero difícilmente aprenderá. Y más si no se considera la importancia del esfuerzo en el proceso desarrollo. Relacionado con esto, ya hemos analizado en Escuela con Cerebro la importancia de enseñar cómo funciona el cerebro para generar la necesaria mentalidad de crecimiento que nos hace perseverar ante los nuevos retos (Jesús C. Guillén, 2015, pág. 1)

Es una corriente pedagógica basada en la teoría del conocimiento constructivista, que postula la necesidad de entregar al estudiante herramientas (generar andamiajes) que le permitan construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo que implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

Tipos de Aprendizaje.

Los tipos de aprendizaje establecidos:

Aprendizaje por descubrimiento: Es una metodología de aprendizaje en la que el sujeto en vez de recibir los contenidos de forma pasiva, descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

La enseñanza por descubrimiento coloca en primer plano el desarrollo de las destrezas de investigación del discente y se basa principalmente en el método inductivo, en la lección inductiva herbatiana y en la solución de los problemas.

La enseñanza por descubrimiento sitúa en un primer plano el desarrollo de las destrezas de investigación del discente basándose en un método inductivo. Los factores que influyen en la adquisición de conceptos y más concretamente en la forma de adquisición por descubrimiento inductivo están relacionadas con (Mora, 2014, pág. 2).

Aprendizaje Receptivo: En este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada. El contenido o motivo de aprendizaje se presenta al alumno en su forma final, solo se le exige que internalice o incorpore el material que se le presenta de tal manera que en un momento posterior pueda recuperarlo. El alumno recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual, los ordenadores.

Aprendizaje significativo: Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado.

Por eso el conocimiento nuevo encaja en el conocimiento viejo, pero este último, a la vez, se ve reconfigurado por el primero. Es decir, que ni el nuevo aprendizaje es asimilado del modo literal en el que consta en los planes de estudio, ni el viejo conocimiento queda inalterado. A su vez, la nueva información asimilada hace que los conocimientos previos sean más estables y completos.

Aprendizaje repetitivo: Produciendo y se memorizan los datos sin entender con conocimiento precedentes Otra denominación que recibe el aprendizaje por repetición es aprendizaje memorístico, pero en realidad la memoria siempre interviene en los procesos de aprendizaje, aun cuando se lo haga significativamente, siendo una facultad compleja y absolutamente necesaria para almacenar la información y poder recuperarla.

Las Teorías de Aprendizaje.

El aprendizaje de las teorías de conocimiento produciendo los datos en entender que se adquiere a partir de las cosas que sucede en la vida. Se consigue a través de atrás vez métodos diferentes entre sí, la experiencia, la instrucción de la observación.

Las diversas teorías ayudan a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano, elaborando a su vez estrategias de aprendizaje y tratando de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento.

Las teorías se entornan por qué y cómo de los seres humanos acceden al conocimiento, y se afirma a que el conocimiento se adquiere a partir de la reacción frente a estímulos. Albert Bandura en la cual se dice que cada individuo arma su propio formar de aprender, de acuerdo a las condiciones de que hay tenido para imitar modelos analizando exclusivamente el desarrollo cognitivo.

El aprendizaje se intenta explicar la forma en la que s estructuras los significados y se aprender conceptos nuevos. Les servirá para reducir el aprendizaje a un punto de que puedan hacerlo y sirvan no solo para que se identifiquen las personas u objetos, sino también para que la calidad de vida se puedan desarrollar de las teorías llegado a este punto, se puede afirmar que existen dos vías para formar los conceptos la empresa el sujeto es pasivo y recibe la información a través de los sentidos de la información de las herramientas que dispones.

Al analizar y comprender la información de los exteriores y aplicarlas a la propia existencia de los individuos se deben olvidar de los preconceptos y adquirir una nueva conducta. Aprendizaje optan la obligación de cambiar los comportamientos y se necesitan tres opciones (García I. , 2013, pág. 2).

➤ Observar.

➤ Estudiar.

➤ Practicar

Las distintas teorías del aprendizaje pueden ser agrupadas en cuatro perspectivas generales:

- Se centra en la conducta observable.
- El aprendizaje como un proceso puramente mental.
- Las emociones y afectos tienen un papel en el aprendizaje.

Las 4 teorías del aprendizaje según sus perspectivas.

- **La perspectiva conductista:** El conductismo asume que el aprendiz es esencialmente pasivo y que tan solo responde a los estímulos del ambiente que le rodea. El aprendiz empieza como una tabula rasa, completamente vacía, y se da forma a la conducta a través del refuerzo positivo o negativo.

Ambos tipos de refuerzo aumentan la probabilidad de que el comportamiento que los preceda se repita de nuevo en el futuro. Por el contrario, el castigo (tanto positivo como negativo) disminuye la posibilidad de que el comportamiento vuelva a aparecer.

- **La perspectiva cognitivista:** Desde la perspectiva cognitiva, los procesos mentales como los pensamientos, la memoria y la resolución de problemas deben ser estudiados. El conocimiento puede ser visto como un esquema o como construcciones mentales simbólicas. El aprendizaje, de este modo, se define como un cambio en los esquemas del aprendiz.

Se pueden observar cambios en la conducta, pero sólo como un indicador de lo que sucede en la cabeza de la persona. El cognitivismo utiliza la metáfora de la mente como un ordenador: la información entra, se procesa y lleva a ciertos resultados en la conducta.

La perspectiva humanista: Esta noción se opone a lo que afirmaba la teoría del condicionamiento operante, que discute que todas las conductas son el resultado de la aplicación de las consecuencias, y la creencia de la psicología cognitivista respecto a la construcción del significado y el descubrimiento del conocimiento, que consideran central a la hora de aprender.

En el humanismo, el aprendizaje se centra en el estudiante y es personalizado. En este contexto, el rol del educador es el de facilitar el aprendizaje. Las necesidades afectivas y cognitivas son clave, y el objetivo es desarrollar personas auto-actualizadas en un ambiente cooperativo y de apoyo.

La perspectiva del aprendizaje social. En uno de sus experimentos más conocidos, Bandura reveló la facilidad que tienen los niños para imitar conductas, incluso negativas. La mayoría de los niños que vieron un video de un adulto golpeando a un muñeco imitaron este comportamiento cuando se les dio la oportunidad.

En uno de sus experimentos más conocidos, Bandura reveló la facilidad que tienen los niños para imitar conductas, incluso negativas. La mayoría de los niños que vieron un video de un adulto golpeando a un muñeco imitaron este comportamiento cuando se les dio la oportunidad. (Martínez F. S., 2013, pág. 1).

La teoría sociocultural: Es una teoría emergente en la psicología que mira las contribuciones importantes que la sociedad hace al desarrollo individual. Esta teoría destaca la interacción entre el desarrollo de las personas y la cultura en la que viven. Sugiere que el aprendizaje humano es en gran medida un proceso social.

El aprendizaje significativo.

La idea de aprendizaje significativo con la que trabajó Ausubel es la siguiente: el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen.

Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado.

Por eso el conocimiento nuevo encaja en el conocimiento viejo, pero este último, a la vez, se ve reconfigurado por el primero. Es decir, que ni el nuevo aprendizaje es asimilado del modo literal en el que consta en los planes de estudio, ni el viejo conocimiento queda inalterado. A su vez, la nueva información asimilada hace que los conocimientos previos sean más estables y completos.

La Teoría de la Asimilación.

La Teoría de la Asimilación permite entender el pilar fundamental del aprendizaje significativo: cómo los nuevos conocimientos se integran en los viejos.

La asimilación ocurre cuando una nueva información es integrada en una estructura cognitiva más general, de modo que hay una continuidad entre ellas y la una sirve como expansión de la otra.

Por ejemplo, si se conoce la Teoría de Lamarck, de modo que ya se entiende un modelo de la evolución, luego es más fácil entender la Teoría de la Evolución Biológica heredera del darwinismo.

La asimilación obliteradora.

Pero el proceso del aprendizaje significativo no termina ahí. Al principio, cada vez que se quiera recordar la información nueva, se podrá hacer como si esta fuese una entidad separada del marco cognitivo más general en el que se encuentra integrada. Sin embargo, con el paso del tiempo ambos contenidos se funden en uno solo, de modo que ya no se puede evocar solamente uno entendiéndolo como una entidad separada de la otra.

En cierto modo, el conocimiento nuevo que se aprendió al principio queda olvidado como tal, y en su lugar aparece un conjunto de informaciones que es cualitativamente diferente. Este proceso de olvido es llamado por Ausubel “asimilación obliteradora”.

Aprendizaje Creativo.

Los momentos en que los procesos educativos de un formar de captar o hacer sensibles a los problemas y que los alumnos, por especial sensibilidad y conocimientos, elementos pasados por alto, las faltas de armonía, la creatividad se puede desarrollar promedio de procesos educativos favoreciendo potenciales y consiguiendo un mejor utilización de recursos tecnológicos el ser humanos es creativo por naturaleza y se encuentra en la bases de la adaptación los cambio y consecuentemente en la base de Progresos humanos hacia algunos problemas se detectan de la información la eficiencia y puedan crear.

Incompleto, de que la clase o el curso no va bien, o que no es práctico. Es cuando se provocan las mayores tensiones. Si no sabe dar una contestación correcta a esta inquietud, o si sus formas habituales de respuesta son inadecuadas, tratará de hallar las posibles explicaciones, tanto en el archivo de su propia memoria como en otras fuentes: libros o experiencias ajenas eludiendo al profesor (Sánchez E. M.-S., 2010, pág. 1).

El alumno adulto buscará soluciones alternativas, tratando de evitar los tópicos y las respuestas obvias (también erróneas o impracticables), investigando, diagnosticando, manipulando, volviendo a ordenar, reconstruyendo y haciendo conjeturas y aproximaciones. Hasta que estas conjeturas o hipótesis no quedan probadas, modificadas y reexaminadas, el que aprende se siente incómodo. Sigue motivado para continuar tratando de perfeccionar su respuesta hasta que le parezca satisfactoria, tanto estética como lógicamente (Sánchez E. M.-S., 2010, pág. 1).

Fase primera. Individual.

Expresa la propia opinión sobre la relación entre creatividad y aprendizaje. Presenta algunos ejemplos de aprendizaje creativo. Valora la expresión «La personalidad creativa se hace, no nace».

Fase segunda. En grupos.

Elaborar en grupo, a partir de las opiniones individuales, la relación entre creatividad y aprendizaje. Reflejar las posibilidades creativas en una clase con vuestros alumnos. Cotejar los ejemplos expuestos y plantear otros nuevos a partir de ideas de los demás (Asociación de ideas). Unificar criterios de grupo en función de las valoraciones individuales sobre la expresión «La personalidad creativa se hace, no nace».

Fase tercera. Individual.

- Resolución de problemas
- Problema: Elaborar un cuestionario para seleccionar personal
- Inventar una empresa
- Crear el puesto de trabajo
- Definir el perfil académico del candidato
- Elaborar el cuestionario
- Pensar posibles respuestas del candidato y formas de rebatirlas

Producción, generación de ideas propias y 'nuevas'.

El aprendizaje creativo se identifica por la generación de ideas propias sobre lo estudiado, ideas que, al trascender lo dado, expresan la novedad como característica esencial de la creatividad. Es un tipo de aprendizaje que, a pesar de contenerla, trasciende la apropiación comprensiva de la información. Así, nuevas alternativas e hipótesis son elaboradas, nuevas ideas e imágenes sobre el objeto del conocimiento aparecen. Es un tipo

La novedad, característica distintiva de la creatividad, está presente en cada uno de ellos, resultando en un aprendizaje de 'otro tipo', que lamentablemente no es dominante en el contexto escolar donde la reproducción y la memorización, más que la producción creativa, han sido persistentes.

La creatividad engloba un doble aspecto: por un lado aquello que tenga originalidad y por otro lado, los nuevos productos con elevado índice de novedades del alumno desarrollando sus habilidades y destrezas.

Educación en la creatividad (según **Julián Betancourt Morejon**, Psicólogo y Director del Centro de Estudios e Investigaciones de Creatividad Aplicada de Guadalajara, México) implica partir de la idea que ésta no se enseña de manera directa, sino que se propicia. Para esto es necesario tomar en cuenta las siguientes sugerencias:

Innovación es un término de moda en la actualidad. Ser capaz de generar nuevas ideas y buscar soluciones diferentes a problemas de la vida diaria es una cualidad muy valorada en el entorno laboral y se traduce en una sola capacidad: la creatividad.

Educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión, iniciativa, confianza: personas amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida. Además educar en la creatividad es ofrecer herramientas para la innovación, enseñar a no temer al cambio, sino que, más bien, el cambio puede provocar gusto y disfrute.

Aprender a tolerar la ambigüedad y la incertidumbre. El profesor debe favorecer en los estudiantes una tolerancia a la ambigüedad dándoles más espacio en sus clases para pensar sobre una situación problemática y estimulándolos a reflexionar desde el principio de la clase.

La incertidumbre es otro alimento de la clase creativa. Es decir, se debe crear un clima dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje donde el conocimiento que se está trabajando no se dé como inmutable y estático. La escuela necesita la incertidumbre para que el alumno se lance a explorar fuera de éste el conocimiento que no logró construir totalmente en el aula.

Favorecer la voluntad para superar obstáculos y perseverar. Debemos partir siempre de dos pautas, cuando empezamos con un proyecto innovador para la educación. La primera, ser fieles a los objetivos que deseamos alcanzar; la segunda, ser conscientes de que para llegar a lograrlos se va a presentar toda una serie de barreras por derribar. Se elimina una y aparece otra y así sucesivamente, hasta alcanzar el objetivo. Hay que convertir los obstáculos en oportunidades y no en amenazas.

Desarrollar la confianza en sí mismo y en sus propias convicciones. En los centros educativos se debe cultivar la confianza en sí mismo por medio de indicadores que no siempre sean las buenas notas y el pasar de curso. Otros indicadores que se debieran tomar pudieran ser: la apertura mental, la originalidad, el asumir riesgos, el plantearse preguntas que en determinados momentos pongan en duda el conocimiento que se está trabajando.

Propiciar una cultura de trabajo para el desarrollo de un pensamiento creativo y reflexivo. El docente que desea lograr un clima donde los alumnos aprendan a pensar y creen mejor, debe trabajar duro.

Invitar al alumno a trascender el presente con un proyecto futuro. El profesor creativo constantemente se anticipa a la siguiente clase. Todavía no ha finalizado la clase y él ya está viendo qué recursos pedagógicos va a emplear para que la próxima sea de mejor calidad. Además, se acompaña de una forma de ver la vida optimista. Esta anticipación se relaciona mucho con el disfrute por el proceso de enseñar más que por los resultados.

Aprender a confiar en lo potencial y no sólo en lo real. El profesor debe confiar en las capacidades potenciales de sus alumnos y no solamente en las reales. Debe favorecer un enseñanza desarrolladora y colaborativa donde lo que el alumno puede realizar con su apoyo pueda hacerlo el día de mañana solo.

Vencer el temor al ridículo y a cometer errores. Debemos enseñar a nuestros alumnos a vencer el temor al ridículo y a cometer errores, ya que esto representa romper con reglas establecidas. En el caso del temor a cometer errores es importante aprender a reciclar los mismos como fuente de aprendizaje. Además, evitar que el alumno tenga miedo a equivocarse ante el maestro por razones como la siguiente: perder su cariño, romper con la imagen de buen estudiante, contradecir el método de aprendizaje que sigue el educador, etc.

Desarrollar tanto en los profesores como en los alumnos, una actitud diferente ante la responsabilidad del proceso de enseñanza - aprendizaje. Los alumnos deben tomar poco a poco la responsabilidad de su propio aprendizaje, en la medida en que desarrollen una motivación intrínseca en torno a esto. El docente debe facilitar y mediar las oportunidades para que los estudiantes decidan lo que necesitan saber y con qué herramientas construirlo y favorecerle la ejercitación de estrategias para lograr lo anterior.

La autoridad para validar el conocimiento debe partir de un proceso social, dialógico y cooperativo. Para esto es necesario romper con aquellas creencias en las cuales el docente tiene la verdad acerca del conocimiento a construir y el alumno debe encontrarla bajo el control de este experto. El maestro constantemente habla y el alumno escucha y le hace sentir en las clases que está plenamente seguro de lo que enseña, que hay poco que descubrir e indagar con relación a esto.

Las necesidades fundamentales del alumno están relacionadas con enseñarle a pensar creativa y reflexivamente, es decir, a pensar de manera excelente. Lo que se requiere es un alumno imaginativo y que cuestione las verdades que aparecen de la voz del maestro o de los libros de textos. El alumno ha de ser un constructor de puentes imaginarios para que transiten las ideas invisibles para la mayoría mediante su pensamiento crítico y creativo, con la cooperación de un educador con profundos conocimientos de grupo y de mediación. (Lopez, 2012, pág. 3)

- Utiliza los problemas como un desafío para transitar nuevos caminos y probar nuevas experiencias:
- Siempre está abierto a nuevas ideas.
- No utiliza modelos preparados con anterioridad.
- Intenta realizar sueños y lograr anhelos.
- Es observador, pregunta y busca conclusiones.
- Crea un clima de confianza para que la creatividad florezca sin límites.
- Propicia estados de tranquilidad emocional.

Aprendizaje y enseñanza creativos

Se define como aprendizaje creativo una forma de entender o ser optimista a los problemas su deficiencia, algunos conocimiento los elementos o las falas de armonía se puede reunir la información de la creatividad en el aula hay dos cosas que podemos hacer tomar el camino de menos resistencia y sacar la creatividad de los procesos de aprendizaje o podemos crear u entorno que fomentar al creatividad en el aprendizaje y permitir a los niños que exploren sus talentos.

Fomentar la creatividad en el aprendizaje en aula no tiene por qué ser complejo o complicado puede ser tan fácil como desplazar los escritorios o dar opciones a los alumnos para su aprendizaje aquí hay cinco maneras en que puedes fomentar la creatividad en el aula.

- Hacer un cambio en la distribución
- Utilizar la tecnología
- Adoptar el aprendizaje basado en autenticidad.
- La elección del alumno es clave.
- Proporcionar a tiempo de reflexión.

Hay momentos que los alumnos comprende que el proceso de enseñanza y aprendizaje hacia algunos problemas, detectan algunas de la información las deficiencias que se puedan crea analizar el interés de los estudiantes en ese momentos el sentimiento de algo incompleto, de que la clase o el curso no van bien, o que no es práctico.

La tensión permanece mientras los alumnos no comunican los resultados a los demás. Esto se domina el proceso de enseñanza y aprendizaje creativo porqué implica una producción del desarrollo de sus habilidades (Sánchez, 2013, pág. 1).

La importancia del desarrollo de la creatividad en el aula

La educación escolar y la manera de enseñar en general se encuentran hoy ante un gran reto, una especie de revolución pedagógica poliédrica. Surgen nuevos modelos que quieren abrir caminos que fomenten el pensamiento divergente, el razonamiento de vectores múltiples y conclusiones abiertas e inesperadas... Y bajo la categoría de innovación educativa se tiende a aglutinar la pluralidad creciente de enfoques. Así,

La creatividad puede empezar en el propio docente, al emplear técnicas y estrategias didácticas adecuadas para implicar y motivar a los educandos en la actividad de aprendizaje dentro y fuera del aula. El valor de ser creativo radica en volver a ser criatura: como el mundo es siempre nuevo para la mirada del niño, así la creatividad nos hace mirar con una mirada siempre nueva la Creación que nos rodea. Pensar de manera original es, diría Gaudí, volver a los orígenes. Por eso la creatividad puede resultar fundamentadora y, por ello, tremendamente útil, tanto para el ejercicio profesional como para la construcción de la propia personalidad. Los profesores pueden ser un verdadero motor del pensamiento creativo en las escuelas y en las universidades.

Impulsar la creatividad en el aula no tiene por qué ser un proceso complejo. El equipo docente puede optar por un rediseño completo del espacio físico o puede replantear los tiempos de aprendizaje y planificar momentos de reflexión creativa con los alumnos, etc. La creatividad y el pensamiento creativo son una parte importante del aprendizaje y enseñar a los alumnos que sus voces creativas importan es un gran paso. La creatividad es indicio de personalidad y signo del carácter único e irrepetible de cada persona. Estimular la **creatividad**, si quiere ser algo más que un pasatiempo o una expresión de cansancio ante la rutina, ha de ir acompañada de la actitud de gratitud ante el mundo y los dones que hemos recibido.

La motivación para el aprendizaje

El término motivación hace alusión al aspecto en virtud del cual el sujeto vivo es una realidad autodinámica que le diferencia de los seres inertes. El organismo vivo se distingue de los que no lo son porque puede moverse a sí mismo. La motivación trata por lo tanto de esos determinantes que hacen que el sujeto se comporte de una determinada manera teniendo en sí mismo el principio de su propio movimiento.

Tradicionalmente hemos confundido **motivación** con el arte de estimular y orientar el interés del alumno hacia el trabajo escolar. Intento que queden claros ambos conceptos, en el mismo nivel real que deben quedar claras las actividades que corresponden al profesor que las que corresponden al alumno.

Motivación. Es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos. Hay que distinguirlo de lo que tradicionalmente se ha venido llamando en las aulas motivación, que no es más que lo que el profesor hace para que los alumnos se motiven.

La teoría impulsivista

El concepto de pulsión guarda cierta relación con el de instinto, pero está fundado en un factor de tipo biológico que lo hace más flexible y más ajustable a los procedimientos de la ciencia experimental. Se basa en la vieja idea de autorregulación (homeostásis). En virtud de este esquema el organismo que experimenta un desequilibrio interno, lo corrige mediante una interacción con el ambiente y de esta manera logra mantener el equilibrio.

El punto de partida es un estado de necesidad o carencia que crea por tanto el desequilibrio en el sujeto. Esto lleva a una inquietud que produce una actividad difusa, que se convierte en un impulso hacia el bien o incentivo cuya consecución produce la reducción de la necesidad y por lo tanto la restauración del equilibrio.

La didáctica creativa y la Potenciación Educacional.

Según (franco, 2015). Afirma que la potencia didáctica creativa es.

El proceso de aprender creativamente lleva consigo motivaciones humanas tan fuertes y estimulantes como las siguientes Implicación la elaboración de una estructura o diagnostico personal en algo la predisposición en aprender se activó despertando curiosidad en el alumno lo que se consigue a sus vez incertidumbre.

- Activas la predisposición.
- Digerir la predisposición.

El profesor creativo

Se piensa raras veces en los profesores como profesionales creadores. El auténtico aprendizaje, es creativo. ¿Por qué, entonces, no considerar también como tal al profesor que lo dirige? Por la propia naturaleza de su profesión los profesores tienen que comportarse en la forma característica de la persona creativa. Deben darse cuenta de lo que sucede en la clase y ser sensibles a ello. A fin de ser eficaces, deben percibir las necesidades de sus alumnos y conocer aquello por lo cual se sienten motivados y capacitados para aprender.

Los profesores han de ser flexibles, capaces de enfrentarse constructivamente con hechos imprevistos, con cambios de última hora en programas y planes, y con nuevas situaciones que se originan en las actividades de sus alumnos y desconciertan a la dirección. Deben ser espontáneos, capaces de reaccionar rápidamente y con confianza ante los acontecimientos.

La fundamentación del aprendizaje creativo es reflexionar sobre los Derechos y las soluciones condenadas al fracaso, comunicar los resultados a otro la creatividad puede lograr y formar personas con la originalidades y flexibilidad, la visión futura la iniciativa de confiar .de afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado es innovar con una herramienta nueva.

Los alumnos asumen roles desde múltiples perspectivas que representan diferentes pensamientos, ideas o pre saberes, y el conocimiento se aprende en contextos reales para ser aplicado en situaciones cotidianas. A partir de eso, el trabajo final del grupo colaborativo tendrá lugar cuando se llegue a la recolección de un producto que requiera de la aplicación efectiva de habilidades de pensamiento superior. Siempre se apunta a que haya que tomar una decisión, a optar por una solución, a crear una propuesta diferente de las que ya existen, aportando algo nuevo (P, Leonardo, 2015, pág. 1).

Comentario [P3]: arreglar

En la educación tradicional el profesor ha estado destinado a ser el único responsable del aprendizaje de los alumnos, definiendo los objetivos del aprendizaje o de las unidades temáticas, diseñando las tareas de aprendizaje y evaluando lo que se ha aprendido por parte de los alumnos. Mucha investigación gira hoy en día en torno a los modelos colaborativos como mecanismo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero poco se ha mencionado respecto a cómo su implementación generará cambios radicales en el entorno educativo (Crook, 2015, pág. 2).

Comentario [P4]: Arreglar margen

Podría definirse como un conjunto de métodos de instrucción y entrenamiento apoyados con tecnología así como estrategias, para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social) donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del de los restantes del grupo. Son elementos básicos la interdependencia positiva, la interacción, la contribución individual y las habilidades personales y de grupo (Bachillerato Nicolaita, 2017, pág. 1).

Fundamentos del aprendizaje de la creatividad.

Somos dados a concebir la creatividad como algo acabado, ya sea poesía o pintura o cualquier otro producto. Dejamos así a la creatividad reducida a la categoría inferior del estereotipo. Maslow comenta que damos por supuesto que un poeta es más creativo que un cocinero o que un matemático o ingeniero, porque a su producto le hemos dado un valor más intelectual, más duradero, más espiritual, cuando en realidad lo válido no es tanto el producto final sino el proceso cuyo resultado se da en el individuo mismo (Stein).

La creatividad es un proceso de formulación de hipótesis, de verificación de las mismas y de comunicación de los resultados, convirtiéndose así en un proceso investigador que se desarrolla dentro del mismo individuo. Descartamos desde este punto de partida la afirmación de que hay individuos que nacen creativos. La personalidad creativa se hace, no nace.

Existe una creencia generalizada de que el genio es como una especie de mensajero divino. Esta opinión da por supuesto que los productos de creación se realizan a saltos, a inspiraciones, contribuyendo a mantener el mito de las musas. Las realidades creativas no explicables se atribuyen más al genio que al esfuerzo personal, como en los casos de Mozart, Shakespeare y muchos otros.

Para los conductistas, sin embargo, nada es nuevo, no existe la creatividad, y si algo se manifiesta como nuevo es porque ya existía desde antiguo o se ha producido por accidente. Al mismo tiempo que al genio no hay que mitificarlo, tampoco son válidas las tesis conductistas y que lo nuevo, lo creativo, puede y debe darse aunque para ello es necesario el constante esfuerzo, la disciplina creativa, el desarrollo de las técnicas y la capacidad de crítica.

La vía de la creatividad

El término creatividad significa: innovación valiosa, y surgió a partir de un célebre discurso de Guilford a la sociedad Americana de Psicología en 1950. Hoy el término es universalmente aceptado. La necesidad de una educación creativa viene dada por un mundo en constante cambio. Las situaciones nuevas fuerzan a respuestas y soluciones nuevas antes desconocidas.

Pensamiento convergente:

Es la actividad de pensar convergentemente, es decir, el proceso intelectual que el organismo humano realiza sobre una información previamente dada (materia prima), para producir una información (resultado), determinada completamente por la primera información. En él se siguen las pautas trazadas y se avanza en el sentido que impone la lógica tradicional. El alumno convergente reproduce las enseñanzas recibidas El pensamiento convergente preconiza que sólo existe una solución correcta para cada problema.

Lograr predisposición a aprender

La predisposición a aprender de cada uno está determinada por factores culturales, personales y motivacionales. El profesor debe tener en cuenta los tres factores para actuar con la predisposición del alumno. Pero, de manera directa, es responsable del factor motivacional.

Con esto decimos que si un alumno no está predispuesto a aprender determinada cosa en razón del ambiente cultural en el que interactúa o por sus características personales, deberá ser el profesor quien induzca la adecuada predisposición en la misma situación de enseñanza-aprendizaje.

La predisposición a aprender, o lo que es lo mismo la predisposición a explorar alternativas, debe estar presente a lo largo del proceso de aprendizaje. Para asegurar esto es necesario: activar, mantener y dirigir una predisposición a explorar alternativas.

Dirigir la predisposición

Para dirigir la predisposición a explorar alternativas, debemos indicar claramente a los alumnos cuál es el objetivo de la tarea. En el ejemplo anterior, el profesor informará que deberán descubrir si es posible o no la predicción anticipada de los premios de lotería y que ello se basará en la aplicación de la ley de probabilidades.

Mantener la predisposición

Para mantener la predisposición debe evitarse que el alumno experimente las consecuencias dolorosas del error. Por ello es necesario guiar al aprendiz en la exploración de alternativas. Queremos significar que hay que orientar el pensamiento del alumno de modo tal que se reduzca al máximo la posibilidad de alternativas erróneas. Cuando se produce el error, no debe dársele tal importancia que provoque un retraimiento del alumno que le impida seguir arriesgando respuestas.

Pensamiento divergente

Es la actividad de pensar divergentemente, es decir, el proceso intelectual que el organismo realiza a partir de una información dada (materia prima) tendente a producir cantidad y variedad de información (resultado), partiendo de la misma fuente.

Es una búsqueda de alternativas lógicas, a partir de procesos encaminados a buscar algo nuevo a partir de otros contenidos anteriores. Se caracteriza por la búsqueda, ante un problema, de las posibles e inhabituales soluciones.

Factores de la creatividad

Síntesis. La síntesis es el resultado integrador de experiencias y aprendizajes anteriores. El momento en el que una persona, integra en una sola situación elementos aprendidos por separado, constituye un nuevo descubrimiento, y por lo tanto una realidad distinta. Ha creado para sí mismo una nueva construcción intelectual. Es el salto intuitivo de Bruner.

Conectividad. La creatividad está conectada con elementos que ya existían. No creamos de la nada. Crear es relacionar de distinta forma elementos ya existentes. Todas las formas de creatividad surgen de una nueva actividad combinatoria, de situar los objetos en una nueva perspectiva. (Bruner)

Fluidez o productividad. La imaginación es una actividad mental basada en la percepción, la memoria y el pensamiento, mediante la cual se reproducen imágenes (imaginación reproductiva), y se crean asociaciones entre estas (imaginación productiva: base de la creatividad).

La fluidez de ideas está relacionada con la solución múltiple de problemas, la fluidez de asociación se da en referencia al establecimiento de relaciones entre ideas, cosas u objetos, que a su vez dan lugar al pensamiento analógico y la fluidez de expresión es la facilidad en construir frases.

Originalidad. Es el proceso que logra que los descubrimientos o las asociaciones sean singulares, individuales, de uno mismo.

El profesor capacitado para alentar el pensamiento creativo

Debe ser un profesor capaz de distinguir entre un error intuitivo, un interesante salto en falso y un error estúpido o ignorante, aprobar los aciertos y corregir, sin conceder importancia al error, al alumno intuitivo, usar con eficacia el pensamiento intuitivo para servir de modelo e inspirar en los alumnos confianza en esta forma de pensamiento.

Como surge de los párrafos anteriores, algunas veces los saltos intuitivos son acertados y otras veces no. Es de suma importancia tener en cuenta que una vez alcanzada una respuesta o solución por captación súbita, la misma deberá comprobarse por métodos analíticos, ya sean analógicos, inductivos o deductivos.

La enseñanza creativa no limita los resultados.

Estamos pensando en un tipo de enseñanza que dejará en libertad a los alumnos para desarrollarse hasta el máximo y les guiará con tacto en este mismo desarrollo.

Por otra parte, sabemos que los profesores pueden desplegar una gran creatividad en su enseñanza sin conseguir estos resultados. Quizá debiéramos llamar a esto «enseñanza pseudocreativa». La sociedad admira más y tolera mejor esta enseñanza pseudocreativa que la forma genuina de enseñanza que facilita el desarrollo creativo.

Por lo general, la sociedad atribuye a los profesores el papel de autoridades que han de enseñar en virtud de esa misma autoridad. Así, el profesor que ha logrado despertar en los alumnos el interés por aprender de forma creativa, rara vez ha durado mucho tiempo en su empleo porque no cumple las expectativas que la sociedad tiene puestas en él. John Steinbeck (1955) escribió sobre uno de los tres «auténticos profesores» presentaban hechos o «verdades atesoradas en sus manos como luciérnagas capturadas». Fue despedido porque no enseñaba las cosas importantes.

Cada alumno se motiva por razones diferentes.

La motivación como proceso autoenergético de la persona, limita la función del profesor a ser un agente exterior que trata de desencadenar las fuerzas interiores del alumno. Esto nos lleva a una consecuencia: los incentivos tienen un valor motivacional limitado. La misma actividad incentivadora produce distintas respuestas en distintos individuos, o incluso en el mismo alumno en diversos momentos.

En la práctica se traduce en una limitada eficacia de las motivaciones colectivas, si no van acompañadas de una individualización y adecuación a las peculiaridades del alumno, en las que influyen tanto los rasgos de personalidad como su misma historia.

Es más importante crear el interés por la actividad que por el mensaje.

Para ello hay que apoyarse en los intereses de los alumnos y conectarlos con los objetivos del aprendizaje o con la misma actividad..

Si recordamos la pirámide de Dale, y la identificamos con el aprendizaje a partir de la experiencia, podríamos extrapolar esta situación para definir que se motiva más y mejor quien mayores y mejores experiencias vive en el aula. Leemos ya con bastante frecuencia, que en situaciones de aprendizaje nos importan más los procesos que los resultados.

Factores que inciden en el interés del alumno adulto

El entusiasmo del profesor, el clima que reina en la clase, las buenas relaciones entre los miembros, alumnos y profesor o entre los mismos alumnos, el gusto por acudir a clase, etc. Unos alumnos también pueden influir en otros, positiva o negativamente, la referencia a lo real, relacionar lo que se enseña con el mundo real, los hechos y experiencias del alumno, (Ver Pirámide de Dale), el reconocimiento del esfuerzo que desarrollan los alumnos, evitando la censura o animando a la mejora.

Variación de estímulos

La metodología didáctica y las nuevas tecnologías son suficientemente ricas en posibilidades como para que el profesor ponga en funcionamiento sus mecanismos de creatividad y pueda variar los estímulos, las actividades y las situaciones de aprendizaje con la frecuencia que cada alumno o grupo necesite. Cambiar de actividad, hacer participar, preguntar, hacer prácticas o ejercicios, cambiar de grupo o lugar, etc., ayudan a captar el interés o mejorar la atención.

Que el aprendizaje sea significativo

Un objetivo o actividad es significativa, cuando significa algo para el alumno, cuando se ve en ella alguna utilidad o cuando entretiene o divierte.

Tener posibilidades de éxito.

El éxito anima, el fracaso desanima. Hay alumnos que saben de antemano de su fracaso, y no ponen ningún interés en su aprendizaje. Una evaluación animosa por parte del profesor es eficaz.

2.1.2 Marco Referencial sobre la Problemática de Investigación.

2.1.2.1 Antecedentes Investigativos.

En este paradigma las TIC tienen el papel de ofrecer nuevas posibilidades de mediación social, creando entornos (comunidades) de aprendizaje colaborativo que faciliten a los estudiantes la realización de actividades de forma conjunta, actividades integradas con el mundo real, planteadas con objetivos reales. La investigación en este campo coincide en señalar la necesidad de situar las tecnologías como una herramienta y no como un fin en sí mismas, herramientas cuya meta fundamental es ayudar al estudiante a aprender de una forma más eficiente (Hernández, 2013, pág. 2).

Comentario [P5]: Falta tilde

Desde el punto de vista de la eficacia cognitiva, gracias a diversos estudios (en especial los del psicólogo bielorruso Vygostky) se ha visto que el aprendizaje colaborativo es la mejor herramienta pedagógica para un desarrollo pleno de nuestras capacidades cognitivas, puesto que la interacción social es fundamental para el aprendizaje y el desarrollo intelectual humanos (Olivas, 2015, pág. 4).

2.1.2.2 Categorías de Análisis.



Fuentes: Resultados de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

2.1.3 Postura Teórica

El desarrollo de las teóricas constructivas ayuda a las herramientas tecnológicas a potenciar el compromiso activo de estudiantes, la participación, la interacción, la retroalimentación y conexión con el contexto real.

Cabe mencionar que el aprendizaje creativo es una técnica didáctica que involucra a los estudiantes en actividades de aprendizaje que les permite procesar información, lo que da como resultado mayor retención de la materia de estudio, de igual manera, mejora las actitudes hacia el aprendizaje, las relaciones interpersonales y hacia los miembros del grupo.

Con lo anteriormente expuesto se deduce que el aprendizaje colaborativo permite que el estudiante se involucre en su propio aprendizaje y contribuye al logro del aprendizaje del grupo, lo que le da sentido de logro y pertenencia y aumento de autoestima, y por ende, se mejora el proceso de enseñanza – aprendizaje.

2.1. Hipótesis.

2.1.1. Hipótesis General.

La aplicación Zoho Notebook incidirá como estrategia en el aprendizaje creativo de los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “23 de Junio” del Cantón Baba de la Provincias Los Ríos.

2.1.2. Subhipótesis

- Si se aplicaran los beneficios de Zoho Notebook se fortalecería el aprendizaje creativo de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “23 de Junio” del Cantón Baba de la Provincia Los Ríos.
- la importancia de aplicar Zoho Notebook mejorará el aprendizaje creativo de los Estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “23 de Junio” del Cantón Baba Provincia Los Ríos.
- La influencia de Zoho Notebook aportaría el aprendizaje creativo de los Estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “23 de Junio” del Cantón Baba de la Provincia Los Ríos.

2.1.3. Variables.

Variable dependiente: Aprendizaje Creativo.

Variable independiente: Zoho Notebook.

CAPÍTULO III RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1.1. Pruebas Estadísticas Aplicadas.

3.1.2 Análisis e Interpretación de Datos.

Encuesta dirigida a los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “23 de Junio”.

1.- ¿Con qué tipo de tecnología de información cuenta en casa usted?

Tabla: 1 Tipo de Tecnología que cuenta el estudiantes en casa.

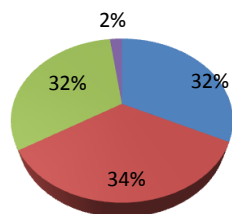
| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------------------|------------|-------------|
| Computadora | 61 | 32% |
| Tablet | 64 | 34% |
| Teléfono Inteligente | 60 | 32% |
| Ninguno | 4 | 2% |
| Total | 189 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura:2 Tipo de Tecnología que cuenta el estudiantes en casa.

■ COMPUTADORA ■ TABLET ■ TELÉFONO INTELIGENTE ■ NINGUNO



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

Se observa en la figura 2 que el 34% de estudiantes encuestados utilizan Tablet, más el 32% usan computadora y el 32% teléfono inteligentes y el 2% no cuenta con tecnología en casa.

Interpretación

De acuerdo a los datos obtenidos se puede notar que la mayoría de estudiantes utilizan Tablet en casa, para desarrollar las actividades o integración que envía el docente y puedan desarrollar sus habilidades y destrezas, para lograr obtener un buen resultado.

3.- ¿ Cree usted que la Aplicación Zoho Notebook es importante para el desarrollo de sus habilidades y destrezas para así obtener un buen aprendizaje?.

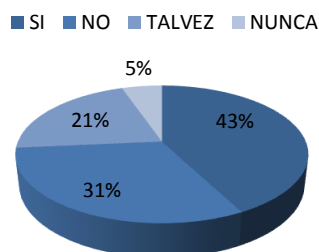
Tabla:2 La Aplicación Zoho Notebook es importante para el desarrollo de sus habilidades y destrezas .

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Si | 80 | 43% |
| No | 59 | 31% |
| Tal vez | 40 | 21% |
| Nunca | 10 | 5% |
| Total | 189 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 3: La Aplicación Zoho Notebook es importante para el desarrollo de sus habilidades y destrezas



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

Se visualiza en la figura 3 que corresponde a la pregunta 3 que el 43% de los estudiantes encuestados responde que si es importante la utilización de la aplicación, mientras que el 31% de los encuestados mantiene que no es importante la utilización de la aplicación, por lo tanto que el 21% dice que tal vez y el 5% nunca.

Interpretación

De acuerdo a los datos obtenidos, la mayoría de estudiantes encuestados dan como resultados que si es importante la utilización de la aplicación, facilitará el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativas “23 De Junio”

1.- ¿Cree usted que hoy en día es importante la utilización de las TIC?

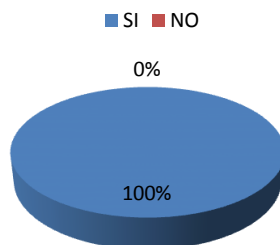
Tabla: 3 Es importante la utilización de las TIC

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-------------|------------|------------|
| SI | 7 | 100% |
| NO | 0 | |
| TOTAL | 7 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura: 4 Es importante la utilización de las TIC.



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

De acuerdo a los datos obtenidos sobre las encuestas realizadas a los docentes, el 100% dicen que si es importante la utilización de las tics.

Interpretación

Las tics son importantes actualmente, para mejorar la calidad de vida de los seres humanos.

6.- Desde su punto de vista ¿Cree usted que la ventaja de utilizar una aplicación como Zoho notebook les ayudará a usted a impartir su clase?

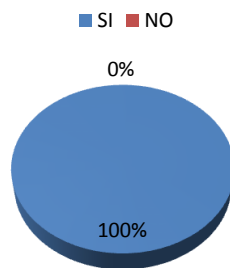
Tabla:4 La utilización de la aplicación les ayudará a los docentes impartir sus clases.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-------------|------------|------------|
| Si | 7 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 7 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 5: la utilización de la aplicación les ayudará a los docentes a impartir sus clases.



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

El 100% de los docentes encuestados dicen que la aplicación Zoho Notebook les ayudará a impartir su clase.

Interpretación

La aplicación Zoho Notebook si les ayudará a los docentes a impartir su clase.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.

3.2.1 Especificas.

- La falta de conocimientos los lleva a los docentes a no saber darles uso a Aplicaciones educativas, las cuales les ayudaría como material de apoyo en la hora de impartir las clases, para lograr un buen aprendizaje.

- Los estudiantes y docentes determinan que la utilización de la aplicación educativas les ayudará para que las clases sean más creativas y dinámicas, despertando el interés del educando en recibir las clases y asimilar la modalidad de la educación hoy en día para así lograr un bueno proceso de enseñan y aprendizaje.

- Se determinó que la falta de recursos tecnológicos por parte de la institución, los docentes no dan un buen uso, de las herramientas educativas, por lo tanto no se desarrollan adecuadamente, influyendo en el bajo rendimiento de la misma y los conlleva a que el aprendizaje no sea asimilado de la mejor manera por los estudiantes.

- La presente investigación logrará enormes beneficios importantes en la educación. La aplicación Zoho Notebook busca satisfacer las necesidades de los estudiantes y docentes.

3.2.2 Generales

Se concluyó que los estudiantes de octavo año de educación general básica le dan poco interés en la utilización de recursos tecnológicos, lo cual, los lleva a tener un bajo rendimiento en el aprendizaje creativo.

Los sistemas educativos en la educación son los efectos que influyen hoy en día y se pretende llevar a cabo el uso de la aplicación Zoho Notebook, para que tenga más entusiasmo de recibir las clases, para así lograr mejor el aprendizaje.

3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.

3.3.1 Especificas

- Se recomienda al docente mejorar los estándares educativos, para así brindar una mejor educación, para los estudiantes, y también, les permita utilizar nueva metodología de trabajo, donde las clases sean más dinámicas y creativas por medio de alguna herramienta didáctica que permite desarrollar el aprendizaje.

- Socializar e incentivar a los docentes y estudiantes hacer uso de la aplicación Zoho Notebook donde podrán desarrollar e implementar nuevos métodos y herramientas que permite establecer la innovación pedagógica, para así tener un buen aprendizaje.

- Evaluar periódicamente al estudiante, para conocer las falencias y debilidades a la hora de utilizar la aplicación, y así, poder hacer las correcciones pertinentes, logrando el resultado deseado.

3.3.2 Generales

Se recomienda tanto a docentes y estudiantes de la Unidad Educativa 23 de Junio a hacer uso de la aplicación Zoho Notebook, donde contribuirá con el mejoramiento académico. El aprendizaje se volverá más creativo, despertando el interés en aprender por partes de los educandos, En la actualidad las herramientas tecnológicas les ayudarán a crear más contenidos de información, logrando trabajar dinámicamente, y desarrollando sus habilidades.

CAPÍTULO IV PROPUESTA DE APLICACIÓN.

4.1 Propuesta de Aplicación de Resultados.

4.1.1 Alternativa Obtenida.

En el reciente trabajo de investigación es muy importante para que los docentes puedan, implementar en Manual didáctico digital para que los estudiantes se sientan más motivados a aprender y no se sientan abrumados y se mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante rescatar que hoy en día las tecnologías información y de la comunicación, tics, influyen de una manera importante en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes. El presente trabajo investigativo permitirá que los estudiantes logren la importancia de desarrollar la utilización de algunas herramienta tecnológicas. Un plan de capacitación para los docentes y la implementación de un Manual Didáctico Digital para la utilización de la aplicación Zoho notebook, para así lograr el funcionamiento y el desarrollo de la misma, y actúe como un importante arma de trabajo para auxiliar al docente.

Con el uso de Manual didáctico Digital para la utilización de la Aplicación Zoho notebook se pretende que los estudiantes de octavo año de educación general básica de la unidad Educativa 23 de Junio del cantón Baba Provincia de los Ríos despierten el interés de hacer uso de la aplicación donde las clases de volverán más creativas más dinámicas y lograr mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

4.1.2 Alcance de la Alternativa.

La presente investigación permitirá aportar muchos o los beneficios que hoy en día tiene las tics, ayudara a que los docentes y sobre todo a los estudiantes logren mejorar su aprendizaje.

Se pretende con esta investigación desarrollar una Manual Didáctico digital, para el desarrollo de la aplicación Zoho notebook, mediante la cual, se podrá obtener contenido oportuno de la información, para la utilización de la misma y poderlas aplicar en clases, lo cual, les ayudará a planificar, organizar y controlar su dominio. Además, cabe mencionar, que al hacer uso de este manual didáctico digital, los estudiantes desde su hogar pueden automáticamente educarse mediante el uso de herramientas educativas, sirviendo de apoyo para el docente, de esa forma, los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades, destrezas, mejorando el rendimiento académico.

La ventaja de utilizar Zoho Notebook es porque es una aplicación sencilla de utilizar donde los docentes y estudiantes pueden emprender y mejor el aprendizaje creativo, creando libros, archivos, videos e imágenes.

Zoho Notebook se puede incluir.

- Archivos.
- Imágenes
- Enlaces
- Audios
- Y videos
- Permiso de lectura y escuchará.

4.1.3 Aspectos Básicos de la Alternativa

4.1.3.1 Antecedente de la Alternativa

En la Unidad Educativa 23 de Junio los docentes y estudiantes utilizan herramientas tecnológicas ocasionalmente, lo que afecta en el desempeño académico, estos recursos promueven la asimilación del aprendizaje significativo, por lo tanto, el uso de la aplicación Zoho Notebook pretenderá potenciar la praxis educativa; con la finalidad de formar bachilleres con espíritu crítico y de emprendimiento. Con la creación de un Manual Didáctico Digital los estudiantes podrán enriquecer sus conocimientos de forma creativa y práctica, y los docentes tendrán un recurso digital didáctico pertinente, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.1.3.2 Justificación.

La utilización de las aplicaciones desempeña un papel fundamental en el desarrollo de las estrategias logradas por el docente, es importante saber el uso de un software educativo dentro de las instituciones, para sí lograr mejorar sus habilidades, para poderles impartirlas a los estudiantes, hoy en día existen diversas herramientas tecnológicas que permite la comunicación entre docentes y estudiantes, ayudando a profundizar mejor el aprendizaje y se pueda trabajar de una manera adecuada promoviendo un mejor aprendizaje creativo.

La presente propuesta está dirigida a estudiantes y docentes de la unidad educativa “23 de Junio” con el implementación de un manual didáctico digital se podrá obtener de una manera adecuada la información para así lograr el proceso de enseñanza aprendizaje

La creación de un Manual Didáctico Digital incidirá en el desarrollar, de los alumnos, logrando mejorar el rendimiento académico. Las herramientas tecnológicas educativas son muy importantes en la educación, dando como resultado que las clases sean dinámicas, creativas y sencillas, logrando el trabajo en equipo, permitiendo, de tal manera, una comunicación rápida y eficaz entre docentes y estudiantes.

4.2 Objetivos.

4.2.1 General

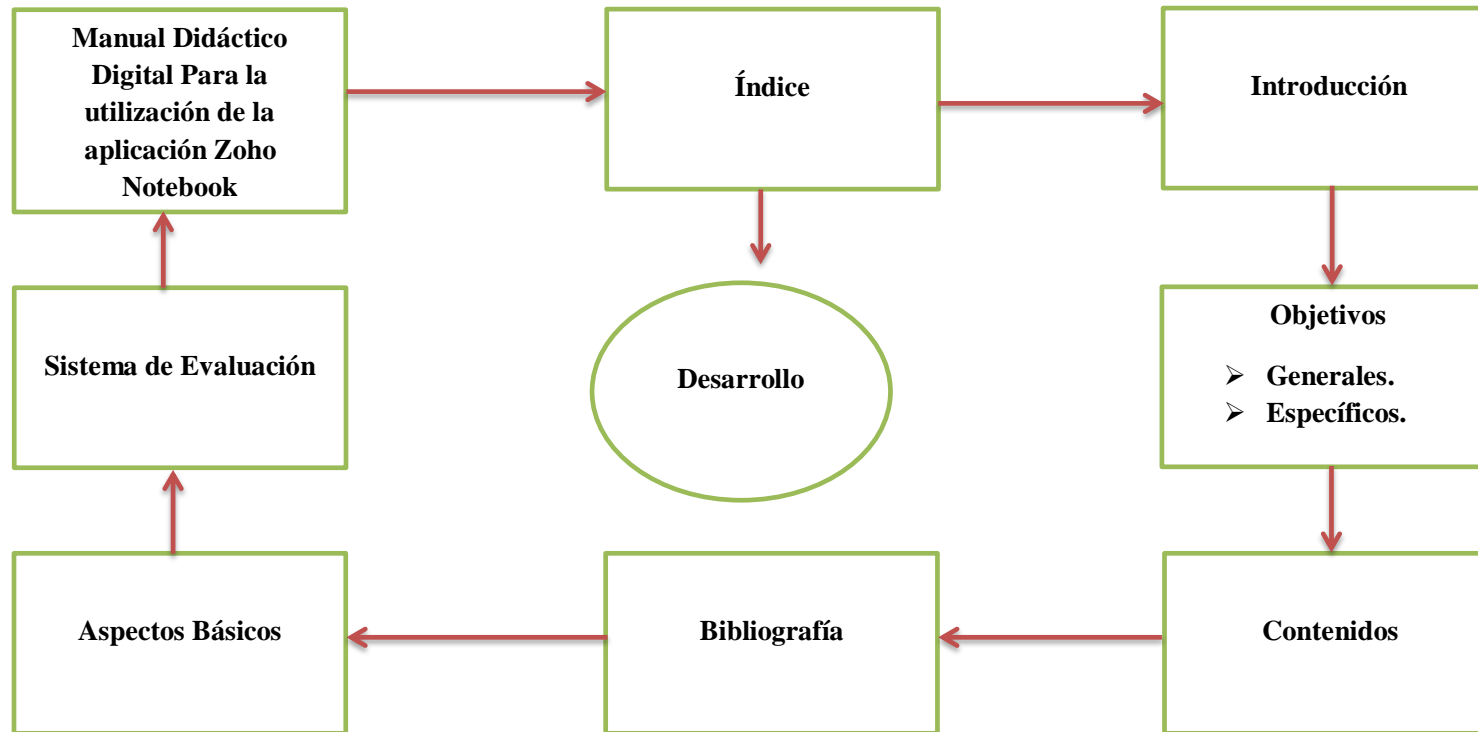
Motivar el desarrollo de la creación de un Manual Didáctico Digital para el desarrollo las estrategias metodológicas utilizadas por el docente en el aprendizaje creativo de los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa “23 de Junio” del Cantón Baba Provincia de Los Ríos.

4.2.2 Específicos

- Potenciar la creación de un manual didáctico digital sobre la utilización de la aplicación Zoho notebook en los estudiantes.
- Determinar los temas que se tendrán en cuenta para la utilización de la aplicación se podrá obtener un nivel de aprendizaje creativo de los estudiantes.
- Mejorará el rendimiento de los estudiantes por medio de la utilización de la creación del Manual Didáctico Digital, y así los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades.

4.3 ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

Figura 6 . Estructura General de la Propuesta.



Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio

Elaborado: Carla Romero Vargas.

4.3.1 Título.

Manual Didáctico Digital para la utilización de la Aplicación Zoho Notebook.

4.3.2 Componentes

- La implementación del manual didáctico digital para la utilización de la aplicación Zoho notebook aportará en un aprendizaje visual para los estudiantes.
- El desarrollo del Manual Didáctico Digital logrará que el docente puede impartir sus clases donde se volverán más dinámica, y logrando que el aprendizaje sea el más adecuado por los estudiantes.
- La utilización del Manual Didáctico Digital les ayudaría a que los estudiantes pueden lograr un buen aprendizaje creativo.

4.4 Resultados Esperados de la Alternativa.

Se llega a una conclusión y se obtiene el resultado esperado de la alternativa se pudo obtener la información deseada con un análisis profundo sobre la utilización de la Aplicación Zoho Notebook en el aprendizaje creativo de los estudiantes de 8 año de educación general básica de la unidad educativa 23 de Junio, la creación de una manual Didáctico Digital les ayudará a desarrollar un aprendizaje dinámico e interactivo despertar el interés, para poder desarrollar las clases impartidas por el docente, y así lograr obtener el aprendizaje deseado.

Flexibilidad.- La propuesta ha podido ser adaptada a todas las necesidades de los docentes y estudiantes dentro del salón de clases.

Mejoramiento.- Se logró mejorar el rendimiento académico en los estudiantes ya que al implementar el manual didáctico digital se pudo lograr lo deseado.

Interactiva.- El estudiante se ha convertido el intérprete de su propio aprendizaje.

Bibliografía

Álvarez, V. (2015). Obtenido De https://Gredos.Usal.Es/Jspui/Bitstream/10366/127968/1/Ddomi_Alvarezolivasv_Metodo_saudiovisualespedagogia.Pdf

Anderson., S. (2015).

Anilema, X. (25 De Marzo De 2011). Ofimatica. Obtenido De Breve Historia De La Ofimatica : [Http://Blogdeofimatica.Blogspot.Com/2011/03/Breve-Historia-De-La-Ofimatica.Html](http://Blogdeofimatica.Blogspot.Com/2011/03/Breve-Historia-De-La-Ofimatica.Html)

Censos, I. N. (2010). Poblacion Del Ecuador. Quito.

César, L. (2005). Obtenido De [Http://Www.Eumed.Net/Rev/Ced/29/Sml.Htm](http://Www.Eumed.Net/Rev/Ced/29/Sml.Htm)

Chacón. (1998).

Chavez, G. J. (2013). Conocimiento Y Uso De Competencias Docentes Sobre Las Tic En Educación Superior. Edutec, 12.

Crook. (23 De 11 De 2015). Wikilibros. Recuperado El 2017, De [Https://Es.Wikibooks.Org/Wiki/Aprendizaje_Colaborativo/Definici%C3%B3n](https://Es.Wikibooks.Org/Wiki/Aprendizaje_Colaborativo/Definici%C3%B3n)

Cruz, A. H. (2010). Manual Internet Y Correo Electrónico. Madrid: Editorial Cep S.L.

Ecuador, C. D. (2008). Ecuador.

Elvira Mifsud. (24 De Mayo De 2011). Recuperado El 2017, De [Http://RecursoStic.Educacion.Es/Observatorio/Web/Es/Component/Content/Article/996-Zoho-Suite-Ofimatica-En-La-Nube?Start=8](http://RecursoStic.Educacion.Es/Observatorio/Web/Es/Component/Content/Article/996-Zoho-Suite-Ofimatica-En-La-Nube?Start=8)

Fabricio Medina. (Julio De 2013). Recuperado El 21 De Febrero De 2017, De [Http://Repositorio.Ug.Edu.Ec/Bitstream/Redug/2032/1/Tesis%20final%20de%20fabricio%20medina.Pdf](http://Repositorio.Ug.Edu.Ec/Bitstream/Redug/2032/1/Tesis%20final%20de%20fabricio%20medina.Pdf)

Franco, M. (2015). Obtenido De [Https://Prezi.Com/Dwcjyj5ij9no/La-Potenciacion-Didactica-De-La-Creatividad/](https://Prezi.Com/Dwcjyj5ij9no/La-Potenciacion-Didactica-De-La-Creatividad/)

Garcia, A. (Enero De 2014). Recuperado El 2017, De Garcia, I. (2013). Obtenido De [Http://Definicion.De/Aprendizaje/#Izz3jnet9uu8](http://Definicion.De/Aprendizaje/#Izz3jnet9uu8)

Gates, B. (2013). Camino Al Futuro.

Gates, B. (S.F.). Camino Al Futuro.

Genbeta. (2011). Recuperado El 2017, De <https://www.genbeta.com/otros/zoho-notebook-la-nueva-aplicacion-de-la-suite-ofimatica-online-de-zoho>

Martínez, E. (2014). Pág. 2.

Monar, F. (2011).

Olivas, V. C. (2015). Recuperado El 2017, De https://gedos.usal.es/jspui/bitstream/10366/127968/1/Ddomi_Alvarezolivasv_Metodo_saudiovisualespedagogia.pdf

P, Leonardo. (23 De Noviembre De 2015). Wikilibros. Recuperado El 2017, De https://es.wikibooks.org/wiki/Aprendizaje_Colaborativo/Definici%C3%B3n

Sánchez. (1997).

Sánchez, E. M.-S. (2013).

. Wordpress.Com. Recuperado El Domingo 10 De Agosto De 2014, De Wordpress.Com: <http://casm37.wordpress.com/decreto-1014/>

Standaert, R. (2011). Aprender A Enseñar: Una Introducción A La Didáctica General. Quito, Ecuador: Grupo Impresor.

Tec De Monterrey. (Enero De 2017). Recuperado El 2017, De http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo_academico/metodo_aprendizaje_colaborativo.pdf

(S.F.). *Constitución De La República*. Ecuador.

(S.F.). Obtenido De <http://www.eumed.net/rev/ced/29/sml.htm>

(Martes 28 De Octubre De 2008). Obtenido De <http://multimedia-educativa-dago.blogspot.com/>

(Miércoles 2 De Septiembre De 2015). Obtenido De http://www.ecured.cu/index.php/multimedia_educativa

(Enero De 2017). Obtenido De Bachillerato Nicolaita: <http://www.eplc.umich.mx/salvadors/compu1/otros/aprendizaje.html>

Acosta, C. V. (31 De Mayo De 2013). Evaluación De Migración De Microsoft Office A Openoffice En El Sector Del Material De La Fuerza Naval Del Ecuador. Guayaquil, Guayas, Ecuador.

Actualización Y Fortalecimiento Curricular De La Educación General Básica. (2010). Quito: Ministerio De Educación.

- Alba Meliiza Villegas, L. G. (2012). *Alfabetización Digital en el Manejo de la Ofimática de Software Libre en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje*. San Miguel, Bolívar, Ecuador.
- Álvarez, V. (2015). Obtenido De https://Gredos.Usal.Es/Jspui/Bitstream/10366/127968/1/Ddomi_Alvarezolivasv_Metodosaudiovisualespedagogia.Pdf
- Anderson., S. (2015).
- Anilema, X. (25 De Marzo De 2011). *Ofimática*. Obtenido De Breve Historia De La Ofimática : <http://Blogdeofimatica.blogspot.com/2011/03/Breve-Historia-De-La-Ofimatica.html>
- Another, J. (26 De Marzo De 2012). *Ofimática Educativa*. Recuperado El 13 De Agosto De 2014, De Historia De La Ofimática: <http://Ofimaticaeducativain.wordpress.com/Historia-De-La-Ofimatica/>
- Antón Gil, A. M. (2013). *El Derecho A La Propia Imagen Del Menor En Internet*. Madrid: Dykinson.
- Armas, M. J. (2012). *Educación De Calidad*. Recuperado El Domingo 10 De Agosto De 2014, De Educación De Calidad: <http://Educaciondecalidad.ec/Constitucion-Educacion.html>
- Asubel, D. (1983). *Teoría Del Aprendizaje*. España: El Impresor.
- Asubel. (1963). *Aprendizaje Significativo*.
- Aymara Mendoza , L. E., & Capito Murillo, G. E. (2011). <http://www.biblioteca.ueb.edu.ec/>. Obtenido De <http://www.biblioteca.ueb.edu.ec/bitstream/15001/615/1/152.E.pdf>
- Cárdena, J. (2010).
- Carneiro R., J. C. (2014). *Los Desafíos De Las Tics Para Un Cambio Educativo*. Madrid: Fundación Santillana.
- Carretero, M. (12 De Mayo De 2009). *Biblioteca, Nacional Del Maestro*. Obtenido De Didáctica: <http://www.bnm.me.gov.ar/cgi-bin/wxis.exe/opac/?isisscript=opac/opac.xis&dbn=binam&src=link&tb=tem&query=Asubel,%20david%20p.&cantidad=10&formato=&sala=>
- Carrillo Sandal Nelly Magaly, R. R. (2012). *Aplicación De Microsoft Office Word, Excel Y Powerpoint*. Obtenido De <http://www.biblioteca.ueb.edu.ec/handle/15001/1214>
- Cascales, F. (2010). *El Aprendizaje*. Recuperado El 15 De 09 De 2014, De <http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12917/5/Tema%205.%20aprendizaje.pdf>

- Censos, I. N. (2010). *Poblacion Del Ecuador*. Quito.
- César, L. (2005). Obtenido De [Http://Www.Eumed.Net/Rev/Ced/29/Sml.Htm](http://Www.Eumed.Net/Rev/Ced/29/Sml.Htm)
- Chacón. (1998).
- Chavez, G. J. (2013). Conocimiento Y Uso De Competencias Docentes Sobre Las Tic En Educación Superior. *Eduotec*, 12.
- Crook. (23 De 11 De 2015). *Wikilibros*. Recuperado El 2017, De [Https://Es.Wikibooks.Org/Wiki/Aprendizaje_Colaborativo/Definici%C3%B3n](https://Es.Wikibooks.Org/Wiki/Aprendizaje_Colaborativo/Definici%C3%B3n)
- Cruz, A. H. (2010). *Manual Internet Y Correo Electrónico*. Madrid: Editorial Cep S.L.
- David, A. (18 De Junio De 2011). *Teoría Del Aprendizaje Significativo*. Obtenido De Resumen De La Teoría Del Aprendizaje Significativo De David Ausubel (1978) : Eoriasdeaprendizajeuagrm.Blogspot.Com/2011/06/Resumen-De-La-Teoria-Del-Aprendizaje.Html
- Definición .De*. (2008 - 2014). Recuperado El 13 De Octubre De 2014, De Definición .De: [Http://Definicion.De/Rendimiento-Academico/](http://Definicion.De/Rendimiento-Academico/)
- Diaz Barriga, F. (2006). *El Enfoque De Competencias En La Educacio , Una Alternativa O Un Disfraz De Cambio*. Mexico: Mcgrawhill.
- Diaz Barriga, F. (2006). *Enseñanza Situada*. Mexico: Mcgraw Hill.
- Díaz Gonzales, A. (S.F.). *Galeon.Com*. Recuperado El 02 De 08 De 2015, De Hispavista: [Http://Aureadiazgonzales.Galeon.Com/](http://Aureadiazgonzales.Galeon.Com/)
- Diccionario, D. T. (16 De Julio De 2014). *Alegsa. Com.Ar*. Obtenido De [Http://Www.Alegsa.Com.Ar/Dic/Powerpoint.Php](http://Www.Alegsa.Com.Ar/Dic/Powerpoint.Php)
- Ecuador, C. D. (2008). Ecuador.
- Educacion, M. D. (2010). *Ley Organica De Educacion Intercultural*. Quito: Registro Oficial.
- Educativa, R. T. (15 De Junio De 2014). *Instituto Iberoamericano De La Comunicacion Educativa*. Obtenido De Aprendizaje Colaborativo En Entorno Educativo: [Http://Tyce.Ilce.Edu.Mx/Tyce/47-48/1-25.Pdf](http://Tyce.Ilce.Edu.Mx/Tyce/47-48/1-25.Pdf)
- Ekhine. (28 De Diciembre De 2013). *Tipos De Aprendizaje*. Obtenido De Tipos De Aprendizaje: [Http://10ejemplos.Com/Tipos-De-Aprendizaje](http://10ejemplos.Com/Tipos-De-Aprendizaje)
- Elvira Mifsud. (24 De Mayo De 2011). Recuperado El 2017, De [Http://Recurstic.Educacion.Es/Observatorio/Web/Es/Component/Content/Article/996-Zoho-Suite-Ofimatica-En-La-Nube?Start=8](http://Recurstic.Educacion.Es/Observatorio/Web/Es/Component/Content/Article/996-Zoho-Suite-Ofimatica-En-La-Nube?Start=8)

Estrategias Didácticas Con El Uso De Las Tic's. (S.F.). Obtenido De Estrategias Didácticas Con El Uso De Las Tic's: [Http://Books.Google.Com.Ec/Books?Id=Ngxq2nyrd1gc&Pg=Pa1&Dq=Estrategias +Did%C3%A1cticas+Con+El+Uso+De+Las+Tic%E2%80%99s&Hl=Es-419&Sa=X&Ei=IvexvjdXhynbsasdl0acw&Ved=0cb4q6aewaa#V=Onepage&Q=Estrategias%20did%C3%A1cticas%20con%20el%20uso%20de%20las%20tic%E2%80%99s](http://books.google.com.ec/books?id=Ngxq2nyrd1gc&pg=pa1&dq=estrategias+did%C3%A1cticas+con+el+uso+de+las+tic%E2%80%99s&hl=es-419&sa=X&ei=IvexvjdXhynbsasdl0acw&ved=0cb4q6aewaa#v=onepage&q=estrategias%20did%C3%A1cticas%20con%20el%20uso%20de%20las%20tic%E2%80%99s)

Fabricio Medina. (Julio De 2013). Recuperado El 21 De Febrero De 2017, De [Http://Repositorio.Ug.Edu.Ec/Bitstream/Redug/2032/1/Tesis%20final%20de%20fabricio%20medina.Pdf](http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/2032/1/tesis%20final%20de%20fabricio%20medina.pdf)

Filatova, I. (2010). Evaluacion De Herramientas Y Recursos Informaticos (Ofimatica) Para La Traduccion Profesional. Malaga.

Garcia, A. (Enero De 2014). Recuperado El 2017, De [Https://Www.Google.Com.Ec/Url?Sa=T&Rct=J&Q=&Esrc=S&Source=Web&Cd=1&Cad=Rja&Uact=8&Ved=0ahukewj56bhq4dbsahwjecykyh3d3dyoqfggymaa&U rl=Https%3a%2f%2fwww.Revistacomunicar.Com%2fverpdf.Php%3fnumero%3d42%26articulo%3d42-2014-06&Usg=Afjqngmy7ulhgnju5ljco0fokyp99](https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahukewj56bhq4dbsahwjecykyh3d3dyoqfggymaa&url=https%3a%2f%2fwww.revistacomunicar.com%2fverpdf.php%3fnumero%3d42%26articulo%3d42-2014-06&usq=Afjqngmy7ulhgnju5ljco0fokyp99)

Garcia, I. (2013). Obtenido De [Http://Definicion.De/Aprendizaje/#Ixxz3jnet9uu8](http://definicion.de/aprendizaje/#ixzz3jnet9uu8)

Genbeta. (2011). Recuperado El 2017, De [Https://Www.Genbeta.Com/Otros/Zoho-Notebook-La-Nueva-Aplicacion-De-La-Suite-Ofimatica-Online-De-Zoho](https://www.genbeta.com/otros/zoho-notebook-la-nueva-aplicacion-de-la-suite-ofimatica-online-de-zoho)

Giler Saltos Daniela Elizabeth, L. M. (2010). La Importancia Del Uso De La Ofimática En El Proceso De Formación De Los Estudiantes. Milagro, Ecuador.

Giménez Guzmán, J., López Merayo, M., & Moreno Martín, M. (2012). *Aplicaciones De Internet*. España: Servicio De Publicaciones. Universidad De Alcalá.

Grisales Pérez Carlos Alberto . (2013). Recuperado El 2017, De [Http://Www.Bdigital.Unal.Edu.Co/9511/1/4546632.2013.Pdf](http://www.bdigital.unal.edu.co/9511/1/4546632.2013.pdf)

Guaman, M. O. (2014). Loja.

Hernández. (2013). Recuperado El 2017, De [Https://Www.Google.Com.Ec/Url?Sa=T&Rct=J&Q=&Esrc=S&Source=Web&Cd=1&Cad=Rja&Uact=8&Ved=0ahukewj56bhq4dbsahwjecykyh3d3dyoqfggymaa&U rl=Https%3a%2f%2fwww.Revistacomunicar.Com%2fverpdf.Php%3fnumero%3d42%26articulo%3d42-2014-06&Usg=Afjqngmy7ulhgnju5ljco0fokyp99](https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahukewj56bhq4dbsahwjecykyh3d3dyoqfggymaa&url=https%3a%2f%2fwww.revistacomunicar.com%2fverpdf.php%3fnumero%3d42%26articulo%3d42-2014-06&usq=Afjqngmy7ulhgnju5ljco0fokyp99)

Hoy, I. (2012). *Componentes Del Computador* . Obtenido De Hardware Y Software: [Http://Www.Informatica-Hoy.Com.Ar/Alfabetizacion-Digital/Los-Componentes-Del-Computador.Php](http://www.informatica-hoy.com.ar/alfabetizacion-digital/los-componentes-del-computador.php)

- Hoy, I. (2012). *Sistemas Informaticos*. Obtenido De Que Es Un Sistema Informatico: [Http://Www.Informatica-Hoy.Com.Ar/Aprender-Informatica/Que-Es-Un-Sistema-Informatico.Php](http://Www.Informatica-Hoy.Com.Ar/Aprender-Informatica/Que-Es-Un-Sistema-Informatico.Php)
- Idalberto, C. (2006). *Introducción Ala Teoría General De La Administración*. Mcgraw-Hill Interamericana.
- Irma Leticia Sierra Castro, J. A. (29 De Septiembre De 2012). La Ofimatica. Honduras.
- Isabel, G. (2012).
- Isabel, G. C. (2011). Recursos Didácticos En El Área De Matemática Para El Desarrollo Del Razonamiento Lógico. Guaranda, Ecuador.
- Iza Villegas Alba Meli, L. G. (2012). Alfabetización digital en el manejo de Ofimática N Digital En El Manejo De Ofimática N Digital En E. Bolivar , Bolivar, Ecuador.
- J, S. (1999). Obtenido De [Http://Www.Eumed.Net/Rev/Ced/29/Sml.Htm](http://Www.Eumed.Net/Rev/Ced/29/Sml.Htm)
- Jackeline Aguilar Castellanos, I. L. (2012). Ofimatica. Honduras.
- Jeffreys. (2011). *Definicion De Microsoft Office*. Obtenido De [Http://Www.Buenastareas.Com/Ensayos/Definici%C3%B3n-De-Microsoft-Office/2854894.Html](http://Www.Buenastareas.Com/Ensayos/Definici%C3%B3n-De-Microsoft-Office/2854894.Html)
- Jeny Judith, C. C. (2011). *Análisis De La Utilización De Las Tic*. Obtenido De [Http://Es.Scribd.Com/Doc/55499717/Tesis-En-Educacion-Tecnologias-De-Informacion-Y-Comunicacion](http://Es.Scribd.Com/Doc/55499717/Tesis-En-Educacion-Tecnologias-De-Informacion-Y-Comunicacion)
- Jesus Beltran Llera, J. A. (1995). *Psicologia De La Educacion*. Boixareu.
- Jojoa Portilla, X. B. (2011). *Ofimática En El Proceso De Enseñanza Aprendizaje De Docentes De La Dirección De Educación Bilingue De La Nacionalidad Awá, Imbabura, Período Lectivo 2011-2012*. Recuperado El 28 De 07 De 2015, De [Http://Www.Dspace.Uce.Edu.Ec/Handle/25000/1507](http://Www.Dspace.Uce.Edu.Ec/Handle/25000/1507)
- Lamas, R. (2000). Obtenido De [Http://Www.Eumed.Net/Rev/Ced/29/Sml.Htm](http://Www.Eumed.Net/Rev/Ced/29/Sml.Htm)
- Ledesma, J. G. (28 De Diciembre De 2003). *El Aprendizaje*. Progreso. Obtenido De [Http://10ejemplos.Com/Tipos-De-Aprendizaje](http://10ejemplos.Com/Tipos-De-Aprendizaje)
- Ley Organica De Educacion Intercultural. (2014).
- Life, L. U. (22 De 06 De 2014). *Módulo De Competencias Informáticas*. Obtenido De [Http://Bib.Us.Es/Cursos_Orientacion/Common/Coe_201_13_Informatica.Pdf](http://Bib.Us.Es/Cursos_Orientacion/Common/Coe_201_13_Informatica.Pdf)

- Linares Pacheco, M. (2009). *Internet En El Proceso De Enseñanza Aprendizaje*. Argentina: El Cid Editor.
- López, E. (2014).
- Maisa Guayan, S. (2010). *Repositorio.Uta.Edu.Ec.* Obtenido De <Http://Repo.Uta.Edu.Ec/Bitstream/Handle/123456789/701/Eb-149.Pdf?Sequence=1>
- Marqués, P. (2012). Impacto De Las Tics En La Educación. *Ciencias*.
- Marqués, P. (2012). Impacto De Las Tics En La Educación. *Ciencias*.
- Marquéz, I. (2012). Obtenido De <Http://Inma-Mc.Blogspot.Com/2012/06/Caracteristicas-Principales-Del.Html>
- Martínez, E. (2014). Pág. 2.
- Medina, I. (Diciembre De 2010). Propuesta De Curso Para Uso De Herramientas Ofimáticas, Como Estrategia De Apoyo Didáctico Al Sistema De Aprendizaje Virtual Para La Asignatura Introducción A La Informática-440. Valencia, Venezuela.
- Mela, M. (13 De Abril De 2011). Obtenido De <Http://Noticias.Iberestudios.Com/%C2%Bfque-Son-Las-Tic-Y-Para-Que-Sirven/>
- Mela, M. (Miércoles 13 De Abril De 2011). ¿Qué Son Las Tic Y Para Que Sirven? Madrid, España , Salamanca.
- Morales, N. M. (12 De Mayo De 2008). *El Cambio Cognitivo En El Niño De Aprendizaje Lento : Una Mirada Desde La Teoría De La Modificabilidad Estructural Cognitiva*, 1. (Orti, Editor, & E. D. Formación, Productor) Recuperado El 15 De Julio De 2014, De <Http://Www.Bnm.Me.Gov.Ar>
- Morales, V. G. (2013). Desarrollo De Competencias Digitales Docentes En La Educación Básica. *Revista Apertura*, 10.
- Morales, V. G. (15 De Junio De 2013). *Uso De Herramientas Tecnologicas En La Educacion*. Obtenido De Desarrollo De Competencias Digitales Docentes En La Educación Básica: <Www.Udgvirtual.Udg.Mx/Apertura/Index.Php/Apertura3/Article/View/367/307>
- Moreira, M. A. (2008).
- Núñez, J. D. (15 De Enero De 2012). Red Social Docente Para Una Educacion Del Siglo Xxi. Quito, Pichincha, Ecuador.

- Olivas, V. C. (2015). Recuperado El 2017, De https://Gredos.Usal.Es/Jspui/Bitstream/10366/127968/1/Ddomi_Alvarezolivasv_Metodosaudiovisualespedagogia.Pdf
- Onofa Dávila, M. E. (2011). *Impacto Del Uso De Las Tics En Logros Académicos*. Guayaquil: Abya - Yala.
- Ordoñez, J. (2012). *Repositorio*. Obtenido De Universidad Israel: [Http://Docplayer.Es/4656870-Universidad-Tecnologica-Israel.Html](http://Docplayer.Es/4656870-Universidad-Tecnologica-Israel.Html)
- P, Leonardo. (23 De Noviembre De 2015). *Wikilibros*. Recuperado El 2017, De https://Es.Wikibooks.Org/Wiki/Aprendizaje_Colaborativo/Definici%C3%B3n
- Paniagua, H. R. (2013). *Programa De Formación Continuada En Pedriatía Extrahospitalaria*. Obtenido De [Pediatriaintegral.Es: Http://Www.Pediatriaintegral.Es/Numeros-Anteriores/Publicacion-2013-12/Impacto-De-Las-Tecnologias-De-La-Informacion-Y-La-Comunicacion/](http://Www.Pediatriaintegral.Es/Numeros-Anteriores/Publicacion-2013-12/Impacto-De-Las-Tecnologias-De-La-Informacion-Y-La-Comunicacion/)
- Pazmiño Y Ximena . (2013).
- Plan Nacional Del Buen Vivir. (2013 - 2017). *Plan Nacional Buen Vivir*. Recuperado El 16 De Agosto De 2014, De Secretaría Nacional De Planificación Y Desarrollo: [Http://Documentos.Senplades.Gob.Ec/Plan%20nacional%20buen%20vivir%202013-2017.Pdf](http://Documentos.Senplades.Gob.Ec/Plan%20nacional%20buen%20vivir%202013-2017.Pdf)
- Plan Nacional Del Buen Vivir. (2013-2017). Ecuador.
- Ramírez Díaz, M. H. (S.F.). *Eumed.Net*. Recuperado El 02 De 08 De 2015, De Enciclopedia Virtual: [Http://Www.Eumed.Net/Libros-Gratis/2014/1386/Aprendizaje.Htm](http://Www.Eumed.Net/Libros-Gratis/2014/1386/Aprendizaje.Htm)
- Roberto Carneiro, J. C. (2001). *Los Desafíos De Las Tics Para El Cambio Educativo*. Madrid, España: Fundación Santillana.
- Salazar, M. (2010). *Repositorio.Ute.Edu.Ec*. Obtenido De [Http://Repositorio.Ute.Edu.Ec/Bitstream/123456789/10307/1/41139_1.Pdf](http://Repositorio.Ute.Edu.Ec/Bitstream/123456789/10307/1/41139_1.Pdf)
- Sánchez. (1997).
- Silvero, C. (2014). *Wordpress.Com*. Recuperado El Domingo 10 De Agosto De 2014, De Wordpress.Com: [Http://Casm37.Wordpress.Com/Decreto-1014/](http://Casm37.Wordpress.Com/Decreto-1014/)
- Standaert, R. (2011). *Aprender A Enseñar: Una Introduccion A La Didactica General*. Quito, Ecuador: Grupo Impresor.

- Tec De Monterrey. (Enero De 2017). Recuperado El 2017, De [Http://Www.Itesca.Edu.Mx/Documentos/Desarrollo_Academico/Metodo_Aprendizaje_Colaborativo.Pdf](http://Www.Itesca.Edu.Mx/Documentos/Desarrollo_Academico/Metodo_Aprendizaje_Colaborativo.Pdf)
- Técnicas De Estudio. (S.F.). *Técnicas De Estudio*. Recuperado El 02 De 08 De 2015, De [Tecnicas-De-Estudio.Org](http://Www.Tecnicas-De-Estudio.Org): [Http://Www.Tecnicas-De-Estudio.Org/Tecnicas/Tecnicas10.Htm](http://Www.Tecnicas-De-Estudio.Org/Tecnicas/Tecnicas10.Htm)
- Thompson, I. (S.F.). *Promonegocios.Net*. Recuperado El 02 De 08 De 2015, De [Http://Www.Promonegocios.Net/Mercadotecnia/Publicidad-En-Internet.Html](http://Www.Promonegocios.Net/Mercadotecnia/Publicidad-En-Internet.Html)
- Tomas, R. B. (1995). *Estrategias Y Recursos Didacticos En La Escuela Rural*. Grao.
- Unesco. (2008). *Las Tecnologias En La Educacion*.
- Valcke, S. (2005). Concurrency And Computation: Practice And Experience. *Prism And Enes: A European Approach To Earth System Modelling*, 15.
- Varela. (09 De 2010). [Http://Estudiodefactibilidadyproyectos.Blogspot.Com/2010/09/Factibilidad-Y-](http://Estudiodefactibilidadyproyectos.Blogspot.Com/2010/09/Factibilidad-Y-)
- Vargas, M. N. (2011). *Academia.Edu*. Obtenido De [Http://Www.Academia.Edu/6802869/Tesis_Influencia_De_Los_Recursos_Tecnologicos](http://Www.Academia.Edu/6802869/Tesis_Influencia_De_Los_Recursos_Tecnologicos)
- Verloop, L. (2003). *Onderwijskunde*. Groningen: Een Kennisbasis Voor Professionals.
- Viveiros, J. M. (2013). *La Integración De Internet En El Aula: Un Estudio Efectuado En Un Aula De 1er. Año*. España: Ecu.
- Washington, A. O. (2012). *El Uso De Las Tecnologias De Informacion Y Comunicacion En El Aprendizaje Significativo De Los Estudiantes Del Instituto Pedagogico Los Rios , Propuesta De Guia Didactica Oara Docentes Sobre El Uso De Las Tics. .* Recuperado El 03 De 08 De 2015, De [Http://Repositorio.Ug.Edu.Ec/Bitstream/Redug/1458/1/Avila%20washington.Pdf](http://Repositorio.Ug.Edu.Ec/Bitstream/Redug/1458/1/Avila%20washington.Pdf).

Anexos

A: Entrega del Oficio a la Msc: Bella Troya Rectora de la Unidad Educativa 23 de Junio.



B: Formato de las Encuestas realizada a los estudiantes.



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



Tema:

LA APLICACIÓN ZHO NOTEBOOK Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “23 DE JUNIO” DEL CANTÓN BABA DE LA PROVINCIA LOS RÍOS.

Nombre del Encuestador: Carla Cristina Romero Vargas.

N.- de cedula:120739883-3

Nivel de Instrucción: Egresada de la carrera de Computación

Perfil del encuestado

Edad:

Sexo: hombre

mujer

2.- ¿Cuántas horas utiliza la tecnología de información para hacer trabajos académicos?.

1 horas () 2 horas () 3 horas ()

3.- ¿Cree usted que la Aplicación Zoho Notebook es importante para el desarrollo de sus habilidades y destrezas para así obtener un buen aprendizaje?

Si () No () Tal vez () Nunca ()

4.- ¿Cree usted que hoy en día las TIC ayudan en el rendimiento académicos de los estudiantes?

Si () No ()

5.- ¿Cree usted que la institución educativa cuenta con las herramientas necesarias para implementar adecuadamente las tics en el aula?

Si () No () Tal vez () Nunca ()

6.- ¿Les gustaría utilizar la aplicación Zoho Notebook que les ayude a mejorar su aprendizaje creativo, para que las clases sean más dinámicas?

Si () No ()

7.- ¿Cree Ud. que la Aplicación Zoho Notebook les influyera en el Aprendizaje creativo?

Si () No () Tal vez () Nunca ()

8.- ¿Cree usted que la Aplicación Zoho Notebook les ayude a crear su potenciación dinámica en clases?.

Si () No ()

9.- ¿Cree usted que la utilización de la aplicación Zoho Notebook les beneficiara en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Si () No () Tal vez () Nunca ()

10.- ¿Aplica el docente en su hora de clase nuevas estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Si () No ()

C: Pruebas Estadísticas Aplicadas estudiantes.

2.- ¿Cuántas horas utiliza la tecnología de información para hacer trabajos académicos?.

1 horas () 2 horas () 3 horas ()

Tabla 5: Utiliza la tecnología de información para hacer trabajos académicos.

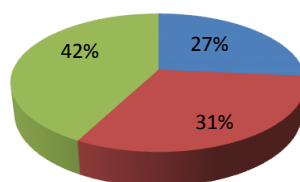
| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| 1 hora | 50 | 27% |
| 2 hora | 59 | 31% |
| 3 hora | 80 | 42% |
| Total | 189 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 7: Utiliza la tecnología de información para hacer trabajos académicos.

■ 1 HORA ■ 2 HORA ■ 3 HORA



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

Mediante la investigación, se establece que el 42% utilizan las tecnologías de información 3 horas diarias, el 31% utilizan 2 horas y el 27% solo utilizan 1 hora para hacer trabajos académicos.

Interpretación

Se determina que el 100% de estudiantes utilizan las tecnologías de información para el desarrollo de sus actividades encomendadas por el docente.

3.- ¿Cree usted que la Aplicación Zoho Notebook es importante para el desarrollo de sus habilidades y destrezas para así obtener un buen aprendizaje?

Si () No () Tal vez () Nunca ()

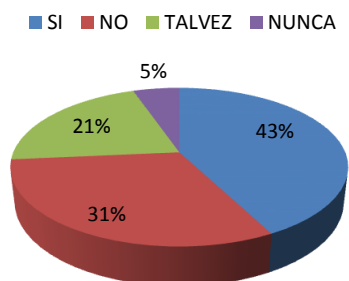
Tabla 6: La aplicación Zoho Notebook es importante para el desarrollo de sus habilidades para así obtener un buen aprendizaje.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Si | 80 | 43% |
| No | 59 | 31% |
| Tal vez | 40 | 21% |
| Nunca | 10 | 5% |
| Total | 189 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 7: La aplicación Zoho Notebook es importante para el desarrollo de sus habilidades para así obtener un buen aprendizaje.



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

Se visualiza en el gráfico 3 que corresponde la pregunta 3 que el 43% de los estudiantes encuestados responde que si es importante la utilización de la aplicación, mientras que el 31% de los encuestados mantiene que no es importan la utilización de la aplicación, por lo tanto que el 21% dice que tal vez y el 5% nunca.

Interpretación

De acuerdo a los datos obtenidos, la mayoría de estudiantes encuestados dan como resultados que si es importante la utilización de la aplicación Zoho Notebook que si les facilitará el proceso de enseñanza - aprendizaje.

4. ¿Cree usted que hoy en día las TIC ayudan en el rendimiento académicos de los estudiantes?

Si () No ()

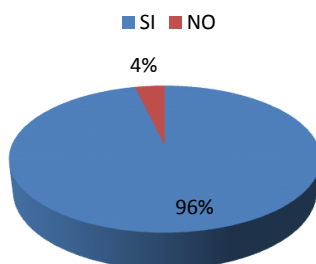
Tabla 7: Las TIC ayudan en el rendimiento académicos de los estudiantes.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-------------|------------|-------------|
| Si | 182 | 96% |
| No | 7 | 4% |
| Total | 189 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 9: Las TIC ayudarán en el rendimiento académicos de los estudiantes.



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis.

De acuerdo a los datos observados y desarrollo de la encuestas, da como resultado que el 96% de estudiantes dicen que las tics si ayudarían en el rendimiento académico, y el 4% dicen que no es importante.

Interpretación.

Se llegó a conclusión, dando los resultados de las encuestas desarrollada que el 96% de estudiantes dice que las tic si ayudarían en el rendimiento académico.

5.- ¿Cree usted que la institución educativa cuenta con las herramientas necesarias para implementar adecuadamente las tics en el aula?

Si () No () Talvez () Nunca ()

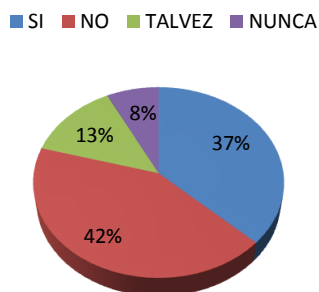
Tabla 8: La institución educativa cuenta con las herramientas necesarias para implementar adecuadamente las tic en el aula.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-------------|------------|-------------|
| Si | 70 | 37% |
| No | 80 | 42% |
| Talvez | 25 | 13% |
| Nunca | 14 | 8% |
| Total | 189 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 10: La institución educativa cuenta con las herramientas necesarias para implementar adecuadamente las tic en el aula.



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

De acuerdo a las respuestas obtenidas sobre la encuesta de la pregunta 5, el 42% dice que la institución no cuenta con las herramientas necesarias, el 31% dice que si cuenta el 13% dice tal vez; 8% dice que nunca.

Interpretación

Con los datos obtenidos se llega a una conclusión que el 42% de los estudiantes encuestados dicen que la Unidad Educativa no cuenta con las herramientas necesarias para impartir las clases.

6.- ¿Les gustaría utilizar la aplicación Zoho Notebook que les ayude a mejorar su aprendizaje creativo, para que las clases sean más dinámicas?

Si () No ()

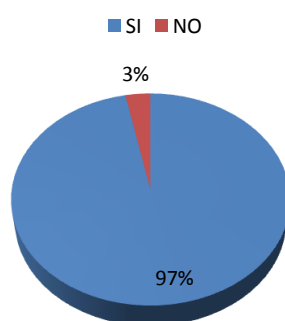
Tabla 9: La aplicación Zoho Notebook les ayudara a mejorar el aprendizaje creativo.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-------------|------------|-------------|
| Si | 183 | 97% |
| No | 6 | 3% |
| Total | 189 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 11: La aplicación Zoho Notebook les ayudara a mejorar el aprendizaje creativo.



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

En el cuadro #6 se establece que el 97% de los estudiantes dicen que la aplicación Zoho Notebook si les ayudaría a mejorar el aprendizaje creativo, el 3% dice que no.

Interpretación

Por lo tanto, da como resultado que la mayoría de estudiantes si desean la implantación de la aplicación, porque les ayudaría a mejorar el aprendizaje.

7.- ¿Cree Ud. que la Aplicación Zoho Notebook les influyera en el Aprendizaje creativo?

Si () No () Tal vez () Nunca ()

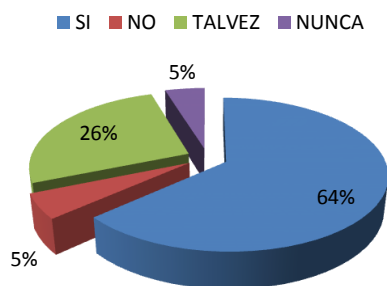
Tabla 10: Zoho Notebook les influyera en el aprendizaje creativo.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-------------|------------|-------------|
| Si | 120 | 64% |
| No | 10 | 5% |
| Talvez | 50 | 26% |
| Nunca | 9 | 5% |
| Total | 189 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 12: Zoho Notebook les influyera en el aprendizaje creativo.



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

Como se muestra en la gráfica en su totalidad que el 64% dicen que si, el 5% que no, el 26% que tal vez, y el 5% que nunca la aplicación Zoho Notebook les influiría en el aprendizaje creativo.

Interpretación.

El 64% de los estudiantes encuestados dice que si les influirá en el aprendizaje creativo.

8.- ¿Cree usted que la Aplicación Zoho Notebook les ayude a crear su potenciación dinámica en clases?.

Si () No ()

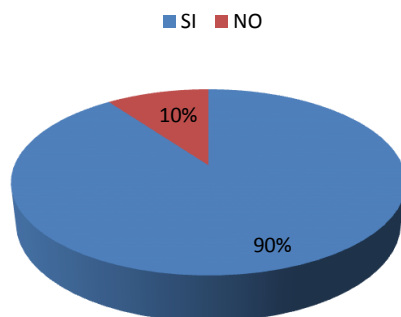
Tabla 11: Zoho Notebook les ayudara a crear su potenciación dinámica en clases.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 170 | 90% |
| NO | 19 | 10% |
| TOTAL | 189 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 13: Zoho Notebook les ayudara a crear su potenciación dinámica en clases



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

De acuerdo a los datos obtenidos del gráfico 8, 90% de los estudiantes dijeron que sí, y el 10% manifestó que la aplicación Zoho Notebook les ayudaría a potenciar la dinámica en clases.

Interpretación

Por lo tanto, da como resultado que el 90% de los estudiantes encuestados que sí les ayudaría a potenciar la dinámica en clase.

9.- ¿Cree usted que la utilización de la aplicación Zoho Notebook les beneficiará en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Si () No () Tal vez Nunca ()

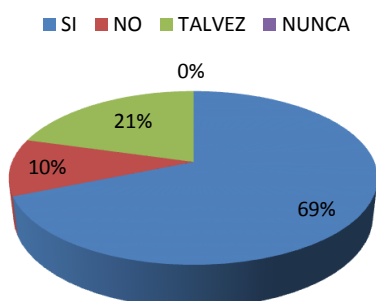
Tabla 12: La aplicación Zoho Notebook les beneficiará en el proceso de enseñanza aprendizaje.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Si | 130 | 69% |
| No | 9 | 10% |
| Talvez | 50 | 21% |
| Nunca | 0 | 0% |
| TOTAL | 189 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 14: La aplicación Zoho Notebook les beneficiará en el proceso de enseñanza aprendizaje.



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

En esta pregunta se visualiza que el 69% de estudiantes encuestados optó que sí es importante la utilización de la aplicación porque les beneficiaría en el proceso de enseñanza aprendizaje, y el 10% dice que no y el 21% dice que tal vez sí les gustaría.

Interpretación

De acuerdo a los datos obtenidos el 69% de estudiantes encuestados optan que sí es importante la utilización porque les beneficiará en el proceso de enseñanza aprendizaje.

10.- ¿Aplica el docente en su hora de clase nuevas estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Si () No ()

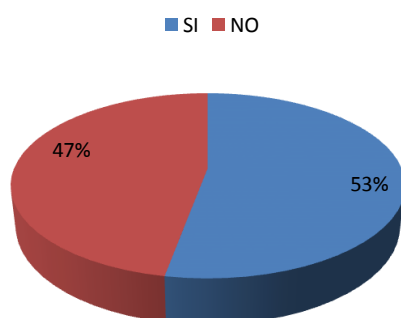
Tabla 13: Estrategias metodológicas en el proceso enseñanza - aprendizaje

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Si | 100 | 53% |
| No | 89 | 47% |
| Total | 189 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 15: Estrategias metodológicas en el proceso enseñanza - aprendizaje



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

De acuerdo al análisis obtenido de la preguntas # 10, da como resultado que el 53% dice que si utilizan las estrategias metodológicas en clases, y 47% dice que no.

Interpretación

Se llegó a un conclusión que el 53% de los estudiantes encuestados dicen que si utilizan las estrategias metodológicas en clases.

D: Formato de las Encuestas realizadas a los Docentes de la Unidad Educativa

2.- Si su salón de clase cuenta con medios tecnológico o si en la institución cuenta con dichas herramientas. ¿Desarrolla usted sus clases utilizando dichos medios?

Frecuentemente En ocasiones Nunca

3.- ¿Cuál es el dominio de habilidades que tiene usted en el manejo de las TIC?

Nulo () Suficiente () Bueno () Excelente ()

4.- ¿Considera usted que el uso de nuevas herramientas educativas promueven el interés de los estudiantes?

Si () No () Tal vez () Nunca ()

5.- ¿Qué tecnología de información utiliza usted para comunicarse con sus alumnos?

Facebook () Correo electrónico () Blogs () Plataformas educaditas ()

7.- ¿Cree usted que la aplicación Zoho notebook es primordial para mejorar la calidad de enseñanza?

Si () No () Tal vez () Nunca ()

8.- ¿Ha creado usted algún material didáctico digital para sus clases?

Si () No ()

9.- ¿Considera que el uso de la aplicación Zoho notebook, los estudiantes pueden asimilar de mejor manera los conocimiento impartidos por el docente?

Mucho () Poco () Nada ()

10.- ¿Cree usted que la utilización de la aplicación ayudará a los estudiantes a desarrollar su aprendizaje creativo?

Si () No () Tal vez () Nunca ()

E: Pruebas Estadísticas Aplicadas a los Docentes.

2.- Si su salón de clase cuenta con medios tecnológico o si en la institución cuenta con dichas herramientas. ¿Desarrolla usted sus clases utilizando dichos medios?

Frecuentemente En ocasiones Nunca

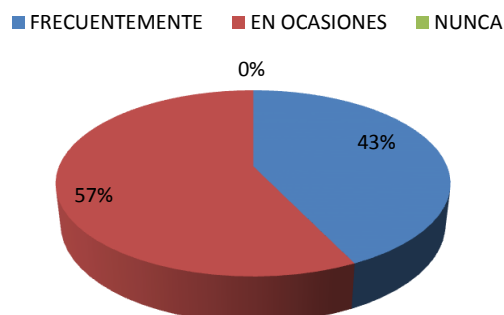
Tabla 14: Medios tecnológicos en el desarrollo de sus clases.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------------|------------|------------|
| Frecuentemente | 3 | 43% |
| En Ocasiones | 4 | 57% |
| Nunca | 0 | 0% |
| Total | 7 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 15: Medios tecnológicos en el desarrollo de sus clases.



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

El resultado obtenido de las encuestas realizadas los docentes en la pregunta 2, dice que el 43% si utilizan las herramientas tecnológicas, y que el 57% nunca.

Interpretación

En conclusión el 43% de docentes encuestados, utilizan ocasionalmente los medios tecnológicos.

3.- ¿Cuál es el dominio de habilidades que tiene usted en el manejo de las TIC?

Nulo () Suficiente () Bueno () Excelente ()

Tabla 15: El dominio de habilidades y el manejo de las tics.

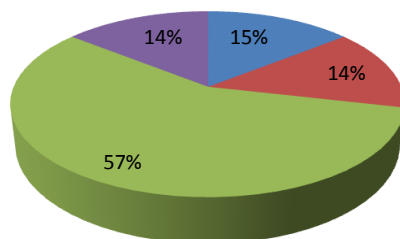
| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-------------|------------|------------|
| EXCELENTE | 1 | 15% |
| BUENO | 4 | 57% |
| SUFICIENTE | 1 | 15% |
| NULO | 1 | 14% |
| Total | 7 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 17: El dominio de habilidades y el manejo de las tics.

■ EXCELENTE ■ BUENO ■ SUFICIENTE ■ NULO



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

Se puede visualizar en el gráfico de la pregunta 3, que el 57% de docentes encuestados si tienen un buen manejo de las tics, y el 15% es excelente, y el 15% es suficientes y el 14% es nulo en hora se utilizar las tics.

Interpretación

La investigación dio que la mayoría de los docentes si tiene un buen dominio en el manejo de las tics.

4.- ¿Considera usted que el uso de nuevas herramientas educativas promueven el interés de los estudiantes?

Si () No () Tal vez () Nunca ()

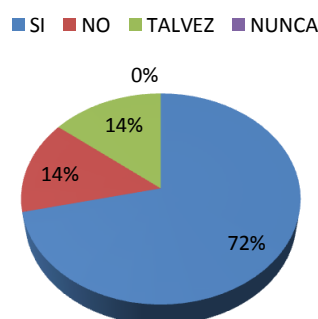
Tabla 16: Las herramientas educativas promueven el interés de los estudiantes.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-------------|------------|-------------|
| Si | 5 | 72% |
| No | 1 | 14% |
| Tal vez | 1 | 14% |
| Nunca | 0 | 0% |
| Total | 7 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 18: Las herramientas educativas promueven el interés de los estudiantes.



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

El resultado obtenido de la encuestadas realizadas a los docentes en la preguntas 4, indica que el 72% que las herramientas educativas si les ayudarían a mejorar el aprendizaje, mientras que el 14 % dice que no, y el 14 tal vez y el 0% que nunca.

Interpretación

Se llega a una conclusión que la mayoría de docentes encuestados dice que las herramientas educativas si ayudarían a mejorar el aprendizaje.

5.- ¿Qué tecnología de información utiliza usted para comunicarse con sus alumnos?

Facebook () Correo electrónico () Blogs () Plataformas educaditas ()

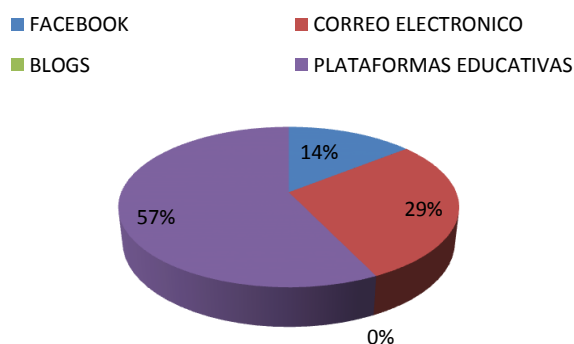
Tabla 17: Las tecnologías de información

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------------------|------------|-------------|
| Facebook | 1 | 14% |
| Correo electrónico | 2 | 29% |
| Blogs | 0 | 0% |
| Plataformas educativitas | 4 | 57% |
| Total | 7 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 19: Las tecnologías de información.



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

Se puede visualizar que en el gráfico da como resultado que el 57% de docentes encuestados utilizan plataformas educativas para poderse comunicarse con sus estudiantes, y que el 29% utilizan correos electrónico, y el 14% Facebook, y el 0% blogs.

Interpretación

Se llega a una conclusión que el 57% de docentes encuestados utilizan plataforma educativas para comunicarse con sus alumnos.

7.- ¿Cree usted que la aplicación Zoho notebook es primordial para mejorar la calidad de enseñanza?

Si () No () Tal vez () Nunca ()

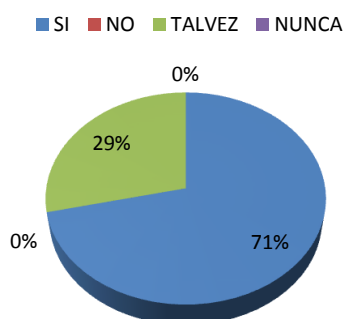
Tabla 18 : Zoho notebook es primordial para mejorar la calidad de enseñanza.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-------------|------------|------------|
| Si | 5 | 71% |
| No | 0 | 0% |
| Talvez | 2 | 29% |
| Nunca | 0 | 0% |
| Total | 7 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 20: Zoho notebook es primordial para mejorar la calidad de enseñanza.



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

Se puede observar en la gráfica, que el 71% de docentes encuestados dicen que si sería Primordial la implementación de la Aplicación Zoho Notebook por les ayudaría, y el 29% que tal vez .

Interpretación

Se llega a una conclusión que el 71% de docentes encuestados si les gustaría la implementación de la aplicación Zoho Notebook, la cual les ayudará mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

8.- ¿Ha creado usted algún material didáctico digital para sus clases?

Si () No ()

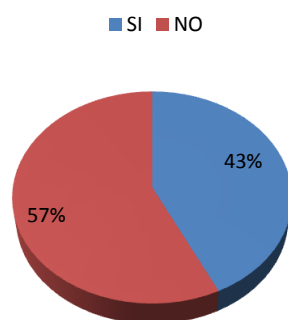
Tabla 19: Material didáctico digital para sus clases.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-------------|------------|------------|
| SI | 3 | 43% |
| NO | 4 | 57% |
| TOTAL | 7 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 21: Material didáctico digital para sus clases.



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

Se puede observar en el gráfico de la pregunta 8 que el 43% de docentes encuestados si utilizan materiales didactico para sus clases y que el 57% dice que no desarrolla manuales para sus clases.

Interpretación

Se puede observar que el 43% de los docentes encuestados, dicen que si han creado material didáctico digital para sus clases.

9.- ¿Considera que el uso de la aplicación Zoho notebook, los estudiantes pueden asimilar de mejor manera los conocimientos impartidos por el docente?

Mucho () Poco () Nada ()

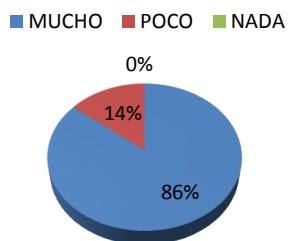
Tabla 20: Uso de la Aplicación Zoho notebook.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| MUCHO | 6 | 86% |
| POCO | 1 | 14% |
| NADA | 0 | 0% |
| TOTAL | 7 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 22: Uso de la Aplicación Zoho notebook.



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Análisis

Da como resultado que el 86% de docentes encuestados dicen que la Aplicación Zoho Notebook si ayudaría a que el conocimiento de los estudiantes se vuelvan más creativos, y que el 14% poco y el 0% nada.

Interpretación

Se llega a una conclusión que el 86% de docentes encuestados que si sería importante la utilización de la aplicación por que ayudaría a que el conocimiento se vuelva más creativo.

10.- ¿Cree usted que la utilización de la aplicación ayudará a los estudiantes a desarrollar su aprendizaje creativo?

Si () No () Tal vez () Nunca ()

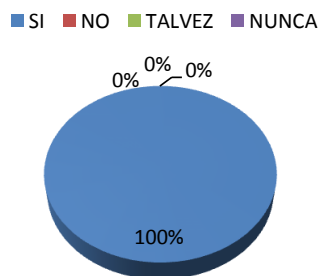
Tabla 21: La utilización de la aplicación ayudará los estudiantes a desarrollar su aprendizaje creativo.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 7 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| TALVEZ | 0 | 0% |
| NUNCA | 0 | 0% |
| Total | 7 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa 23 de Junio

Elaborado: Carla Romero Vargas.

Figura 23: La utilización de la aplicación ayudará los estudiantes a desarrollar su aprendizaje creativo



Fuente: Resultado de la Investigación.

Elaborado: Carla Romero Vargas

Análisis

Se observa en el gráfico de la pregunta 10, que el 100% de docentes encuestados dan como resultado que si es importante la utilización Zoho Notebook, y que el 0% no, y el 0% que tal vez, y el 0% que nunca.

Interpretación

Se llega a conclusión que el 100% de docentes encuestados, dicen que si es importante la utilización de la aplicación Zoho Notebook.

C: Evidencias de las Encuestas Realizas a los Estudiantes.



Realización de la encuestas a los estudiantes de 8vo año de educación básica





Recogiendo las hojas de la encuestas que se realizó a los estudiantes de 8vo año de Educación general Básica.





D: Evidencias de las Encuestas Realiza a Docente.



E: Evidencia del Manual Didáctico Digital para la Utilización de la Aplicación Zoho Notebook.

Manual Didáctico Digital para la Utilización de la Aplicación Zoho Notebook.

Aprender a utilizar Zoho Notebook

Elaborador por: [Carla Romero Vargas](#).



El presente manual incluye el procedimiento a desarrollar.

Índice

| | |
|--|-----|
| Introducción..... | 107 |
| Capítulo I | |
| Objetivos..... | 108 |
| Generales y específicos..... | 110 |
| Creación de la Cuenta de Zoho | 112 |
| Verificación de registro de la dirección del correo electrónico..... | 115 |
| Confirmación del correo electrónico registrado..... | 116 |
| Capítulo II | |
| Trabajar con Zoho notebook..... | 117 |
| Crear página en libro y asignar un nombre. | 118 |
| Instalación de la extensión de Firefox Zoho notebook helper..... | 119 |
| Mensaje de la instalación de Zoho Notebook..... | 120 |
| Pruebas de Libros de Zoho Notebook..... | 121 |
| Manejo..... | 122 |
| Sistema de evaluación. | 123 |
| Capítulo III | |
| Manejo de Zoho Notebook..... | 124 |
| Capítulo IV | |
| Resultado..... | 126 |

Introducción

El presente manual permitirá desarrollar las habilidades de los estudiante nos vamos al aula, como profesores a menudo ponemos tareas a los alumnos de búsqueda de información con un objetivo concreto: desarrollo de algún trabajo, tareas de comparación, búsqueda de novedades,... todo ello relacionado con un tema concreto. Utilizando Zoho Notebook los alumnos pueden ir guardando como una especie de 'camino de migas' las webs por donde han pasado y tienen alguna información de interés relacionada con el trabajo. Mas tarde la tarea consistirá en revisar esas notas y organizarlas dependiendo de la naturaleza del trabajo. De todos estos pasos se pueden hacer capturas e ir incluyéndolas en estas notas.



La utilización de herramientas en la nube está cada vez más extendida y están desplazando las clásicas herramientas de escritorio. Y de todas ellas las más representativas son las aplicaciones ofimáticas.

El motivo es muy evidente... permiten la colaboración. Al no estar ligadas a un equipo concreto permite la edición colaborativa con la única condición de disponer conexión a Internet y un navegador web. El mismo usuario creador de un documento, u otros usuarios, pueden acceder al mismo desde cualquier ordenador que cumpla esos requisitos.

Este es un motivo con el suficiente peso específico para justificar el avance tan espectacular que está teniendo el uso de este tipo de aplicaciones.

Zoho Notebook se puede incluir.

- Archivos.
- Imágenes
- Enlaces
- Audios
- Y videos
- Permiso de lectura y escritura.

Para poder trabajar con cualquiera herramienta incluidas en Zoho lo primero que tenemos que hacer es crear una cuenta en Zoho. Para ello vamos a la página oficial del proyecto <http://www.zoho.com/> y seleccionamos una herramienta a la que queramos acceder en nuestro caso vamos a write.

Objetivo.

Implementar la aplicación Zoho Notebook para el desarrollo de las habilidades de los estudiantes y docentes para así mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Generales.

Se pretende con el desarrollo del manual despertar el interés de los estudiantes en hora de que el docente imparta sus clases la cual se volverán más creativas y dinámicas.

Específicos.

- Desarrollo y capacitación a estudiantes y docentes para uso de la aplicación Zoho Notebook.
- Talleres para lograr enriquecer el conocimiento.

Sistema de evaluación docente y estudiantes para implementar nuevas técnicas.

El modo de trabajo con Notebook.

Se basó en la creación de una aplicación llamada “Libro”, con una serie de páginas en las que hay diversos “objetos” (textos, botones, entre otros.) Permitiendo avanzar entre páginas, mostrar imágenes, imprimir, todo ello previamente programado por el usuario y según un orden determinado. Es una herramienta de autor, es decir, que para abrir una aplicación no se necesita recurrir a, sino que directamente puede abrir un archivo ejecutable si su notebook no se reactiva del modo de suspensión, antes que nada asegúrese de que esté conectada a una fuente de alimentación CA y que la luz de encendido esté iluminada.

Facilidades.

Notebook permite crear presentaciones multimedia, interfaces de CD, catálogos, herramientas educativas, folletos, libros electrónicos y muchos otros tipos de aplicaciones. Se puede insertar textos, fotografías, gráficos, sonidos y toda clase animaciones, incorpora una interfaz muy sencilla de usar, con barras de herramientas flotantes que te dan acceso a todos los comandos.

Utilidad.

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

Sistema de evaluación docente

Si nos vamos al aula, como profesores a menudo ponemos tareas a los alumnos de búsqueda de información con un objetivo concreto: desarrollo de algún trabajo, tareas de comparación, búsqueda de novedades,... todo ello relacionado con un tema concreto. Utilizando Zoho Notebook los alumnos pueden ir guardando como una especie de 'camino de migas' las webs por donde han pasado y tienen alguna información de interés relacionada con el trabajo. Más tarde la tarea consistirá en revisar esas notas y organizarlas dependiendo de la naturaleza del trabajo. De todos estos pasos se pueden hacer capturas e ir incluyéndolas en estas notas.

Sistema de evaluación de Estudiante

Será interprete de sus propio conocimiento permitir se evaluado periódicamente con la forma trabajar con la aplicación Zoho notebook crean imágenes videos las tarea encomendada por el docente permitiendo así lograr el aprendizaje deseado

Zoho: generalidades

- Zoho se podría definir como una suite ofimática online que incluye todo tipo de aplicaciones ofimáticas como pueden ser editor de textos, hoja de cálculo, editor de presentaciones, bases de datos, planificador de tareas, wikis,...
- La página oficial de la herramienta es <http://www.zoho.com/> y ha sido desarrollada por la empresa estadounidense AdventNet.
- Utilizar Zoho es tan sencillo como acceder a su página oficial y registrarse. En principio no requiere descargar e instalar ninguna aplicación específica. Tiene como limitación de almacenamiento 1GB.

- Todas las aplicaciones de Zoho han sido desarrolladas para su uso vía web con lo cual son independientes del sistema operativo.

Aplicaciones de Zoho

Zoho pone a disposición del usuario varias aplicaciones de funcionalidad diversa pero siempre enfocadas a un entorno de suite ofimática.

Clasificación de las aplicaciones

Zoho agrupa sus aplicaciones dependiendo del enfoque que tienen. Comprende los siguientes grupos de aplicaciones:

- Colaborativas
- Negocios
- Productividad

Otras aplicaciones específicas.

Grupo de aplicaciones colaborativas:

Zoho Chat (<http://chat.zoho.com/>): servicio de mensajería instantánea que soporta varios protocolos y está integrado en el resto de la suite Zoho.

Zoho Docs (<http://docs.zoho.com/>): contenedor de todos los documentos de los usuarios y desde el cual se puede acceder a todas las aplicaciones de la suite Zoho.

Zoho Meeting (<http://meeting.zoho.com/>): servicio para realizar reuniones virtuales. Permite compartir el escritorio del ordenador entre varios usuarios, realizar presentaciones o incluso remotamente controlar otros equipos que participan en la reunión virtual.

Zoho Mail (<http://mail.zoho.com/>): servicio de correo electrónico.

Zoho Projects (<http://projects.zoho.com/>): servicio de gestor de proyectos online.

Zoho Wiki (<http://www.zoho.com/wiki/wiki-education.html>): servicio de wiki que permite crear wikis públicas o privadas, facilita la creación de grupos de trabajo. En el caso de las wikis públicas aparecerán en los resultados de los motores de búsqueda.

Grupo de aplicaciones de negocios: dentro de este grupo hay un conjunto de herramientas muy útiles dentro del mundo empresarial, no gratuitas y que no comentamos por exceder el objetivo del artículo.

Grupo de aplicaciones de productividad:

Zoho Calendar (<http://www.zoho.com/calendar>): servicio para programar, gestionar y realizar un seguimiento de las reuniones y eventos previstas por grupos de usuarios.

Zoho Notebook (<http://notebook.zoho.com/>): servicio para tomar notas incluyendo archivos, enlaces, imágenes, audio, vídeo, etc. Además existe una extensión para Firefox, llamada Zoho Notebook Helper que permite ir guardando información importante que vamos encontrando en la web y tener esas notas disponibles en el navegador.

Zoho Sheet (<http://sheet.zoho.com/>): servicio de hoja de cálculo.

Zoho Show (<http://show.zoho.com/>): servicio de creación de presentaciones de diapositivas.

Zoho Planner (<http://planner.zoho.com/>) servicio para gestionar nuestra agenda, calendario, tareas pendientes, recordatorios.

Zoho Writer (<http://writer.zoho.com/>) servicio de procesador de textos.

Otras aplicaciones:

Zoho Viewer (<http://viewer.zoho.com/>): visor de documentos que admite muchos formatos de archivos de Microsoft Office, Open Office, Open Document, PDF, RTF y HTML. También permite la conversión entre ellos.

Zoho Reports (<http://reports.zoho.com/>): aplicación de análisis de negocio. Trabaja con varios formatos de datos (extensiones .csv, .tsv, .xls o .html) y puede generar informes con datos de orígenes diferentes (MySQL, SQL Server, Oracle,...) que además permiten el trabajo colaborativo.

Zoho Polls (<http://zohopolls.com/>): aplicación que permite la creación y control de encuestas.

Por último comentar que existe una versión de Zoho para móviles. Para esta versión especial se han adaptado algunas de las aplicaciones, como el correo electrónico, calendario, documentos (texto, hojas de cálculo y presentaciones) entre otras. En concreto, Zoho funciona desde iPhone, BlackBerry, Android y Windows Mobile y es una solución sencilla y accesible para compartir información vía dispositivo móvi

Capítulo I

Creación de la Cuenta de Zoho

Muestra la página inicial de write y a la derecha tenemos las opción de suscribirnos.

1.- Nos podemos inscribir gratis.

Figura 24: Zoho Notebook.



Fuente: <http://www.zoho.com/>

Elaborado por: Carla Romero Vargas

Creación de la Cuenta de Zoho

Figuras 25: Crear cuenta en Zoho

Crear una cuenta en Zoho
¡Regístrate en menos de 30 segundos!

Información de la cuenta Todos los campos son obligatorios

Introduzca el nombre de usuario

Nombre de usuario

Dirección de correo electrónico

Contraseña

Volver a introducir la contraseña

Verificación de palabras

Texto de la imagen Introduzca el texto que ve en la imagen que aparece a continuación:



Condiciones del servicio

Acepto las [Condiciones del servicio](#) y la [Política de privacidad](#)

Sí, me quiero suscribir al boletín informativo de Zoho (opcional)

Registrarse

Fuente: <http://www.zoho.com/>

Elaborado por: Carla Romero Vargas.

Muestra la siguiente ventana para introducir los datos:

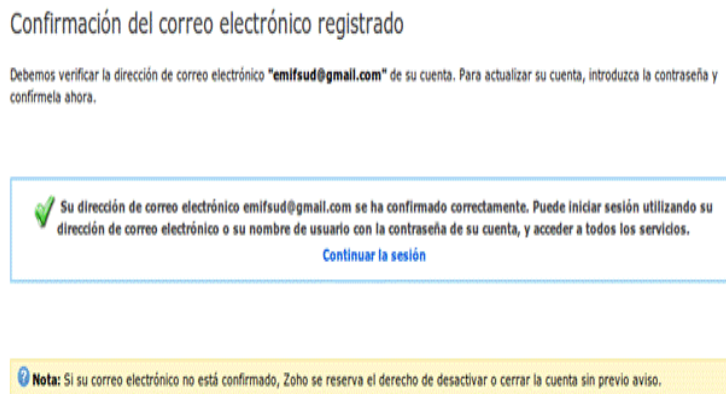
- Introducimos el nombre de usuario que queramos, una dirección de correo válida y una contraseña para acceder a Zoho que hemos de repetir. Por último, nos pide que escribamos el código captcha que se nos muestra.
- Pulsamos en *Registrarse* y nos avisa que recibiremos en la cuenta de correo.
- Da un mensaje con el que deberemos de confirmar la cuenta de correo para Zoho.
- Si abrimos el mensaje vemos el siguiente texto que nos indica que pulsemos para Confirmar. Pulsamos y nos pide confirmación de la contraseña asignada a nuestra cuenta de Zoho. La introducimos y pulsamos en Confirmar:

Figura 26: Verificación de registro de la dirección del correo electrónico.



Fuente: <http://www.zoho.com/>
Elaborado por: Carla Romero Vargas.

Figura 27: Confirmación del correo electrónico registrado.



Fuente: <http://www.zoho.com/>
Elaborado por: Carla Romero Vargas.

Desarrolla tus habilidades

Objetivo del taller:

Permite que los estudiantes sean intérprete de sus propio conocimiento.

1.- Se te hizo fácil crear la Cuenta de Zoho

2.- Como se Verifica el registro de la dirección del correo electrónico para poder ingresar a Zoho.

3.- Porque primero se crear Zoho para poder trabajar con Zoho Notebook.

Capítulo II

Trabajar con Zoho notebook

Para trabajar con Zoho Notebook vamos a <http://notebook.zoho.com>. La interfaz que muestra es la siguiente

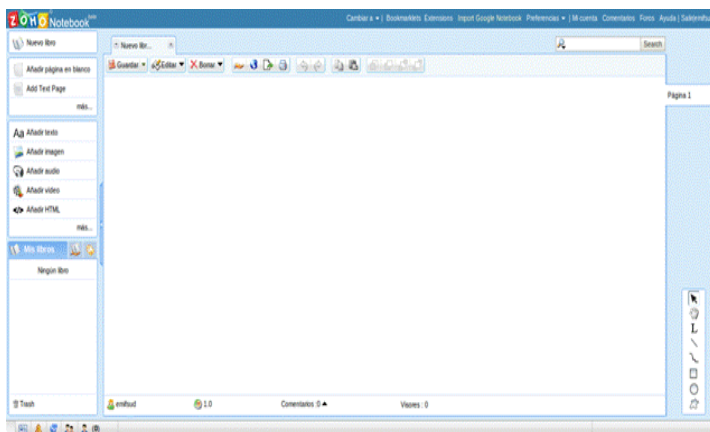
Figura 28: trabajar con Zoho Notebook.



Fuente: <http://notebook.zoho.com>.

Elaborado por: Carla Romero Vargas.

Figura 29: Zoho Notebook libro.



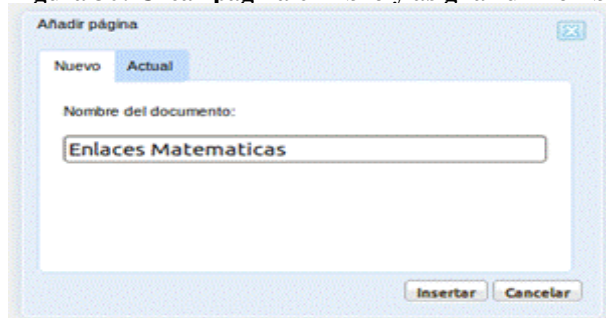
Fuente: <http://notebook.zoho.com>.

Elaborado por: Carla Romero Vargas.

Zoho notebook trabaja con libro, por lo tanto lo primero que hacemos es asignar un nombre a nuestro libro. Vamos al desplegarle Nuevo Libro > Renombrar .

Cada libro consta de una serie de páginas. El paso siguiente será crear una página en libro y asignar un nombre.

Figura 30: Crear página en libro y asignar un nombre.



Fuente: <http://notebook.zoho.com>.

Elaborado por: Carla Romero Vargas.

En estas páginas que vamos creando podemos insertar imagen, audio, video, enlaces, etc., que nos interesan mientras navegamos por Internet Aunque es mucho más ágil hacerlo desde Zoho Notebook Helper como extensión de Firefox.

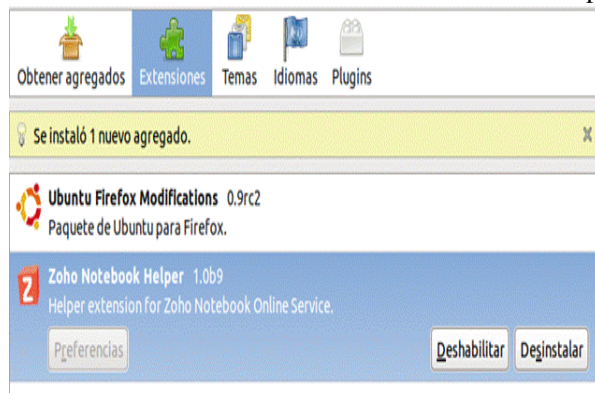
Instalación de la extensión de Firefox Zoho notebook helper

En la barra permiso de Zoho Notebook tenemos como el enlace extensión si entramos en él nos muestra la página de instalación de la extensión para diferentes navegadores.

- **Firefox**
- **Internet Exploré**
- **Chrome**

En esta página se explica el procedimiento de instalación como el uso que podemos hacer más tarde la extensión

Figura 31: Instalación de la extensión de Firefox Zoho notebook helper



Fuente: <http://notebook.zoho.com>.

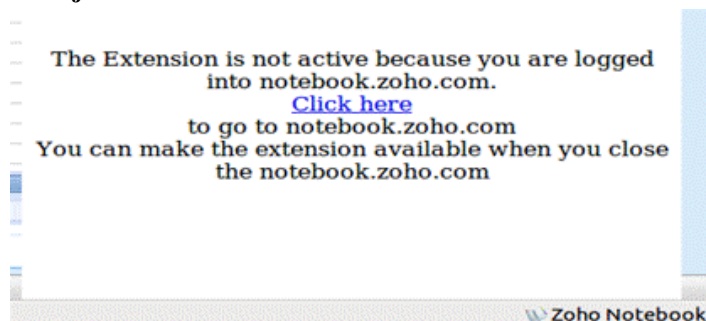
Elaborado por: Carla Romero Vargas.

Pulsamos en el enlace de la instalación (Zoho Notebook Helper 1.0b9), en la ventana que muestra a continuación pulsamos en Instalar ahora y al finalizar vemos la extensión ya disponible y la indicación de reiniciar Firefox.

Al hacerlo en la barra inferior de Firefox aparece un icono de Zoho Notebook y al clic sobre él muestra el siguiente mensaje:

Pulsamos sobre *Click here* y entramos en Zoho Notebook. Otra opción es cerrar la pestaña en la que esté abierto Zoho y entonces muestra:

Figura 32: Mensaje de la instalación de Zoho Notebook.



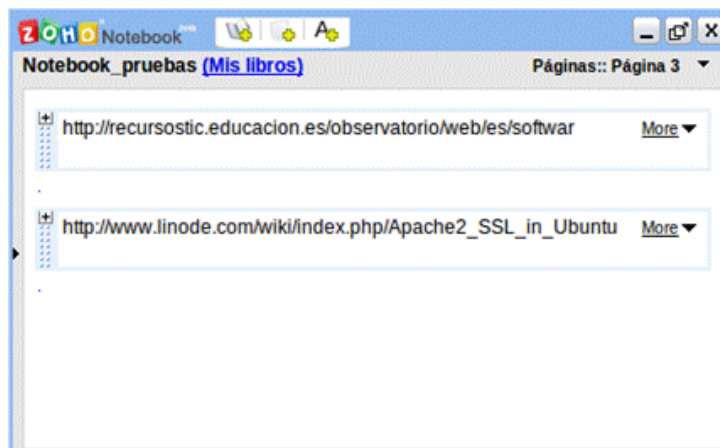
Fuente: <http://notebook.zoho.com>.

Elaborado por: Carla Romero Vargas.

Vemos nuestro libro al que hemos añadido otras páginas (que no hemos renombrado) y en ellas vamos guardando aquellos enlaces que nos interesan durante la navegación.

Hay que indicar que esta extensión todavía está en beta y no funciona todo lo bien que cabría esperar.

Figura 30: Pruebas de Libros de Zoho Notebook .



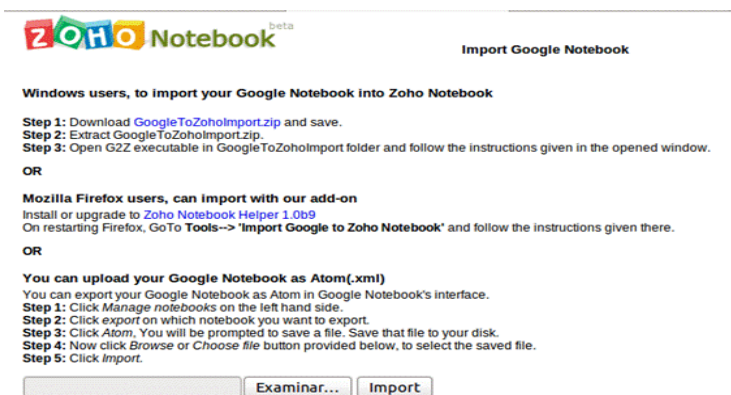
Fuente: <http://notebook.zoho.com>.

Elaborado por: Carla Romero Vargas.

Otras opciones de Zoho Notebook

Entre las más destacadas está la posibilidad de importar las notas de Google Notebook. Vemos un enlace en la barra superior y si pinchamos en él nos muestra.

Figura 33: Opciones de Zoho Notebook.



Fuente: <http://notebook.zoho.com>.

Elaborado por: Carla Romero Vargas

Aprende a trabajar con Zoho Notebook

Objetivo del taller:

Permite que los estudiantes sean intérprete de su propio conocimiento.

1.- Es importante trabajar con Zoho Notebook.

2.- Cree usted que Zoho Notebook les ayudara a crear su propio aprendizaje.

3.- cual es la Ventaja de Zoho Notebook

Capítulo III

Manejo de Zoho Notebook.

Figura 34: Manejo de Zoho Notebook



Fuente: <http://notebook.zoho.com>.

Elaborado por: Carla Romero Vargas

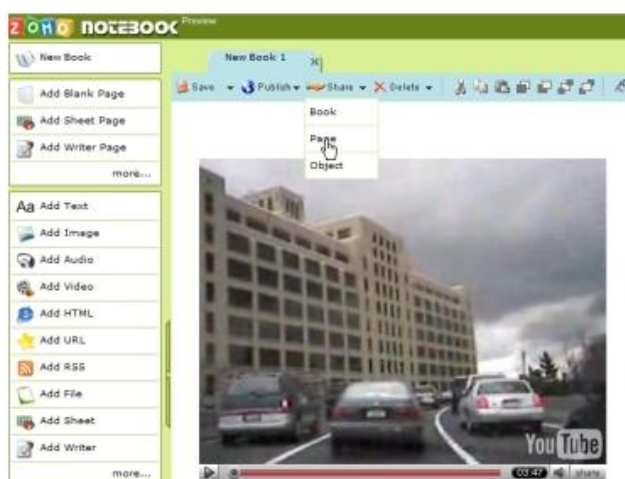
Zoho sigue avanzando, lanzando nuevos productos cada pocas semanas (véase Zoho Wiki por ejemplo) que han convertido su suite de oficina Ajax en la mejor de la web, sin barreras. Vea aquí para toda nuestra cobertura anterior de Zoho.

Hoy lanzarán su más nuevo producto - Zoho Notebook - en alfa privada para usuarios seleccionados. Después de una retroalimentación y un período de prueba, lo publicarán al público en marzo. Notebook es un producto que permite a los usuarios crear, agregar y colaborar contenido en un espacio en línea de otros servicios Zoho, así como cualquier contenido web. Las aplicaciones incorporadas funcionarán bien también.

No es de extrañar, Notebook sigue una metáfora de portátiles, que consta de libros, con páginas que puede dejar caer contenido de servicios como Zoho Writer y Sheets. Las páginas actualmente admiten la adición de hojas de cálculo, procesador de textos, tareas, planificador, contactos y calendarios como páginas o widgets incrustados en las páginas. Otros objetos incrustados constan de texto, imágenes, video, HTML, RSS, javascript, Flash incorpora y páginas web. Las imágenes, vídeo y audio pueden ser extraídos de servicios de terceros o grabados directamente desde el programa usando grabadores de Flixn.

Insertar Imagen.

Según la descripción en línea, Zoho Notebook (que actualmente está en una versión alpha limitada) le permite "crear, agrupar y colaborar en varios tipos de contenido en línea". La idea es dar a los usuarios un lugar para reunir una amplia variedad de información en un solo lugar: texto, dibujos lineales, imágenes, páginas Web, video, canales RSS y otros medios. En otras palabras, Notebook es Microsoft OneNote en una dieta AJAX.



Insertar Texto

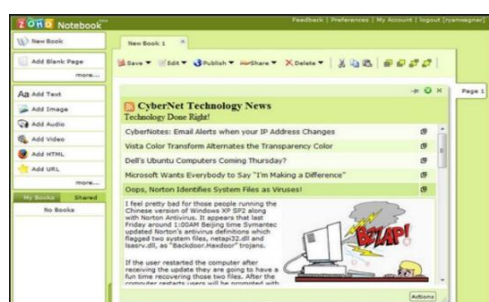


Insertar imagen y videos

Los usuarios también pueden crear contenido, incluyendo texto, audio, imágenes y video. Entre otras cosas, puede recortar páginas web (y luego seguir utilizando las páginas web de manera interactiva, no sólo ver una captura de pantalla), dibujar diagramas de flujo e importar presentaciones de PowerPoint y otros documentos. Zoho Chat está integrado en el Notebook para una comunicación rápida con los colaboradores. Zoho Notebook es la ventanilla única para crear registros que integran múltiples aplicaciones. Incluso puede iniciar sesión en Zoho Notebook con su ID de Google o Yahoo.



Insertar Imágenes o información



Sistema de Evaluación Zoho Notebook

Se evaluar mediante:

- Preguntas
- Talleres
- debates
- Exposiciones

Construye tu conocimiento con Zoho Notebook.

Objetivo: permitir que los estudiantes si interprete de su propio conocimiento

Talleres: 3

1.- ¿Que es es Zoho Notebook?

2.- Porque es importante trabajar con Zoho Notebook

3.- Cual es la ventaja de Zoho Notebook

4.- Cree usted que este manual les ayudara a enriquecer su conocimiento.

Conteste Si o No. Argumenten

Esta actualización, que ya está disponible para iOS, Android y Mac OS, también cuenta con:

- Web Clipper para Safari.
- Mayor soporte para iPad Pro
- Soporte para vista dividida (Split View)
- Soporte para el uso de Apple Pencil
- Soporte para importar notas de Evernote
- Soporte para Mac Menu Bar
- Mayor rapidez al sincronizar documentos en distintos aparatos

Capítulo IV

Implementación Zoho presenta Zoho Notebook 3.0.

Hoy Zoho anunció una importante actualización a su aplicación de bloc de notas, Notebook, y MDO Tecnología te trae todos los detalles de este lanzamiento.

Zoho Notebook es, en principio, un servicio y una aplicación desarrollada con el fin de facilitar la organización de tus notas: ya sea crear una nota de texto o escribir una lista de pendientes o guardar una fotografía o almacenar una nota de voz o archivar un video o editar cualquiera de estas notas y sus archivos, Zoho Notebook es la opción ideal. Con un diseño impecable, una interfaz de usuario amigable y la posibilidad de sincronizar en diversos dispositivos, Zoho Notebook es el bloc de notas digital que, más allá de ser una app, se vuelve un aliado.

La actualización de Zoho Notebook a Zoho Notebook 3.0 está pensada para mantener la sencillez y simplicidad original del servicio y combinarlo con una amplia gama de nuevas funcionalidades. Entre estas funcionalidades se encuentra la nueva File Card o, como nos gusta llamarle, la Ficha. Las File Cards permiten adjuntar archivos como PDF, documentos de texto u hojas de cálculo a tus notas. Los documentos adjuntos pueden provenir de Zoho Docs e, incluso, pueden ser archivos guardados en otras aplicaciones de almacenamiento, como Google Drive o Dropbox.

Resultados Obtenidos

Se trata de una aplicación de diseño sencillo e intuitivo, rápido de usar en el que **deberemos de crear libros**, y dentro de ellos añadir páginas, ya sean en blanco, con procesador de textos, con hojas de cálculo o páginas web.

En el caso de las páginas en blanco, podemos añadir textos, imágenes (desde una url, subiéndolas o desde la colección), archivos de audio (desde una url, subiéndolos, desde la colección o grabándolos), vídeo (añadiendo el código o grabándolo desde la web), código html, canal rss, archivos, hojas de cálculo y procesador de textos.

Sobre cada página tenemos herramientas de dibujo donde podemos escribir notas, hacer líneas rectas, dibujos a mano alzada, hacer recuadros, círculos y burbujas de comentarios.

Una vez guardemos nuestro documento, podemos compartir cada libro, cada página o cada objeto con otros usuarios de zoho, ya sea de acceso de sólo lectura o de lectura/escritura. Igual pasa a la hora de publicar un libro, una página en concreto o un objeto seleccionado, donde nos ofrecerá la url de acceso público como del código html para añadirlo a cualquier web.

Personalmente la opción de chat no me ha funcionado, quizás porque no tengo a nadie en zoho chat, un sitio interesante a tener en cuenta, pero en general es una herramienta bastante interesante y fácil de manejar, integrando funciones de las aplicaciones de procesado de textos y hojas de cálculo de zoho, claro que no entenderé porque en las preferencias se me pregunta únicamente por la id de Skype.

En todo caso también tenemos un vídeo demostrativo y una extensión para Firefox.



SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL

PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 11, 05, 2017

| RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS | ACTIVIDADES REALIZADAS | FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Recopilación de información necesaria para el proyecto. | 1. Se revisó y analizó la información para analizar los resultados obtenidos de la investigación. | ... <i>Carla R. de Muro</i> Carla Cristina Romero Vargas MSC. Alberto Segobia Ocaña |

SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 09, 01, 2017

| ESULTADOS GENERALES ALCANZADOS | ACTIVIDADES REALIZADAS | FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de conclusiones y recomendaciones. | 1. Para las conclusiones específicas y generales se analizaron los resultados obtenidos. 2. Para las recomendaciones específicas y generales se revisó las conclusiones obtenidas. | ... <i>Carla R. de Muro</i> Carla Cristina Romero Vargas MSC. Alberto Segobia Ocaña |



SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL

TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 03, 06, 2017

| RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS | ACTIVIDADES REALIZADAS | FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE |
|---|--|---|
| Desarrollo de propuesta teórica de aplicación | <ul style="list-style-type: none"> Se describió la propuesta de aplicación de resultados. Se ubicó y planteo las alternativas y alcance de la propuesta. | <p><i>Carla R. de Munoz</i> Carla Cristina Romero Vargas</p> <p><i>[Signature]</i> MSC. Alberto Segobia Ocaña</p> |

CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 21, 06, 2017

| RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS | ACTIVIDADES REALIZADAS | FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Se desarrolló la justificación y objetivos | <ul style="list-style-type: none"> Se describió la justificación. Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borradores de objetivos, hasta definir los objetivos. | <p><i>Carla R. de Munoz</i> Carla Cristina Romero Vargas</p> <p><i>[Signature]</i> MSC. Alberto Segobia Ocaña</p> |



SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL

TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 03, 06, 2017

| RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS | ACTIVIDADES REALIZADAS | FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE |
|---|--|---|
| Desarrollo de propuesta teórica de aplicación | <ul style="list-style-type: none"> Se describió la propuesta de aplicación de resultados. Se ubicó y planteo las alternativas y alcance de la propuesta. | <p><i>Carla R. de Munoz</i> Carla Cristina Romero Vargas</p> <p><i>[Signature]</i> MSC. Alberto Segobia Ocaña</p> |

CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 21, 06, 2017

| RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS | ACTIVIDADES REALIZADAS | FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Se desarrolló la justificación y objetivos | <ul style="list-style-type: none"> Se describió la justificación. Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borradores de objetivos, hasta definir los objetivos. | <p><i>Carla R. de Munoz</i> Carla Cristina Romero Vargas</p> <p><i>[Signature]</i> MSC. Alberto Segobia Ocaña</p> |




SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL

QUINTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 02, 07, 2017

| RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS | ACTIVIDADES REALIZADAS | FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Estructura general de la propuesta. | <ul style="list-style-type: none"> Se revisaron los documentos para buscar un título apropiado para la propuesta. Se desarrollaron los componentes. Se analizó los resultados esperados de la alternativa. | <p><i>Carla P. de M... ..</i> Carla Cristina Romero Vargas</p> <p>..... MSC. Alberto Segobia Ocaña</p> |

Nota. - Los resultados y las actividades a realizar, son realizados por el tutor del trabajo de grado, en base a las temáticas que se han abordado en las sesiones de trabajo. Estos cuadros son solo un ejemplo de cómo debería organizarse la agenda tutorial, que debe presentarse una vez concluido el trabajo de investigación en el nivel correspondiente.



 MSC. Alberto Segobia Ocaña

| Anexo 1.- MATRIZ HABILITANTE PARA SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN | | | |
|---|--|---|--|
| Estudiante : Carla Romero | | Carrera: Computación | Fecha 26-04-2017 |
| Tema: La aplicación Zoho Notebook en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "23 de Junio" del Cantón Baba de la Provincia Los Ríos. | | | |
| PROBLEMA GENERAL | OBJETIVOS GENERALES | HIPÓTESIS GENERAL | MÉTODOS |
| ¿Cómo índice la aplicación Zoho Notebook en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "23 de Junio" del Cantón Baba de la Provincia Los Ríos. | Determinar la incidencia de la aplicación Zoho Notebook en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "23 de Junio" del Cantón Baba de la Provincia Los Ríos. | La aplicación Zoho Notebook incidirá como estrategia en el aprendizaje Colaborativo de los Estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "23 de Junio" del Cantón Baba de la Provincia Los Ríos. | Método Inductivo. |
| PROBLEMA ESPECIFICOS | OBJETIVOS ESPECÍFICOS | HIPÓTESIS ESPECIFICAS | TECNICAS |
| ¿En que beneficia la aplicación de Zoho Notebook en los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "23 de Junio" del Cantón Baba de la Provincia Los Ríos? | Identificar los beneficios de la aplicación de Zoho Notebook en los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "23 de Junio" del Cantón Baba de la Provincia Los Ríos. | Si se aplicara Zoho Notebook los estudiantes tuvieran buenos beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje. | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Encuesta ✓ Entrevista |
| ¿Por qué es importante la aplicación de Zoho Notebook en los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "23 de Junio" del Cantón Baba de la Provincia Los Ríos? | Analizar la importancia de la aplicación de Zoho Notebook en los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "23 de Junio" del Cantón Baba de la Provincia Los Ríos. | La importancia de aplicar Zoho Notebook mejorara la formación en los estudiantes. | |
| ¿Cómo influye la aplicación Zoho Notebook en la formación colaborativo de los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "23 de Junio" del Cantón Baba de la Provincia Los Ríos? | Establecer la influencia de la aplicación de Zoho Notebook en los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "23 de Junio" del Cantón Baba de la Provincia Los Ríos. | La influencia de Zoho Notebook aportaría en el proceso de aprendizaje en los estudiantes. | |

