



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



MODALIDAD SEMI PRESENCIAL

INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN:
INFORMÁTICA EDUCATIVA

TEMA

LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN LA EDUCACIÓN, EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA DE LA ESCUELA ALFREDO NOBOA MONTENEGRO DE CALUMA PROVINCIA BOLÍVAR

AUTORA

IRMA ALEXANDRA BAÑOS REYES

TUTOR

LIC. MAYA ARACELY SÁNCHEZ SOTO, MSC

BABAHOYO – ECUADOR

2019



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



DEDICATORIA

A DIOS por darme la sabiduría y ayudarme a superar
Todos los obstáculos que en el transcurso de la carrera
Se presentaron para culminar con éxito.
A toda mi familia por su apoyo incondicional
Durante estos años de fructífero aprendizaje
Que han conllevado mejorar mí que hacer
Profesional y personal.

Irma Alexandra Baños Reyes



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



AGRADECIMIENTOS

Doy las gracias al Ministerio de Educación del Ecuador

Por otorgarme el título de docente en el área de Informática educativa

Irma Alexandra Baños Reyes



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



CERTIFICADO DE AUTORÍA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

IRMA ALEXANDRA BAÑOS REYES, portadora del número de cédula de ciudadanía **120414628-4**, estudiante de la carrera de Informática Educativa, de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la UTB, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Informática Educativa, declaro, que soy autora del presente perfil de investigación, el mismo que es original autentico y personal, con el tema:

LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN LA EDUCACIÓN, EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA DE LA ESCUELA ALFREDO NOBOA MONTENEGRO DE CALUMA PROVINCIA BOLÍVAR.

Todos los efectos académicos y legales que se desprenden del presente trabajo serán de mi exclusiva autoría.

.....


IRMA ALEXANDRA BAÑOS REYES

C.I. 120579770-5



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



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

Babahoyo, 12-04-2019

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio **CD-FAC.C.J.S.E_S2-002-RES-006-2019**, con **22 febrero**, mediante resolución N° **113**, certifico que el señorita. **IRMA ALEXANDRA BAÑOS REYES**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

LA TECNOLOGIA DE LA INFORMACION Y COMUNICACIÓN EN LA EDUCACION, EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE BASICA.

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.

SANCHEZ SOTO MAYA ARACELLY
DOCENTE DE LA FCJSE.



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



RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN LA EDUCACIÓN, EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA DE LA ESCUELA ALFREDO NOBOA MONTENEGRO DE CALUMA PROVINCIA BOLÍVAR.**

PRESENTADO POR LA SEÑORITA: IRMA ALEXANDRA BAÑOS REYES

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

9 (NUEVE)

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

MSc. Sandra Carrera Erazo
DELEGADO DEL DECANO

MSc. Maira Ochoa Mendieta
PROFESOR ESPECIALIZADO

MSc. Mancheno Paredes Lenin Patricio
DELEGADO DEL CIDE

Abg. Isela Berruz Mosquera
SECRETARÍA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE



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



INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND

Lcda. **MAYA ARACELY SÁNCHEZ SOTO, MSc**, Tutora del informe final del proyecto de investigación, a petición de la parte interesada Srta. **Irma Alexandra Baños Reyes**, CERTIFICO que este fue analizado al sistema Antiplagio Urkund, en el mismo que se analizaron y se identificaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar y referenciar en este documento, logrando así alcanzar un porcentaje de similitud de **10%**, el mismo que está entre el rango exigido por la institución y que corresponden a fuentes consideradas referencias bibliográficas.

URKUND

Documento	PROYECTO DE INFORME FINAL URKUND.docx (D50793787)
Presentado	2019-04-17 15:20 (-05:00)
Presentado por	irmaalexandrabanos@yahoo.com
Recibido	mayasanchez.utb@analysis.orkund.com
Mensaje	PROYECTO INFORME FINAL Mostrar el mensaje completo
	10% de estas 39 páginas, se componen de texto presente en 19 fuentes.

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

Esto es lo que puedo decir en honor a la verdad.

Lcda. MAYA ARACELY SÁNCHEZ SOTO, MSc.
TUTORA DEL INFORME FINAL
DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

ÍNDICE

CARATULA.....	
CERTIFICADO DE AUTORÍA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	
CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR.....	
CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL LECTOR.....	
ÍNDICE.....	vi
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	3
1.2.3.Contexto Local	4
1.2.4.Contexto Institucional	5
1.3.SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	5
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
1.4.1. Problema general	6
1.4.2. Subproblemas o derivados	6
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	7
1.6. JUSTIFICACIÓN.....	8
1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	9
1.7.1. Objetivo general	9
1.7.2. Objetivos Específicos	10
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL.....	11
2.1. MARCO TEÓRICO.....	11
2.1.1. Marco conceptual	11

2.1. 2. Marco referencial sobre la problemática de I nv.	23
2.1. 2.1. Antecedentes Investigativos.	23
2.1. 2.2. Categoría de análisis.	43
2.1.3. Postura Teórica	43
2.2. HIPOTESIS	46
2.2.1. Hipótesis general	46
2.2.2. Subhipótesis o derivados	46
2.2.3. Variables	47
CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	47
3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN	47
3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas	47
3.1.2. Análisis e Interpretación de datos	48
3.2. CONCLUSIONES ESPECIFICAS Y GENERALES	50
3.2.1. Especificas	50
3.2.2 Generales	50
3.3. RECOMENDACIONES ESPECIFICAS Y GENERALES	50
3.3.1. Especificas	51
3.3.2 Generales	51
CAPITULO IV .- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN	52
4.1.PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS	52
4.1.1.Alternativa obtenida	52
4.1.2.-Alcance de la alternativa	52
4.1.3.-Aspectos básicos de la alternativa	53
4.1.3.1.- Antecedentes	53
4.1.3.2.-Justificación	56
4.2.-Objetivo	57
4.2.1.-General	57
4.2.2.- Específicos	57

4.3.- ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA	58
4.3.1.-Titulo.	58
4.3.2.- Componentes	58
4.4.- RESULTADOS ESPERADOS DELA ALTERNATIVA	88
BIBLIOGRAFÍA	89
ANEXOS	92



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



RESUMEN

El propósito de este proyecto de investigación se refiere a la tecnología de información y comunicación en la educación, en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de básica de la escuela Alfredo Novoa Montenegro de Caluma provincia Bolívar. En este proyecto se propone la tecnología de información y comunicación como uno de los aspectos más importantes en el ámbito educativo que permite facilitar el proceso enseñanza aprendizaje. La meta radica en utilizar las herramientas tic, que ayuda al alumno a obtener un aprendizaje más eficiente El éxito del docente en la educación no es simplemente el dominio del conocimiento ahora es el dominio del aprendizaje.

En la actualidad se ha debatido sobre la importancia de incorporar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a la educación, ya que a través de ellas se promueve el aprendizaje, porque propician la construcción activa y participativa del conocimiento de los estudiantes; tienen la función de ser un medio de comunicación e intercambio de conocimiento y experiencias, además de ser un instrumento para procesar información, fuente de recursos, espacios educativos y desarrollo cognitivo.

Las tic's en el proceso de enseñanza aprendizaje, la tecnología se ha convertido en una herramienta indispensable en las instituciones educativas, permite obtener nuevas oportunidades para los docentes, interactúen ideas, métodos para favorecer la toma de decisiones frente a las necesidades educativas, permite una formación centrada principalmente en el estudiante que interactúa adquiriendo nuevos conocimientos. Esta tecnología permite ver lo importante que es la aplicación de la tic's y métodos, en la forma de enseñar y de aprender a utilizar significativamente los recursos didácticos la cual brinda una educación de calidad, fortalece significativamente el proceso de aprendizaje.

Palabras claves: La tecnología, educación, proceso de enseñanza aprendizaje, herramientas tics, estrategias, informática



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



SUMMARY

The purpose of this research project refers to information technology and communication in education, the teaching process, learning in the students of the basic school Alfredo Novoa Montenegro of Caluma province Bolívar. In this project, information and communication technology is proposed as one of the most important aspects in the educational field that allows the teaching-learning process to be carried out. The success of teaching in education is not simply the domain of knowledge now is the domain of learning.

At present, the importance of incorporating information and communication technologies (ICT) into education has been debated, since through them learning is promoted, because the active and participative construction of students' knowledge; They have a function of being a means of communication and exchange of knowledge and experiences, as well as being an instrument for information, a source of resources, educational spaces and cognitive development.

The ideas in the teaching-learning process, technology has become an indispensable tool in educational institutions, allows to obtain new opportunities for teachers, interact ideas, methods to favor decision making in the face of educational needs, allows training focused mainly on the student who interacts acquiring new knowledge. This technology allows that the important thing is the application of the methods, the way of teaching and of learning to use the didactic resources, which provides a quality education, and the learning process.

Key words: technology, education, teaching-learning process, tools, strategies, information technology.

INTRODUCCIÓN

El propósito de este proyecto de investigación es identificar si los alumnos de educación básica, usan adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y determinar si existe el acceso a las computadoras a internet en el aula. La metodología fue cuantitativa y cualitativa y la muestra se conformó de 46 estudiantes de escuelas de básica 91 % corresponde a alumnos de básica; de estos, 20 eran hombres y 26, mujeres. La primera encuesta midió el uso de las TIC en la vida diaria en la escuela. Los resultados muestran que los estudiantes hacen uso moderado de las TIC. El estudio concluye que los alumnos utilizan las tecnologías de información y comunicación más para actividades en el aula de clase y en la casa no practican porque no tienen computadoras.

En esta presente investigación se propone la tecnología de la información y comunicación como uno de los aspectos más importantes en los ámbitos educativo que permite facilitar el aprendizaje en la educación básica. La meta radica en utilizar las herramientas tics, aprendizaje, innovación, motivación, guía didáctica, la labor del docente con la finalidad de adoptar a los estudiantes que obtengan información, conocimientos, habilidades y procedimientos necesarios para desarrollar, permitiendo que el alumno tenga acceso a la información a través de las tics por medio del a guía didáctica que contendrá, texto, gráficos, ilustraciones, animaciones, la cual brinda apoyo a las estrategias de enseñanza aprendizaje.

La meta del docente en la educación en este siglo no es simplemente el dominio del conocimiento, es el dominio del aprendizaje. La educación debería ayudar a transformar aprendices noveles en aprendices expertos, individuos que saben cómo aprender, que quieren, aprender, es un acercamiento que se enfrentan con la barrera primordial para hacer aprendices expertos de todos los alumnos, a un la existencia de currículos inflexibles, que pretende ajustarse a todos los estudiantes, por ello no hace sino aumentar las barreras para aprender.

Hoy en la actualidad se ha debatido sobre la importancia de incorporar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a la educación, ya que a través de ellas se promueve el aprendizaje, porque propician la construcción activa y participativa del conocimiento de los estudiantes; tienen la función de ser un medio de comunicación e intercambio de conocimiento y experiencias, además de ser un instrumento para procesar información, fuente de recursos, espacios educativos y desarrollo cognitivo. Esto se debe a que el uso de las TIC supone el considerar las posibilidades didácticas que ofrecen para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en función del contexto en el aula, las características del alumno, los propósitos y los contenidos educativos, asimismo, posibilitan que el profesor se convierta en un guía para el alumno respecto a su aprendizaje al permitirle ser el autor de la clase y trabajar de manera autónoma y en colaboración con sus compañeros (Gómez y Macedo, 2010; Castañeda, Carrillo y Quintero, 2013).

De igual manera, la incorporación de las TIC en la educación contribuye a que los estudiantes desarrollen la competencia digital que implica ser una persona principal, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, además de sus herramientas tecnológicas (Area, 2009). Revuelta (2011) explica que “la competencia digital se sustenta en las competencias básicas en materia de TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de internet.

La importancia de desarrollar la competencia digital en estudiantes y de lo que deberían saber y ser capaces de hacer para aprender efectivamente y vivir en un mundo cada vez más digital, diferentes organismos expertos en el área han establecido modelos y estándares TIC clasificados en distintas categorías para facilitar su uso. Algunos de estos estándares han sido propuestos por la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación de Canadá (ISTE, por sus siglas en inglés) y el proyecto Estándares Nacionales de Tecnologías Educativa para Estudiantes de los Estados Unidos (NETS-S), los cuales fueron retomados en el Programa de Habilidades Digitales para Todos de la Secretaría de Educación Pública (SEP) en México: creatividad e innovación; comunicación y colaboración; investigación y manejo de información; pensamiento crítico; ciudadanía digital; y funcionamiento y conceptos de las TIC (NETS-S, 2007; ISTE, 2007; SEP, 2011).

CAPITULO I.- DEL PROBLEMA

1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

La tecnología de la información, comunicación en la educación, en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de básica de la escuela Alfredo Noboa Montenegro de Caluma provincia Bolívar.

1.2.MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto internacional.

En este proyecto de investigación con el que se ha pretendido analizar el proceso de integración pedagógica de las tecnologías de la información y comunicación tic, en la práctica de la enseñanza aprendizaje de centro educación de Educación Básica de Caluma

Para ello hemos planificado una investigación con metodología etnográfica la que realizamos un estudio, a lo largo de dos años, de centros educativos participantes en el proyecto Medusa (proyecto del Gobierno de Canarias destinado a dotar de tecnologías digitales a todos los centros educativos del archipiélago y formar al profesorado para su uso pedagógico.

La cual se realizó a través de distintas técnicas cualitativas, entrevistas al equipo directivo, a los coordinadores tic del centro, a profesorado, a través de observaciones de clases, y mediante la realización de grupos de alumno.

1.2.2.- Contexto nacional.

En el Ecuador la educación debería estar inmerso y acorde con la globalización, puesto que la tecnología se desarrolla a pasos agigantados, buscando como objetivo mejorar la preparación, el desarrollo intelectual y el rendimiento del estudiante de básica y bachillerato el mismo que debe ser competente y poder ayudar a la sociedad que se encuentra en el subdesarrollo, y en cambio.

Actualmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC'S están sufriendo un desarrollo vertiginoso, esto está afectando prácticamente todos los campos de nuestra sociedad, y la educación no es la excepción. Estas nuevas tecnologías plantean nuevos paradigmas, revolucionan el mundo de la escuela y la enseñanza. Se habla de revolución porque a través de esta tecnología se pueden visitar museos de ciudades de todo el mundo, leer libros, hacer cursos, prender idiomas, visitar países, ponerse en contacto con gente de otras culturas, acceder a textos y documentos sin tener que moverse de una silla, etc., a través de Internet.

Dentro de los aspectos que influye en el proceso enseñanza-aprendizaje es el correcto funcionamiento de las técnicas de la información y comunicación estas se generan a nivel mundial y se producen por distintas causas y efectos estas tecnologías ha sido el adelanto más eficiente para la sociedad con ello hemos logrado llegar a mejorar nuestros conocimientos y es por eso que debemos recalcar que la informática está inmerso en todos los aspectos de nuestro diario vivir todas estas herramientas sirven de enlaces para conexión con otras redes.

La mayoría de las instituciones de educación media cuentan, en mayor o menor medida, con equipos informáticos que posibilitan el acceso internet de los alumnos. Así, los universitarios, incluso aquellos que por problemas económicos no cuentan con computadores en sus hogares.

1.2.3.-Contexto local.

En la localidad del Cantón Caluma se establece ciertas disposiciones del magisterio en el ámbito educativo, ya que es responsabilidad de las instituciones, autoridades, y docentes, buscar integrar a la tecnología de la información y comunicación en la educación para cumplir con los estándares establecidos en el proceso educativo, considerando que la tecnología aumenta el desarrollo del pensamiento crítico, lógico, reflexivo del estudiante.

Es importante aplicar nuevas tecnologías educativas que fomenten el aprendizaje y la comunicación, la implementación de aulas virtuales como herramienta pedagógica en la enseñanza–aprendizaje, en la Unidad Educativa Alfredo Noboa Montenegro, el objetivo es favorecer el proceso educativo.

1.2.4.-Contexto Institucional

Esta investigación se la realizará en la Unidad Educativa Alfredo Noboa Montenegro, Institución Educativa del cantón Caluma donde se pudo evidenciar que existen a las aulas virtuales que no son utilizadas por los estudiantes, puesto que existen dificultades como equipos averiados, esto impide que es el aprendizaje sea óptimo en el laboratorio de computación.

La aplicación de las tics en el proceso de enseñanza -aprendizaje facilitara el aprendizaje de los estudiantes de básica y se desarrollaran habilidades informáticas

1.3.SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

El problema que se refleja en esta investigación es en la Unidad Educativa Alfredo Noboa Montenegro, Institución Educativa del cantón Caluma donde se pudo evidenciar

que existen un laboratorio de computadoras, la cual existe dificultades para el manejo adecuado de estas herramientas tecnológicas en el aula, equipos averiados, esto impide que el aprendizaje no sea optimo en el laboratorio de computación.

El proceso enseñanza -aprendizaje debe llevarse a cabo la implementación de medios que se adapten a los cambios tecnologías (tics) y que beneficiara a la educación basada en principios y conocimiento y el aprendizaje que estimule el pensamiento, razonamiento, creatividad, innovación.

La utilización efectiva de las tics permite estimular el desarrollo de los aprendizajes en los estudiantes de educación básica, se efectúa en estudiar la utilización y el efecto de su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje. El uso e incorporación de las tecnologías de la información y comunicación en la educación básica en el Ecuador, se plantea como una necesidad fundamental en el aprendizaje

1.4.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.4.1- Problema general:

¿De qué manera las tecnologías de la información y comunicación aporta a la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Escuela de educación básica Alfredo Noboa Montenegro?

1.4.2.- Sub problemas o derivados

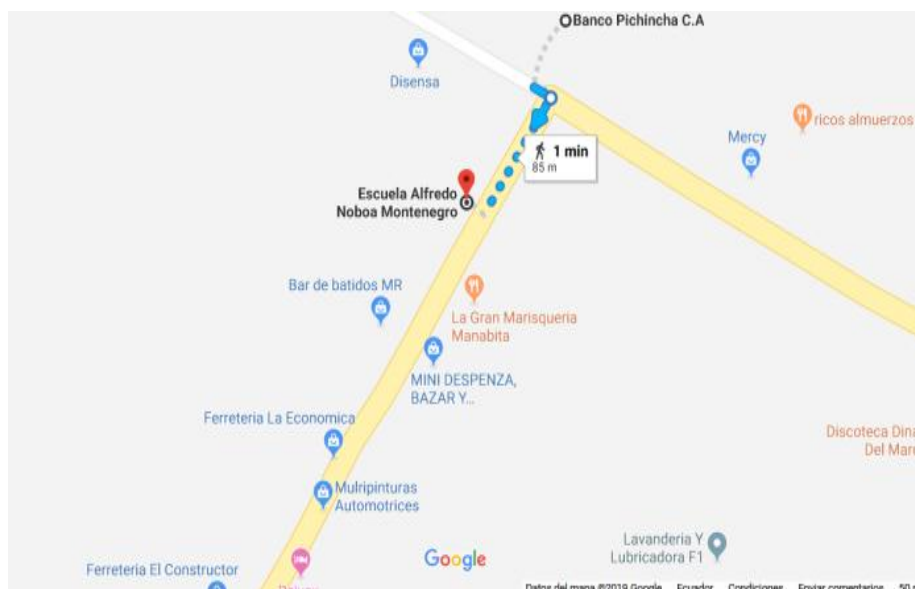
¿De qué manera las técnicas virtuales aplicadas por los docentes mejoran el aprendizaje de los estudiantes de educación básica?

¿Qué ventajas ofrece las tecnologías de información y comunicación en los estudiantes de educación básica en su enseñanza –aprendizaje?

¿Cómo las herramientas tecnológicas aportan al desarrollo de conocimiento cognitivo?

1.5.-DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Área:	Educación informática educativa
Línea de investigación de la Universidad	
Técnica de Babahoyo	Educación y desarrollo social
Línea de investigación de la Facultad	Talento humano, educación y docencia
Línea de investigación de la carrera	Tecnología educativa
Sub-línea de investigación	Trasferencia de conocimientos científicos y tecnologías
	El desarrollo de la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de básica
Delimitación demográfica.	Sera objeto de estudio 46 estudiantes de básica y 8 docentes
Delimitación espacial	Unidad educativa Alfredo Noboa Montenegro Caluma provincia Bolívar
Delimitación temporal	2019-2020.



1.6.-JUSTIFICACIÓN

Las tic's en el proceso de enseñanza aprendizaje, la tecnología se ha convertido en una herramienta indispensable en las instituciones educativas, permite obtener nuevas oportunidades para los docentes, interactúen ideas, métodos para favorecer la toma de decisiones frente a las necesidades educativas, permite una formación centrada principalmente en el estudiante que interactúa adquiriendo nuevos conocimientos. Esta tecnología permite ver lo importante que es la aplicación de la tic's y métodos, en la forma de enseñar y de aprender a utilizar significativamente los recursos didácticos la cual brinda una educación de calidad, fortalece significativamente el proceso de aprendizaje.

Importancia de las tics en la educación. - Están trasformando 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 cambia los objetivos formativos para los alumnos dado que estos tendrán que formarse

Los cambios que propician las TIC se deben en gran medida a las características que presentan, como son: El fácil acceso a todo tipo de información; procesar cualquier tipo de información; permitir comunicación inmediata, ya sea sincrónica o a sincrónica; automatización de las tareas; posibilidad de almacenar grandes cantidades de información ya la interactividad posible entre ordenadores o usuarios.

Dichas características se condesan en tres grandes aportes de las TIC a la educación. Primero, el aumento de la información, su acceso y su almacenamiento, segundo; las nuevas formas de comunicación, interacción y experiencias para construir el conocimiento, y tercero; la capacidad de tratamiento de la información digital y su representación. Las TIC están penetrando en las instituciones educativas a través del equipamiento de tecnología, basada fundamentalmente en computadoras para la creación de laboratorios de informática, a la conexión de redes internas y a Internet.

Beneficios de las tics.- Las TIC dependerá, en gran medida, de cómo las use una determinada comunidad y cuánta importancia les otorgue en su desarrollo. De todos modos, parece claro que vivimos en tiempos en los que la máxima creatividad del hombre puede marcar la diferencia, porque la nueva economía ya no está tan centrada en los recursos naturales ni en las materias primas, sino en los flujos electrónicos de información. En esos términos, los beneficios podrían ser los siguientes:

Facilitan las comunicaciones.

Eliminan las barreras de tiempo y espacio.

Favorecen la cooperación y colaboración entre distintas entidades.

Aumentan la producción de bienes y servicios de valor agregado.

Potencialmente, elevan la calidad de vida de los individuos.

Reducen los impactos nocivos al medio ambiente al disminuir el consumo de papel y la tala de árboles y al reducir la necesidad de transporte físico y la contaminación que éste pueda producir. La internet, como herramienta estándar de comunicación, permite un acceso igualitario a la información y al conocimiento.

1.7.- OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

1.7.1.- Objetivo general:

Determinar cuál es el aporte que ofrece los tics en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de octavo años de educación básica de la escuela Alfredo Noboa Montenegro

1.7.2. Objetivo específico:

Conocer las técnicas virtuales que se utiliza para mejorar el aprendizaje en los alumnos de educación básica

Analizar las ventajas que ofrece las tics en el desarrollo de habilidades tecnologías en los estudiantes de octavo año de básica de la Escuela Alfredo Noboa Montenegro

Integrar las tics en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de básica

CAPÍTULO II.-MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1.-MARCO TEÓRICO

2.1.1 Marco conceptual

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son todos aquellos recursos, herramientas y programas que se utilizan para procesar, administrar y compartir la información mediante diversos soportes tecnológicos, tales como: computadoras, teléfonos móviles, televisores, reproductores portátiles de audio y video o consolas de juego.

Actualmente el papel de las TIC en la sociedad es muy importante porque ofrecen muchos servicios como: correo electrónico, búsqueda de información, banca online, descarga de música y cine, comercio electrónico, etc. Por esta razón las TIC han incursionado fácilmente en diversos ámbitos de la vida, entre ellos, el de la educación.

Definición de las TIC's según diversos autores:

Thompson y Strickland (2004), definen las tecnologías de información y comunicación, como aquellos dispositivos, herramientas, equipos y componentes electrónicos, capaces de manipular información que soportan el desarrollo y crecimiento económico de cualquier organización. Cabe destacar que en ambientes tan complejos como los que deben enfrentar hoy en día las organizaciones, sólo aquellos que utilicen todos los medios a su alcance, y aprendan a aprovechar las oportunidades del mercado visualizando siempre las amenazas, podrán lograr el objetivo de ser exitosas.

Para Graells (2000), las TICs son un conjunto de avances tecnológicos posibilitados por la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, todas éstas

proporcionan herramientas para el tratamiento y la difusión de la información y contar con diversos canales de comunicación. El elemento más poderoso que integra las TICs es la Internet, que ha llevado a la configuración de la llamada Sociedad de la Información, el autor indica que ésta posibilita la existencia de un tercer mundo, donde se puede hacer casi todo lo que se hace en el mundo “físico”, un segundo mundo sería el de la imaginación.

Las TIC, según Gil (2002), constituyen un conjunto de aplicaciones, sistemas, herramientas, técnicas y metodologías asociadas a la digitalización de señales analógicas, sonidos, textos e imágenes, manejables en tiempo real.

Nuevas técnicas de aprendizaje gracias al tic.

Los alumnos del siglo XXI, acompañados del desarrollo de las nuevas tecnologías han causado revuelo en el sistema, cambiando casi por completo las técnicas de enseñanza. Por ello a raíz de las TIC (Tecnologías de la información y comunicación) se han desarrollado nuevos métodos pedagógicos y académicos.

Estos nuevos métodos de enseñanza son originados con el fin de despertar la curiosidad del alumno por aprender, ya que, una buena enseñanza necesita que el alumno se sienta motivado e interesado por su aprendizaje. Según el Dr. Fred Newman: “Los alumnos están realmente involucrados en su aprendizaje cuando sienten satisfacción no solo al conseguir una determinada nota sino también al entender conceptos e incorporarlos en sus vidas”.

A pesar de que todos tienen esta idea, existen varios tipos de metodologías:

Flipped classroom: Consiste en invertir la clase tradicional de modo que los alumnos revisan los materiales de estudio de forma individual en casa, y en el aula los trabajan activamente con el profesor y el resto de la clase. Esta metodología es ayudada de plataformas digitales como Youtube.

Aprendizaje colaborativo: Consiste en actividades que promueven la interacción y la dependencia positiva entre alumnos con el fin de conseguir un objetivo común y adquirir el conocimiento deseado. Se suelen utilizar herramientas digitales con el fin de compartir ideas y recursos (correo, chat, blog)

Trabajo por proyectos: Está basado en plantear a los alumnos un proyecto colectivo, con el fin de que los alumnos se organicen y trabajen juntos para lograr hacer el proyecto.

Gamificación: Se basa en el aprendizaje a través de juegos educativos para llamar la atención del alumno y de esa manera, involucrarlo en su propio aprendizaje.

Aprendizaje móvil: Consiste en el aprendizaje por el medio de nuevas tecnologías para adquirir conocimientos en cualquier lugar o momento.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación están acaparando casi todas las áreas de la sociedad, especialmente en algunos entornos como el educativo. Alumnos y docentes pueden valerse de un recurso casi infinito como es Internet. Pero, como toda herramienta, tiene su lado positivo y su lado que no lo es tanto.

El modelo lineal del conocimiento transmitido del docente hacia el alumno está perdiendo fuerza en la actualidad con el advenimiento de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). El aprendizaje en la era Internet está en abierto, es decir en línea y a disposición las 24 horas del día desde lugares remotos con la posibilidad de acceder a toda la información. Pero, como toda innovación, conlleva sus retos. ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de las TIC en la educación? Descúbrelo a continuación.

Ventajas de las TIC en la educación

1 – Interacción sin barreras geográficas

Los usuarios de estas tecnologías se encuentran casi todo el tiempo interactuando entre sí a través de foros o redes sociales. Si se trata de un curso coordinado por un docente, no es necesario que estén todos juntos en un salón para poder interactuar, ya que Internet permite crear foros de discusión y que de esta manera participen todos los integrantes aunque no estén físicamente cerca.

2- Diversidad de información

Mediante el acceso a Internet cualquier persona puede estar informada acerca de las últimas novedades de prácticamente cualquier tema. Esta es una gran ventaja ya que no limita el conocimiento a un libro de texto o un docente dentro del salón, además de que se pueden contrarrestar fuentes y opiniones y llegar a distintos puntos de vista sobre un asunto.

3 - Aprendizaje a ritmo propio

Con alternativas como los cursos online o moocs cada usuario puede estudiar a su propio ritmo y en el horario que le convenga, ahorrando tiempo y dinero ya que no tienen que trasladarse a una academia y los moocs son gratuitos.

4 – Desarrollo de habilidades

Entre ellas, la habilidad de buscar información confiable en la red. Internet es un mar de información donde navegar, pero gran cantidad de los contenidos no son confiables, por lo que utilizando esta herramienta el alumno adquiere habilidades de discernimiento para saber cuándo está frente a información valiosa y cuando está recibiendo información descartable. Además, también se aprende a utilizar las máquinas, lo que resulta de gran utilidad para cualquier persona.

5 – Fortalecimiento de la iniciativa

En la educación online cada alumno es responsable de su proceso de aprendizaje, por lo que puede resultar una buena manera de reforzar la iniciativa de cada uno para continuar

estudiando y aprendiendo; ya que si bien los buenos cursos conllevan el acompañamiento y guía del docente, ninguno estará sobre el alumno para que complete la tarea.

6 – Corrección inmediata

El aprendizaje a través de Internet también brinda un sistema de retroalimentación inmediata cuando el usuario se equivoca en una respuesta, permitiendo al estudiante conocer que se está equivocando en el momento que está cometiendo el error.

Desventajas de las TIC en la educación

1 – Distracciones

Internet, así como una fuente inagotable de conocimiento, lo es en igual medida de distracciones. Es muy fácil que con esta herramienta surjan pérdidas de tiempo a cada rato, por lo que cada persona debe **autocensurarse** en estas cuestiones y dejar las distracciones de internet para los ratos de ocio, evitándolas al máximo cuando se está trabajando o estudiando.

2 – Aprendizaje superficial

Como mencionamos más arriba en la web se encuentra información en abundancia, pero muchas veces no es de calidad. Esto puede llevar a aprendizajes incompletos o lo que es peor aún a aprendizajes erróneos.

3 – Proceso educativo poco humano

El proceso de aprendizaje, al ser a través de una máquina, puede volverse impersonal y frío ya que no se estará en contacto con compañeros y docentes.

4 – No es completamente inclusivo

El aprendizaje online no es accesible a todo el mundo, ya que gran parte de la población mundial no tiene acceso a esta herramienta. Además, muchas personas se niegan a aprender a utilizar las máquinas, tal es el caso de gran mayoría de los adultos mayores.

5 – Puede anular habilidades y capacidad crítica

Prácticas como la escritura a mano se ven amenazadas con la masificación de las máquinas. Varios estudios han demostrado que este tipo de escritura beneficia el desarrollo cognitivo, y el uso permanente de las máquinas provocará que muchas personas “se olviden” cómo es o la dejen de practicar por considerarla poco útil o anticuada. También el pensamiento crítico puede verse amenazado con Internet, ya que muchos esperarán encontrar en la web todas las respuestas a los dilemas académicos que se presentan dejando de un lado la reflexión personal.

Características de la Tics

Algunos autores han sintetizado las características más distintivas de las nuevas tecnologías en rasgos tales como: inmaterialidad, interactividad, instantaneidad, innovación, elevados parámetros de calidad de imagen y sonido, digitalización, influencia sobre los procesos más que sobre los productos, interconexión y diversidad.

La inmaterialidad es una de las características básicas de las TIC y se puede entender desde una doble perspectiva: su materia prima es la información y la posibilidad que algunas de ellas tienen para construir mensajes sin referentes externos. Las TIC, entonces: generan y procesan información, como es el caso de la utilización de la informática; facilitan el acceso a grandes masas de información y en períodos de tiempo cortos; presentan al usuario la misma información con códigos lingüísticos diferentes; y transmiten información a destinos lejanos, con costos cada vez menores y en tiempo real.

La característica significativa y que la diferencia de otros medios de comunicación, ya que la mayoría de ellos convierte al usuario casi exclusivamente en un receptor de mensajes elaborados por otros, no permitiéndole la interferencia con el mensaje diseñado y teniendo que ser observado y analizado en la secuencia prevista por su autor. Por el contrario, las TIC permiten al usuario, no sólo elaborar mensajes (actividad también realizable con otras tecnologías más tradicionales), sino que además, puede decidir la secuencia de información por seguir, establecer el ritmo, cantidad y profundización de la información que desea, y elegir el tipo de código con el que quiere establecer relaciones con la información. Todo ello, dentro de márgenes que pueden ir desde la libertad absoluta, hasta límites prefijados por el profesor o por el diseñador del programa.

Una de las demandas de nuestra cultura occidental, sin entrar en su valoración, es recibir la información en las mejores condiciones técnicas posibles y en el menor tiempo permitido, preferentemente en tiempo real. Estas demandas pueden alcanzarse con las nuevas tecnologías, ya que permiten la instantaneidad de la información, rompiendo las barreras temporales y espaciales de naciones y culturas, como lo hace la comunicación satelital.

No es nada nuevo señalar que estas tecnologías están asociadas a la innovación. En principio, cualquier nueva tecnología tiene como objetivo el mejoramiento, cambio y superación cualitativa y cuantitativa de la tecnología anterior y, por ende, de las funciones que esta realizaba. Sin embargo, esto no debe de entenderse como que las nuevas tecnologías vienen a superar a sus predecesoras, sino más bien las complementan, y en algunos casos, las potencian y revitalizan.

Otra de las características de las TIC son los parámetros que poseen en calidad técnica de imágenes y sonidos. No se trata sólo de manejar información de manera más rápida y transportarla a lugares alejados, sino también de que la calidad y confiabilidad de la información sea elevada.

Estas potencialidades y otras ya indicadas, son posibles gracias a la digitalización de la información, ya se refiera ella a una imagen fija, en movimiento, a sonidos o a datos. La

digitalización consiste en transformar la información codificada analógicamente, en códigos numéricos que permiten la manipulación y la distribución más fácilmente.

El paradigma de las nuevas tecnologías son las redes informáticas. Los computadores aislados nos ofrecen una gran cantidad de posibilidades, pero conectados, incrementan su funcionalidad en varios órdenes de magnitud. Formando redes, los computadores no sólo sirven para procesar información almacenada en soportes físicos en cualquier formato digital, sino también como herramientas para acceder a información, recursos y servicios prestados por computadores remotos, como sistemas de publicación y difusión de la información y como medio de comunicación entre los seres humanos.

El ejemplo por excelencia de las redes informáticas es Internet: una red de redes que interconecta a millones de personas, instituciones, empresas, centros educativos e investigación de todo el mundo. Otra característica de las TIC se relaciona con una mayor preocupación por los procesos más que por los productos. Esto se refiere no sólo a los resultados que podemos alcanzar, sino fundamentalmente, a los procesos que podemos seguir para llegar a ellos. Procesos que no determinarán únicamente calidades diferentes en los productos, sino también productos diferenciados, teniendo como consecuencia el desarrollo de habilidades específicas en los sujetos.

Aunque las nuevas tecnologías se presentan como independientes, tienen altas posibilidades de interconexiones, es decir, de formar una nueva red de comunicación de manera que se refuercen mutuamente, y de que eso lleve a un impacto mayor que las tecnologías utilizadas individualmente.

La última característica que hemos señalado es la diversidad. Esta debe entenderse desde una doble posición: primeramente, que en lugar de encontrarnos con tecnologías unitarias, tenemos tecnologías que giran en torno de algunas de las características citadas; y en segundo lugar, existe una diversidad de funciones que las tecnologías pueden desempeñar, desde las que transmiten información exclusivamente, como los videodiscos, hasta aquellas que permiten la interacción entre los usuarios, como la videoconferencia.

Procesos de enseñanza-aprendizaje.

Son diversas las teorías que buscan explicar desde diferentes enfoques, la forma como se dan los procesos de enseñanza aprendizaje, con el fin de buscar estrategias que de una forma u otra, permitan facilitar este proceso. Hay que señalar que el aprendizaje se puede dar a través de la interacción social del individuo.

La capacidad de aprender, las diferentes teorías pedagógicas y estrategias didácticas que se han desarrollado en los procesos de enseñanza, han permitido que el ser humano haya evolucionado, característica que lo diferencia de las otras especies.

Según Ormrod (2008), el proceso de aprendizaje del humano permite rasgos que solo son posibles en nuestra especie, ya que la gran cantidad de experiencias permite mayor aprendizaje.

La práctica docente orientada a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, debe ir acompañada de la evaluación, la cual en el ámbito educativo, debe entenderse como una actividad crítica de aprendizaje, centrada más en la forma en que el alumno aprende, sin descuidar la calidad de lo que aprende. Así, la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación son actividades complementarias.

Las prácticas docentes y el concepto de aprendizaje han cambiado en el transcurso de la historia, los autores Gallego y Gallego (2006), hacen un recuento histórico sobre el significado de la palabra aprendizaje, desde los tiempos de los filósofos griegos, pues el rol del educador ha pasado a diferentes personas: poetas, sacerdotes, sofistas y filósofos, han asignado un significado al aprendizaje.

A partir de aquí, muchos autores han escrito acerca de este concepto, lo cual ha generado que se hable de diferentes tipos de aprendizaje, de los cuales en esta investigación se señalan: el aprendizaje significativo, que según Zarza (2009) fue

propuesto originalmente por Ausbel (1963 a 1968), y el aprendizaje por descubrimiento, cuyo máximo exponente fue Bruner, nacido en Nueva York en 1915.

En busca de mejorar los procesos de enseñanza, se han integrado las tecnologías de la información y la comunicación en la educación, para lo cual hay que mirar los planteamientos de los diferentes enfoques que desde la psicología, investigan y explican los procesos de enseñanza-aprendizaje, como es el caso del conductismo, el enfoque cognoscitivo, el paradigma psicogenético y el paradigma sociocultural, ya que la inclusión de TIC en las actividades curriculares no es tarea fácil. Según Alanís (2010, p. 45): “Se requiere más compromiso por parte del docente, el cual es el encargado de elaborar un diseño instruccional orientado hacia las necesidades de los estudiantes, buscando motivarlos y facilitando la construcción de nuevos conocimientos”.

¿Qué es un acto didáctico?

El acto didáctico define la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes. Su naturaleza es esencialmente comunicativa. Lo importante es la relación que el alumno establece con el conocimiento; el profesor es el que ayuda a conseguir que se de esta relación agradable y fructífera...Las actividades de enseñanza que realizan los profesores están inevitablemente unidas a los procesos de aprendizaje que, siguiendo sus indicaciones, realizan los estudiantes. El objetivo de docentes y discentes siempre consiste en el logro de determinados aprendizajes y la clave del éxito está en que los estudiantes puedan y quieran realizar las operaciones cognitivas convenientes para ello, interactuando adecuadamente con los recursos educativos a su alcance. En este marco el empleo de los medios didácticos, que facilitan información y ofrecen interacciones facilitadoras de aprendizajes a los estudiantes, suele venir prescrito y orientado por los profesores, tanto en los entornos de aprendizaje presencial como en los entornos virtuales de enseñanza.

La selección de los medios más adecuados a cada situación educativa y el diseño de buenas intervenciones educativas que consideren todos los elementos contextuales (contenidos a tratar, características de los estudiantes, circunstancias ambientales...),

resultan siempre factores clave para el logro de los objetivos educativos que se pretenden. Por todo ello el acto didáctico es un proceso complejo en el que intervienen los siguientes elementos:

El profesor, que planifica determinadas actividades para los estudiantes en el marco de una estrategia didáctica que pretende el logro de determinados objetivos educativos. Además el docente pretende el logro de determinados objetivos educativos. Al final del proceso evaluará a los estudiantes para ver en qué medida se han logrado. Los estudiantes: son quienes obtienen el aprendizaje y alcanzan el logro establecido por el educador, mediante el uso correcto de las instrucciones dadas.

Los objetivos educativos que pretenden conseguir el profesor y los estudiantes, y los contenidos que se tratarán. Éstos pueden ser de tres tipos:- Herramientas esenciales para el aprendizaje: lectura, escritura, expresión oral, operaciones básicas de cálculo, solución de problemas, acceso a la información y búsqueda “inteligente”, metacognición y técnicas de aprendizaje, técnicas de trabajo individual y en grupo. Contenidos básicos de aprendizaje, conocimientos teóricos y prácticos, exponentes de las culturas contemporáneas y necesarias para desarrollar plenamente las propias capacidades, vivir y trabajar con dignidad, participar en la sociedad y mejorar la calidad de vida.

- Valores y actitudes: actitud de escucha y diálogo, atención continuada y esfuerzo, reflexión y toma de decisiones responsable, participación y actuación social, colaboración y solidaridad, autocrítica y autoestima, capacidad creativa ante la incertidumbre, adaptación al cambio y disposición al aprendizaje continuo. El contexto: en el que se realiza el acto didáctico. Según cuál sea el contexto se puede disponer de más o menos medios, habrá determinadas restricciones (tiempo, espacio...), etc. El escenario tiene una gran influencia en el aprendizaje y la transferencia.

Los recursos didácticos pueden contribuir a proporcionar a los estudiantes información, técnicas y motivación que les ayude en sus procesos de aprendizaje, no

obstante su eficacia dependerá en gran medida de la manera en la que el profesor oriente su uso en el marco de la estrategia didáctica que está utilizando. La estrategia didáctica: con ella el educador pretende facilitar los aprendizajes de los educandos, integrada por una serie de actividades que contemplan la interacción de los alumnos con los contenidos didácticos debe proporcionar a los estudiantes: motivación, información y orientación para realizar sus aprendizajes, y debe tener en cuenta algunos principios:•

Considerar las características de los estudiantes: estilos de aprendizaje.

- Considerar las motivaciones e intereses de los estudiantes.
- Organizar en el aula: el espacio, los materiales didácticos, el tiempo. • Proporcionar la información necesaria cuando sea preciso.
- Utilizar metodologías activas en las que se aprenda haciendo. • Considerar un adecuado tratamiento de los errores que sea punto de partida de nuevos aprendizajes.
- Prever que los estudiantes puedan controlar sus aprendizajes.
- Considerar actividades de aprendizaje colaborativo, pero tener presente que el aprendizaje es individual.
- Realizar una evaluación final de los aprendizajes. Agentes: las personas que intervienen (profesores, estudiantes) y la cultura (considerando el continente y los contenidos de estos procesos). Factores: que establecen relación con los agentes: clima de la clase, materiales, metodología, sistema de evaluación.

Condiciones: aspectos relacionados con las decisiones concretas que individualizan cada situación de enseñanza/aprendizaje.

2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación

2.1.2.1.-Antecedentes de la investigativos.

La importancia de las Tic's en el proceso de enseñanza y aprendizaje on line.

(Pozo Raúl :. , 2012) Hoy en la actualidad las tecnologías de la información y comunicación se han convertido en una herramienta indispensable en las instituciones educativas, ya que este recurso abre nuevas oportunidades para que los docentes puedan intercambiar ideas, métodos utilizando a las tics como herramientas para favorecer la toma de decisiones frente a las necesidades educativas de la actualidad.

La importancia de las tics en el proceso de enseñanza aprendizaje, el avance científico conlleva a cambios radicales en las instituciones educativas que parten desde la infraestructura para la implementación de las nuevas tecnología y el más importante es la aplicación de técnicas y métodos en la forma de enseñar y de aprender a utilizar significativamente los recursos didácticas.

El sistema educativo no puede quedar al margen de los nuevos cambios. Debe atender a la formación de los nuevos ciudadanos, y la incorporación de las nuevas tecnologías ha de hacerse con la perspectiva de favorecer los aprendizajes y facilitar los medios que sustenten el desarrollo de los conocimientos y de las competencias necesarias para la inserción social y profesional de calidad. Debe también evitar que la brecha digital genere capas de marginación como resultado de la a alfabetización digital.

Las tecnologías constituyen un medio como jamás haya existido que ofrece un acceso instantáneo a la información, a cada uno le toca enriquecer y construir su saber a partir de esa información y a la educación proporcionar las bases para que esto se produzca. Para que estas tecnologías estén verdaderamente al servicio de la enseñanza y del aprendizaje y contribuyan a la formación de los ciudadanos y los trabajadores que

necesita esta sociedad, tal penetración tecnológica debe estar acompañada de una evolución pedagógica.

Las tecnologías de la información y de la comunicación deben incorporarse al proceso educativo. Se ha observado que las tecnologías de la información suscitan la colaboración en los alumnos, les ayuda a centrarse en los aprendizajes, mejoran la motivación y el interés, favorecen el espíritu de búsqueda, promueven la integración y estimulan el desarrollo de ciertas habilidades intelectuales tales como el razonamiento, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender. Para los profesores las tecnologías informáticas han servido hasta ahora para facilitar la búsqueda de material didáctico, contribuir a la colaboración con otros enseñantes e incitar a la planificación de las actividades de aprendizaje de acuerdo con las características de la tecnología utilizada.

El proceso de integración y uso pedagógico de las Tic's en los centros educativos.

(Manuel Area Moreira, 2010),: Afirma: ofrece una síntesis de los resultados más destacables de un proyecto de investigación con el que hemos pretendido analizar el proceso de integración pedagógica de las tecnologías de información y comunicación (Tic's).

En las prácticas de enseñanza y aprendizaje de centros educativos primarios y secundarios de Canarias.

Con este análisis que se ha obtenido hemos pretendido identificar los efectos más destacados de la tecnología, generan en cada centro educativo la innovación que se produce en el ámbito de la organización escolar, enseñanza en el aula del aprendizaje del estudiante en el ámbito profesional.

El método didáctico, a través de las TIC, un estudio de casos en las aulas.

(Sales Arasa Cristina, 2009),: Afirma: Actualmente, nadie se para a cuestionarse el hecho de que las TIC, al igual que se encuentran en todos los ámbitos de la sociedad, tienen que estar en los centros educativos: “la escuela, no se puede quedar al margen de las tecnologías”, Con este manual se pretende abordar desde una postura cercana a las aulas, el cómo realizar dicha incorporación de manera que sea constructiva y no meramente superficial.

La autora del libro: Cristina Sales Arasa, al ser psicopedagoga en ejercicio y doctora en Pedagogía por la Universidad de Valencia, en donde en la actualidad también ejerce de profesora asociada; a la hora de plantearse la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza aprendizaje, lo hace desde una perspectiva compleja. Siendo ella formadora de formadores, se acerca con un estudio de caso, a los docentes de las aulas: a los profesores encargados de incorporar las TIC en su día a día.

Desde las aulas, el profesorado percibe las TIC como “un desafío a las estrategias de enseñanza”, En este libro, los docentes pueden encontrar respuestas o ayudas, provenientes directamente de las propias escuelas, para afrontar dicho reto desde unos fundamentos didácticos, y no en función de intereses ajenos a la Educación. Desafíos pedagógicos de la escuela virtual: las TIC y los nuevos paradigmas educativos.

(Manuel Benito Gómez, 2009),: Afirma: Descripción: Aunque sería lógico pensar que el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) incidiría en la mejora sustancial en el ámbito de la Educación, la realidad muestra que en la actualidad ni el uso de estos recursos en la escuela ha llegado a ser masivo, ni parece haber cambiado sustancialmente ni las pautas de formación del profesorado ni la forma en que éste entiende los procesos de aprendizaje.

La guía didáctica.

(Lorenzo García Aretio, 2009),: Afirma: desde hace años viene publicando orientaciones para los docentes de los sistemas de educación a distancia, referida a los materiales que deben ser utilizados en las estrategias de enseñanza y procesos de aprendizaje, se han desarrollado a través de sistemas convencionales, digitales.

Son diferentes las denominaciones que ha este documentó se le asigna, la denominación más habitual seguía siendo la guía didáctica, pero también se le ha denominado Guía Docente.- Así se hace en las Universidades europeas de educación superior (EEES). Recientemente la UNED la ha bautizado como guía de estudio.

Uso pedagógico de las TIC para el fortalecimiento de estrategias didácticas del PTA

Busca un aprendizaje significativo en donde el estudiante interiorice el conocimiento y lo adapte a los conocimientos previos que va a generar su cambio de actitud, pero el hecho de incursionar en involucrarse en la tecnología a partir del desarrollo de actividades, lo mantendrá motivado e interesado en el descubrimiento, en trasladarse a lo desconocido, conllevando, lo anterior, que su mente se proyecte hacia la imaginación y la creatividad que es lo que en última instancia desea manejar este aprendizaje, más esto tiene su realidad de ser, siempre y cuando se cumpla con las condiciones del aprendizaje significativo.

Diferencias entre las herramientas tecnológicas y otros recursos.

Las tecnologías basadas en medios interactivos tienen algunos atributos fundamentales, que los distinguen de los medios tradicionales estáticos, que a largo plazo tendrán un gran impacto en la educación. Anteriormente hemos mencionado algunas de estas características como la ejecutabilidad de las representaciones. Los cambios cognitivos que la tecnología está logrando tienen que ver con tres características particulares de estos recursos:

La facilidad de tener a la mano diversas representaciones de un mismo concepto matemático o de lenguaje y poder relacionarlas activamente unas con otras.

La “manipulación” de objetos matemáticos y sus relaciones.

La interactividad diferencia enormemente el recurso computacional de otros medios estáticos y aún dinámicos como los vídeos. Si se escribe una oración en un medio estático tal como el lápiz y el papel, ésta simplemente se imprime y no hay interactividad ni con el papel ni con otras frases que pudieran haber estado escritas antes en la hoja. Más aún, el papel no proporciona ayuda sobre lo que uno está escribiendo, salvo algunos casos en los que las cuadrículas o el papel para gráficas proporcionen algún soporte que guía a quién hace el dibujo.

Aulas digitales:

El aula digital es un sistema de organización donde intervienen medios y métodos digitales, a través de los cuales el estudiante interactúa para lograr el objetivo propuesto. La presencia del profesor se da principalmente a través de los medios, que actúan como mediadores entre objetivos y contenidos, soportados estos últimos en una variedad de métodos que van, desde el estudio independiente hasta el chat y el correo electrónico, entre otros.

Principios didácticos que se cumplen en el aula digital.

Los principios didácticos son la base o fundamento que orientan las actividades del profesor y facilitan el carácter de la actividad cognoscitiva del alumno. Ellos expresan los aspectos internos del proceso pedagógico e influyen en la efectividad de dicho proceso.

Carácter Educativo de la enseñanza:

Toda enseñanza tiene un carácter educativo. Ello supone que para cumplir con la necesidad de que el ser humano se desarrolle integralmente y de forma plena la enseñanza

debe brindar las condiciones requeridas, no sólo para la formación de la actividad cognoscitiva del estudiante, para el desarrollo de su pensamiento, de sus capacidades y En el aula digital el estudiante se apropia de un contenido previamente seleccionado que responde a un sistema de objetivos lógicamente diseñados.

Pero el carácter educativo de la enseñanza no sólo se queda en este plano, sino que va más allá al considerar también las influencias educativas que ejercen métodos, medios y las formas de evaluación empleadas en el aula digital. Forma también parte de este carácter educativo la interacción generada entre los estudiantes, ya sea por medio de un chat, un foro o el correo electrónico, por sólo citar algunas formas de interacción. El estudiante eleva su autonomía y responsabilidad ante su propio aprendizaje y contribuye, con su participación en el aula digital, al aprendizaje de los otros compañeros de estudio.

La enseñanza favorece el desarrollo del individuo.

Este principio toma como punto de partida la zona de desarrollo próximo, pues es más importante lo que el estudiante realiza con la ayuda de los demás que lo que hace por sí solo. Esto se explica fácilmente al comprender que las acciones que desarrolla con ayuda de los demás son acciones que mañana realizará de manera independiente, contribuyendo, a su vez, tanto a su desarrollo personal como al de su grupo.

El desarrollo, además, está dirigido por la significación del aprendizaje, así como por la organización significativa de contenidos, métodos y medios del aula digital. Se vincula a este principio con el aprendizaje instructivo propuesto por Bruner, donde el estudiante se coloca en situaciones de resolver problemas que evidente me favorece su desarrollo.

Carácter multimedia de la enseñanza.

Este es uno de los principios más evidentes en el aula digital, al comprobar que los contenidos se expresan a través de una variedad que métodos y medios, no sólo limitados al texto objetar. El principio señala aquellas acciones es específicas que son necesarias

para revelar el contenido del concepto a formar y para representar este contenido primario en forma de modelos conocidos de tipo material, gráfico o verbal, acorde a la teoría del aprendizaje significativo. Este principio indica que los alumnos descubren el contenido general de un determinado concepto como fundamento de la posterior identificación de sus manifestaciones particulares, entendiéndose lo general como la conexión genéticamente inicial que permite explicar el desarrollo del sistema.

Propósitos de las actividades

El propósito fundamental de estas actividades es mejorar los aprendizajes de los niños y en especial en las área de matemáticas y lenguaje, enriqueciendo las practicas pedagógicas que se venían utilizando dentro del aula haciendo este evento un momento dinámico y divertido en el que no solo se pusiera en práctica conocimientos propios del área sino que también se tuvieran en cuenta valores como el respeto, buen trato etc.

A través de la inclusión y uso de la tecnología como forma de estimular los procesos mentales haciendo más significativo el acto de enseñanza aprendizaje al permitir que el estudiante comprenda que la tecnología es aplicable a todas las áreas del conocimiento y no a solo una en específico o que es algo aislado de la escuela, logrando así que esté sea el actor mismo en la construcción de su aprendizaje.

Tiene correspondencia con los objetivos del PTA ya que a través de este programa se pretende alcanzar una transformación del sistema educativo que implique el mejoramiento continuo de las prácticas pedagógicas, crear ambientes de aprendizaje que facilite oportunidades a los estudiantes para que ellos desarrollen conceptos y habilidades de pensamiento, la equidad, el cierre de brechas y el contacto con las TIC.

Lo anterior, se hace visible desde el instante en el que los docentes han tenido la oportunidad a través de la Comunidad de Aprendizaje (CDA) de hacer reflexiones sobre su quehacer pedagógico, de repasar, revisar y apropiarse de los referentes curriculares,

realizar estrategias pedagógicas en conjunto, de la incorporación del uso pedagógico de las TIC en el aula de clase para presentarles actividades interactivas, motivantes y significativas a los estudiantes; todo esto con el acompañamiento y orientación permanente de tutor.

El aprendizaje significativo entre los objetivos de la educación.

Se caracteriza en preparar al alumno para la vida, enseñarle a pensar, a que valore la significación del conocimiento y el proceso del aprendizaje, de forma que se estimule cada día más, creatividad, obtención de nuevos conocimientos.

Rol del estudiante en el siglo XXI con el uso de las tics.

En la sociedad nos que sean capaces de adaptarse a los cambios y generar nuevos conocimientos.

En el marco de la globalizada sociedad de la información las corrientes pedagógicas de tipo socio constructivistas y las nuevas posibilidades simbólicas comunicativas de acceso a la información, didácticas, organizativas y para el procedimiento de la información que abren las tecnologías de la información, no solo propician un cambio en las tradiciones papeles docentes si no que los estudiantes deben enfrentar al uso de las nuevas técnicas y pautas de actuación.

Así y en consonancia con las nuevas competencias que deben adquirir loa estudian el rol que se espera de ellos en los proceso de enseñanza aprendizaje, por tanto los centros educativos deben brindar una educación congruente a las demandas de la sociedad de la información la cual aborda nuevos desafíos y retos desde una intervención educativa adecuada, la misma que enseña a utilizar eso medios para tener acceso a la información, y sobre todo ayudar a la sociedad que sepan reflexionar sobre la misma de un modo crítico y racional, construyendo así, a partir de los datos recibidos un conocimiento significativo y

lo más ajustado a la realidad, es fundamental percibir la sociedad de la información como sociedad del aprendizaje, entendida como una educación permanente o para toda la vida, es decir abordando la denominada educación no formal iniciada por DELORS en los 60 se refiere a que el proceso de aprendizaje ya no se limita al periodo de escolarización obligatoria si no que todos están inmersos, a ahora bien sabiendo que caminar hacia esa sociedad del conocimiento implica por otra parte la necesidad de general estrategia políticas y económicas que faciliten y garanticen la formación en la educación.

La información está al alcance de todo el mundo y accesible para todos. Y para poder manejar correctamente ésta revolución, los profesores necesitan un desarrollo profesional continuo.

También es importante tener en cuenta que es una creencia común y general que aprender a enseñar es una experiencia para toda la vida. Por tanto, se supone que los profesores deben experimentar en el aula para ser capaces de “Desarrollar nuevas estrategias didácticas y nuevas formas de usar tanto materiales como recursos”. Con más frecuencia, se le pide al profesorado que desarrolle un perfil investigador y que comprenda la relación existente entre la teoría de adquisición de una lengua extranjera y el diseño de los materiales y sesiones.

En necesario acotar que el énfasis de hacer la presente investigación se basa en que la docencia tenga cambios estratégicos en cuanto a las didácticas a utilizar, de tal manera que la comunicación y distribución de materiales (textos), enfatizan la disponibilidad y potenciales que tiene la tecnología.

La aplicación de las Tics en asignaturas que afectan el rendimiento en los estudiantes, puede cambiar de un simple texto a un guía didáctica en el área de Matemática que permita incentivar al estudiante y éste a su vez pueda aprender y acceder a la: comunicación basada en textos, comunicación escrita, procesamiento de datos, cálculo y

análisis de datos numéricos, análisis estadísticos de datos, expresión gráfica, que pueden aplicarse en el campo educativo.

Mientras más se incentiva a la innovación y tecnología, más atención y fuerzas de aprender tendrá el estudiante al utilizar las Tics en asignaturas que suelen ser complicadas logrando ayudar a los estudiantes a aprender y a los profesores a enseñar de manera más efectiva.

El constructivismo

Es una teoría educativa, que se basa en como las personas construyen su propio conocimiento y entendimiento sobre el mundo, a través de su experimentación y reflexión sobre las mismas. Los principales precursores de esta teoría son: Piaget, Vygostky, Ausubel. 11

Teoría Vigotsky (Aprendizaje sociocultural)

La teoría de Vigotsky se refiere a como el ser humano ya trae consigo un código genético o línea natural del desarrollo, también llamado código cerrado, está en función del aprendizaje, en el momento que el individuo interactúa con el medio ambiente. Su teoría toma en cuenta la interacción sociocultural, donde influyen mediadores que guían al niño a desarrollar sus capacidades cognitivas.

Teoría Ausubel (Aprendizaje significativo)

Se basa en los saberes previos para lograr aprendizajes significativos, también expone la necesidad de organizar los aprendizajes de tal forma que el alumno pueda asimilar mejor los nuevos conocimientos destaca la importancia de la transferencia para que el alumno pueda relacionar y aplicar sus aprendizajes a nuevos contextos.

a) Características del constructivismo

El aprendizaje es un proceso activo en el cual el aprendiz construye nuevas ideas o conceptos basados en sus conocimientos anteriores. Lo importante es el proceso no el resultado.

El sujeto posee estructuras mentales previas que se modifican a través del proceso de adaptación.

El sujeto que conoce es el que construye su propia representación de la realidad.

El aprendiz debe tener un rol activo.

b) Objetivos del constructivismo

Construir conocimiento a través de las experiencias, mediante el empleo de tareas auténticas que son de utilidad en el mundo real.

Lograr que el aprendizaje de los estudiantes sea activo, mediante la participación de ellos, de manera constante, en actividades de contexto.

Ambientar creativa e innovadoramente el proceso de enseñanza aprendizaje.

Favorecer el desarrollo de los procesos cognitivos y creativos, para que en su vida profesional el estudiante se desarrolle con autonomía e independencia.

Lograr que el estudiante confronte las teorías con los hechos, es decir obtener que este interactúe con su entorno.

c) Factores que intervienen en el proceso de aprendizaje constructivista

En el proceso de aprendizaje constructivista, se tienen tres factores que son:

Factor interno del individuo (procesos cognitivos)

Experiencias (conocimientos acumulados)

Factor ambiental (proveedores de nuevas experiencias).

d) El constructivismo y las TICs

El proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de TICs se apoya en una pedagogía constructivista en la cual el aprendizaje colaborativo juega un papel importante. Durante la enseñanza usando TICs se destacan las siguientes características.

Activo y manipulable. -Involucra a los estudiantes, de manera que sean ellos mismos quienes interactúan y exploran; además de darles oportunidad de concientizar el resultado de su manipulación del aprendizaje.

Constructivo y reflexivo. - Permite al estudiante hacerse con nuevos conocimientos y acomodarlos a los previos, lo cual lleva a la reflexión de su aprendizaje.

Intencional. - Permite que sea el estudiante quien propone metas a alcanzar y además le lleva a monitorear hasta qué punto logra sus metas.

Auténtico, retador y contextualizado. - Ayuda a que el estudiante sitúe su aprendizaje en situaciones reales, lo cual le prepara para futuros retos.

Estrategias para la implementación de las tics en el aula

Las estrategias buscando una real apropiación pedagógica de las TIC en diferentes escenarios tales como Medellín Digital, Antioquia Digital y otros contextos educativos, donde se ha promovido el uso cotidiano de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), por parte de la comunidad educativa, mediante el acompañamiento presencial y virtual para que los docentes puedan enseñar mejor y los estudiantes aprendan más.

Para lograr identificar estas necesidades del entorno educativo y fortalecerlas mediante el acompañamiento presencial y virtual, se plantean algunas estrategias desarrolladas en tres categorías los cuales se dividen en subniveles para la apropiación tecnológica por parte de los docentes.

Categorías los cuales se dividen en subniveles para la apropiación tecnológica por

parte de los docentes.

1. Etapas de apropiación tecnológica

Esta categoría nos muestra los niveles de apropiación tecnológica que van adquiriendo los docentes.

- Nivel de acceso a la tecnología
- Nivel de adopción de la tecnología
- Nivel de apropiación de la tecnología.

1.- Nivel de acceso a la tecnología

Los docentes identifican su nuevo contexto educativo y están conscientes en el desarrollo de habilidades pedagógicas y tecnológicas para aplicarlas a nuevas estrategias de enseñanza. En la actualidad un gran número de docentes reconoce la importancia de desarrollar habilidades y competencias de tipo pedagógico y tecnológico que les permitan la apropiación de métodos de enseñanza para la sociedad actual del conocimiento. Es fundamental que el profesor adquiera ciertas habilidades, conocimientos y actitudes que lo capaciten para aplicar estrategias innovadoras y modelos alternos que incluyan la enseñanza por medio de la TIC proporcionando al alumno un rol activo en su proceso de aprendizaje (González 2008)

2.- Nivel de adopción de la tecnología

Los docentes después de reconocer su nuevo método de trabajo con apoyo de las TIC, deciden desarrollar y optimizar su proceso de aprendizaje del uso de las TIC para la enseñanza de sus asignaturas; es decir, se hacen conscientes de la necesidad de encontrar un sentido didáctico a la incorporación de la tecnología a sus clases.

La capacitación y actualización constante de los docentes permite el desarrollo profesional para el fortalecimiento de habilidades y la generación de estrategias para que la transformación de los ambientes de aprendizaje suceda. La integración de la tecnología

incluye llevar la teoría educativa en la práctica y en la aplicación de resultados para potenciar la enseñanza (Guzmán y Nussbaum 2009)

3.- Nivel de apropiación de la tecnología.

Docentes adoptan que la utilización de las TIC es imprescindible dentro de sus prácticas de aula y desarrollan, apoyados de los recursos tecnológicos, herramientas facilitadoras digitales completas, propuestas de aula, estrategias de enseñanza competitiva o proyectos con firmes propósitos pedagógicos y didácticos. La transformación cotidiana de los procesos educativos tanto para docentes y estudiantes, depende de la introducción e incorporación de las TIC.

La apropiación de la tecnología no es una actitud definitiva, pues está sujeta a un refuerzo progresivo que puede ir cambiando la evaluación hacia la tecnología por parte del usuario y conducirlo a una desaprobación.

De esta forma podemos mencionar que llegar al nivel de la apropiación tecnológica dependerá de la forma en que los docentes se comprometan en la mejora de su proyecto formativo (Carroll et al. 2003)

2.-Estrategias de Enseñanza

1.-Estrategias de enseñanza vinculadas a herramientas tecnológicas.

Permite conocer las diferentes estrategias de enseñanza usadas y aplicadas por los docentes en el aula y cómo incorporan las TIC a estas prácticas. El uso de estrategias de enseñanza apoyadas en el uso de las TIC son funcionales siempre y cuando su aplicación se enfoque como ayuda para las diferentes asignaturas, adicionalmente estas deben beneficiar el desarrollo e impartición de la clase y el desempeño de maestros y alumnos

durante y después de esta. Para encontrar la utilidad de los recursos tecnológicos es la impartición de una asignatura es necesario basarse en parámetros que permitan decidir por qué, para qué y cómo hacer uso de ellos (Escobar, Glasserman y Ramírez 2015)

Estrategias de enseñanza vinculadas a herramientas tecnológicas.

Este nivel permite conocer las diferentes estrategias de enseñanza usadas y aplicadas por los docentes en el aula y cómo incorporan las TIC a estas prácticas. El uso de estrategias de enseñanza apoyadas en el uso de las TIC son funcionales siempre y cuando su aplicación se enfoque como ayuda para las diferentes asignaturas, adicionalmente estas deben beneficiar el desarrollo e impartición de la clase y el desempeño de maestros y alumnos durante y después de esta. Para encontrar la utilidad de los recursos tecnológicos es la impartición de una asignatura es necesario basarse en parámetros que permitan decidir por qué, para qué y cómo hacer uso de ellos (Escobar, Glasserman y Ramírez 2015)

2.-Tipos de recursos tecnológicos utilizados.

Los recursos tecnológicos utilizados y cómo estos generan un real impacto en los ambientes de aprendizaje en co-relación con las estrategias de enseñanza. La amplia cantidad de recursos tecnológicos de la actualidad, permiten al docente tener un abanico de posibilidades para la realización de actividades de acuerdo a las características de su modalidad educativa y de su enseñanza en diversas asignaturas lo que beneficia la autogestión del tiempo y la formación de los docentes. Hoy día tanto docentes como estudiantes cuentan con una amplia variedad de modalidades educativas que se apoyan de las TIC y que ofrecen diversas características que se adaptan a las necesidades de cada individuo, estas son e- learning, b- learning, u- learning y m- learning. (Gómez y Alemán 2011)

3.-. Utilización de recursos tecnológicos

Se observa la manera de integrar tanto estrategias de enseñanza como recursos tecnológicos dentro de las clases. El uso apropiado de los recursos tecnológicos para ser integrados con saberes específicos, requiere además de la constancia en su uso y las competencias informáticas e informacionales de cada docente, esto permitirá encontrar un sentido didáctico de la tecnología y se dará una incorporación realmente significativa en la enseñanza. Evaluar a un docente en su proceso de apropiación tecnológica por un corto período de tiempo es insuficiente ya que se necesita una evaluación más profunda de las competencias que se puedan lograr como resultado de un uso persistente. (Carroll

Implementación de estrategias tic en el aula

La implementación de estas categorías y como se ha venido implementando de una forma más concreta es de la siguiente manera:

La estrategia posee tres componentes:

1. El primero está dado desde el acompañamiento que se brinda por parte del tutor pedagógico a los docentes e instituciones que participan de la estrategia, en este momento el tutor pedagógico lleva consigo al territorio un conjunto de elementos pedagógicos, educativos y didácticos que le permitirán abrir el panorama de cómo se logran implementar los recursos educativos digitales con los contenidos establecidos en sus planes de área de acuerdo al Plan Educativo Institucional (P.E.I) dentro de estos recursos tenemos (cómo relacionar los estándares curriculares de las áreas con las competencias TIC, como hacer que los contenidos establecidos y aplicados en las áreas puedan llegar hacer transversales entre ellas misas, para que así puedan construir una unidad didáctica la cual pueda ser compartida a través de las diversas redes y plataformas educativas generando comunidades de aprendizaje colaborativas entre maestros en donde la realimentación y la implementación de múltiples estrategias podrán utilizadas por quien desee en las aulas de clase

2. Contar con plataformas educativas en donde los docente puedan acceder a recursos educativos digitales para la construcción de sus actividades o para que puedan subir sus actividades realizadas y ser compartidas con otros docentes, para ello se tienen en cuenta plataformas como: la página web del MEN (colombiaaprende.edu.co) Plan Digital Teso de Itagüí(planteso.edu.co), EDMODO, el Metaportal de la Gobernación de Antioquia (antioquiatic.edu.co) entre otros.
3. Por último el diseño de la propuesta formativa para el aula teniendo en cuenta las habilidades y competencias que se desarrollarán en los estudiantes a través de recursos educativos digitales ya sean de aplicaciones que se encuentren en la red(online) o de los que puedan ser trabajados de manera (offline) debido a la falta de conectividad en algunos lugares. Teniendo ya estructurado todo el material para ser implementado en clase, se lleva este a ser ejecutado con sus estudiantes, en donde se puede lograr identificar la validez de lo construido y lo desarrollado por el docente, como también las falencias que se puedan dar con respecto a lo construido, para así lograr brindar mejoras y poder tener un producto y una planeación con calidad.

Etapa de apropiación tecnológica

1.- Diagnóstico

Se ha realizado por un tutor pedagógico, el cual es un maestro, con experiencia en el aula y en el uso pedagógico de TIC, que llega al escenario educativo para sumergirse en la dinámica escolar, entender su contexto, proponer estrategias didácticas con el uso de las TIC, asesorar adecuadamente a sus pares, en la búsqueda, selección y diseño de contenidos educativos digitales.

Permite conocer el estado inicial de los docentes en relación al uso y apropiación de TIC, identificando el nivel en el que se encuentran en formación en TIC y planeación de clases a través de contenidos y recursos educativos digitales, así como la incorporación de estos a sus planes de área.

2.- Interacción.

Es necesario generar espacios para que el tutor pedagógico desarrolle escenarios que permitan al docente interactuar con las herramientas TIC a la vez que se va adquiriendo habilidades en el uso de recursos educativos, software y herramientas audiovisuales. Este acompañamiento permitirá posteriormente generar una articulación entre herramientas TIC y contenidos de las diferentes áreas de conocimiento.

3.- Apropiación

La construcción de herramientas facilitadoras para el aula son una estrategia que permite a los docentes desarrollar habilidades para la planeación y el desarrollo de ambientes de aprendizaje, que surgen como respuesta a diferentes actividades colaborativas digitales que se proponen.

De modo que una actividad colaborativa digital, se puede entender como una herramienta para el diseño de un contenido digital que dé respuesta a una necesidad que se presenta en el aula y que requiere ser fortalecida.

Estrategias de Enseñanza

Integración

El docente como experto de su área debe correlacionar las herramientas TIC con sus contenidos, plan de áreas, resultados de pruebas institucionales y estandarizadas, con el fin de identificar las dificultades a fortalecer mediante la implementación de sus herramientas facilitadoras. La implementación cobra sentido ya que las TIC se convierten en apoyo para el desarrollo de las clases.

Apropiación

Las herramientas facilitadoras para el aula son una estrategia que permite a los docentes desarrollar habilidades para la planeación y el desarrollo de ambientes de

aprendizaje, que surgen como respuesta a diferentes actividades colaborativas digitales que se proponen.

De modo que una actividad colaborativa digital, se puede entender como una herramienta para el diseño de un contenido digital que dé respuesta a una necesidad que se presenta en el aula y que requiere ser fortalecida.

Estrategias de enseñanza

1.-Integración

El docente como experto de su área debe correlacionar las herramientas TIC con sus contenidos, plan de áreas, resultados de pruebas institucionales y estandarizadas, con el fin de identificar las dificultades a fortalecer mediante la implementación de sus herramientas facilitadoras. La implementación cobra sentido ya que las TIC se convierten en apoyo para el desarrollo de las clases.

Construcción del aprendizaje por asignaturas

Construcción.

El docente plantea el objetivo de aprendizaje que quiere que sus estudiantes alcancen a través de la herramienta facilitadora para el aula y elabora el guion para el desarrollo. Se construye la herramienta facilitadora para el aula a través de la técnica planteada en la actividad colaborativa digital, teniendo claridad en el objetivo de aprendizaje y las habilidades que quiere desarrollar en sus estudiantes a través de la misma.

Implementación

El docente a través de la herramienta facilitadora para el aula invita a sus estudiantes a realizar una actividad práctica a través de la metodología de aprender haciendo, en la cual el conocimiento es dado de manera bilateral y desde una metodología colaborativa y

participativa por parte del alumno, en esta fase el docente se convierte en un guiador, un mediador o un facilitador, el docente ya posee el conocimiento en cuanto al dominio y manejo de los recursos educativos digitales y la implementación de estos en su proceso de enseñanza, ahora le toca al estudiante construir su propio conocimiento y darla a entender por medio de esos recursos y aplicaciones que el docente le facilita, para que así el aprendizaje sea en doble dirección, el estudiante adquiere conocimiento y lo aplica y el docente posee el conocimiento y se lo retroalimentación

Acompañamiento virtual

1. Compartir.

A través de la red virtual de aprendizaje, el maestro comparte su herramienta facilitadora para el aula, las evidencias de implementación en el aula y las producciones de los estudiantes, donde utilizan los mismos recursos que el maestro utilizó para construir su herramienta facilitadora para el aula.

2.-Retroalimentación.

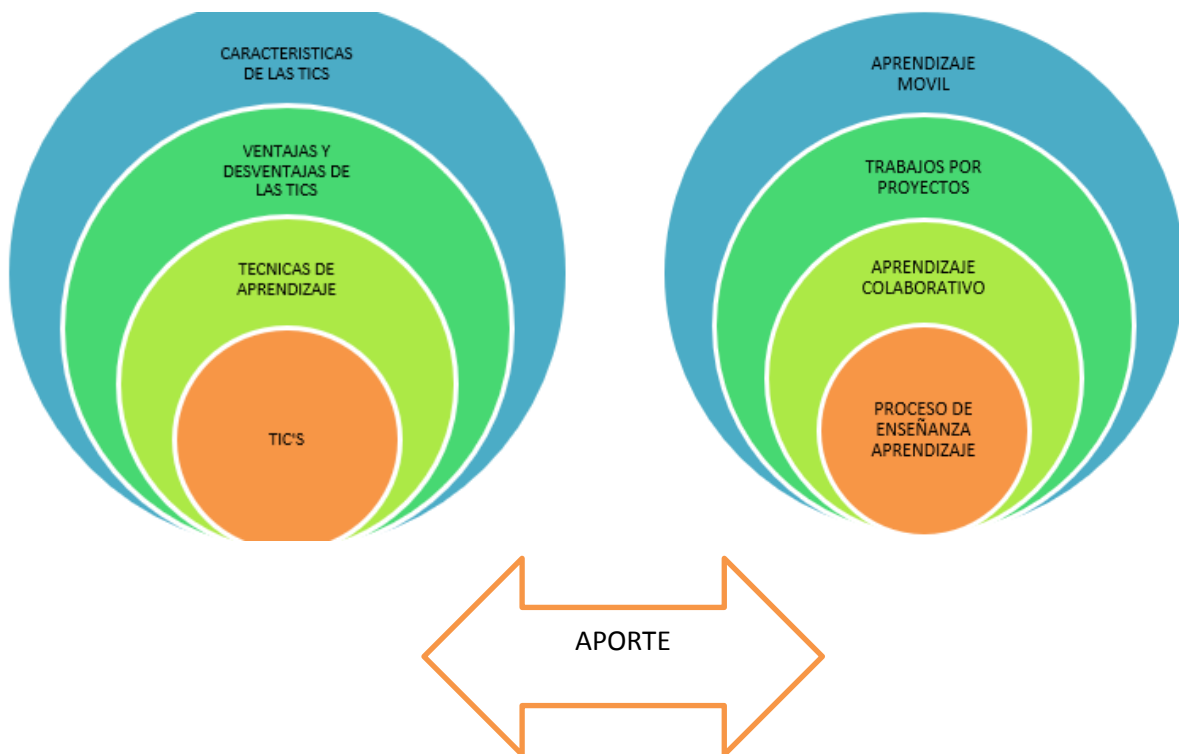
Después de ser compartida, el dinamizador de la red virtual de aprendizaje, asigna un puntaje correspondiente a la rúbrica de evaluación de la actividad colaborativa digital, para ubicarlo en el sistema de Ranking

3.- Ramificación (insignias y Ranking)

La ramificación como estrategia de estímulo o valoración de las acciones o actividades que se realizan, se convierten dentro de la estrategia en un punto de apoyo para que el docente continúe fortaleciendo sus procesos de enseñanza y adquiriendo ciertas capacidades y habilidades en TIC que van surgiendo a medida que las implementa en su vida cotidiana, él como cualquier otro individuo necesita de ser estimulado o reconocido en su trabajo, por ello el proceso de gamificación lo que busca es brindarle al docente un reconocimiento ante sus compañeros de comunidad, debido a los esfuerzos y trabajos

realizados. Se brinda una clasificación con un puntaje, teniendo en cuenta la rúbrica, en donde se encuentran los parámetros de verificación de la información brindada y realizada en el trabajo planteado.

2.1.2.2. Categorías de análisis



2.1.3.-Postura teórica.

Para la realización de este proyecto se tomó en consideración de mencionar las teorías de ciertos autores de acuerdo con estas teorías de Mayer y Castañeda explica que el aprendizaje son cambios duraderos en el conocimiento de cada alumno, esto se debe a la experiencia.

Castañeda en estos últimos años explican el uso de las tics para aprender y lo define como el conjunto de herramientas, fuentes de información, servicios.

Mayer (2010, p.30) afirma que el aprendizaje hace referencia “a cambios duraderos en el conocimiento del alumno, cuando dichos cambios se deben a la experiencia”, es decir, es un cambio relativamente permanente en el conocimiento de una persona, basado en la experiencia de dicha persona. Por otro lado, se debe tener en cuenta que el aprendizaje se puede realizar de manera multiperceptiva, es decir, que se aprende por diferentes sentidos. He aquí un hecho importante y trascendental, con las TIC podemos introducir diferentes estímulos.

En los últimos tres o cuatro años de la primera década del siglo XXI, coincidiendo con el auge de la Web 2.0, y no por casualidad, diversos autores han comenzado a hablar de otra manera de usar las TIC para aprender: los PLEs (Personal Learning Environments) . Adell y Castañeda (2010), lo definen como “el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona que utiliza de forma asidua para aprender que se configurara alrededor de las herramientas y servicios que nos permiten el acceso y la relación con la información y con otras personas.

A partir de diferentes estudios realizados en la Universidad Nacional de Patagonia Austral, estamos avanzando en la conformación de patrones que ayuden a caracterizar y analizar tensiones pedagógicas y la relación entre la sociedad del conocimiento, el protagonismo de las TIC en la educación y entre otros aspectos su relación con los tipos de formación y con el currículum oculto del ámbito educativo.

Si bien se habla de un trabajo regional patagónico, entendemos que es previsible encontrar muchas semejanzas con lo que sucede en el ámbito nacional y latinoamericano. Luego de la experiencia de capacitación sobre el “uso pedagógico de las Tecnologías de la información y la comunicación”² del Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología 1 Magister en Informática Educativa. Asistente Técnico Internacional – OEI-GET (EUROPEAID/120926/D/SV/AR), Programa de Fortalecimiento Pedagógico de las Escuelas del Programa Integral para la Igualdad Educativa - Unión Europea / Ministerio de Educación de la república de Argentina año 2008

Sin dejar de reconocer las influencias que tienen las teorías del aprendizaje comentadas anteriormente, la realidad es que en los últimos tiempos, la teoría conectivista se está convirtiendo en una de las más significativas para explicar cómo se produce el aprendizaje en los entornos mediados por tecnologías (Lepi, 2012). “Una de las grandes diferencias entre enseñar en el siglo XXI y en el pasado, es que en el pasado las cosas no cambiaban muy deprisa. Así que los profesores preparaban a sus alumnos para un mundo que era muy parecido a aquel en el que estaban viviendo. Pero esa situación ha cambiado ahora de forma drástica.

2.2.HIPÓTESIS.

2.2.1. Hipótesis general.

La tecnología de información y comunicación (tic) aportará positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica.

2.2.2. Subhipótesis o derivadas.

Las técnicas virtuales promoverán el interés en los estudiantes para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las ventajas que ofrecen la tic ayudarán a desarrollar habilidades en los estudiantes.

Las herramientas e-learning se emplearán como recursos didácticos por los docentes, para el desarrollo cognitivo en los estudiantes de educación básica.

2.2.3. Variables

Variable independiente: Tecnología de la Información y Comunicación (TIC)

Variable dependiente: Enseñanza-Aprendizaje

CAPITULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

Los instrumentos aplicados para la obtención de los datos en la unidad educativa Alfredo Noboa Montenegro fueron en formato de encuestas: estableciendo así un formato de preguntas aplicadas a los estudiantes y una serie de preguntas para los docentes de informática de la institución académica. En cuanto a la población está constituida por 54 involucrados del octo año de educación básica, a los cuales se aplicaran los correspondientes instrumentos de recolección de datos; La muestra de la presente investigación está constituida por todos, para lo cual no se aplica la fórmula para su respectivo calculo, debido a que dichos datos no exceden a los 100 involucrados

La muestra para la realización de este proyecto es de 46 alumnos y 8 docentes

Docentes	8
Estudiantes	46
Total	54

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

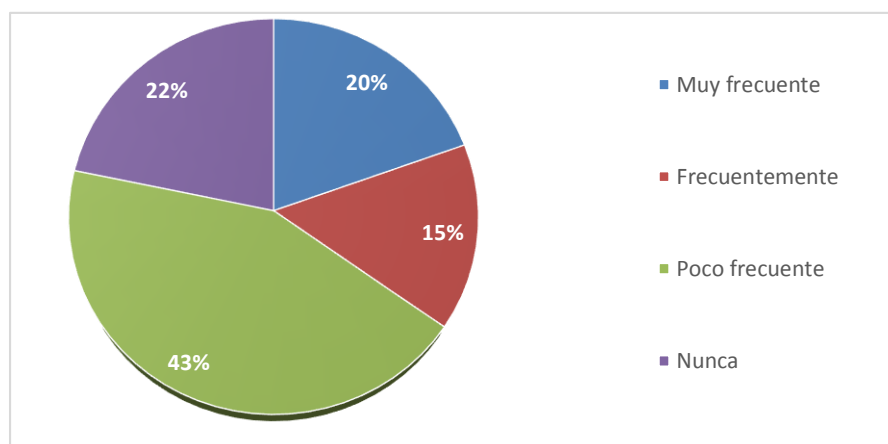
ENCUESTA REALIZADA A LOS ALUMNOS DE OCTAVO AÑO BÁSICA

- ¿Considera usted que el uso de recursos tecnológicos en el aula mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Nº	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	20	43%
2	Frecuentemente	10	22
3	Poco frecuente	9	20%
4	Nunca	7	15%
	TOTAL	46	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes



Análisis.- Podemos constatar que el 43% de los estudiantes con muy frecuente, no consideran la asignatura de computación como difícil, mientras que el 20% poco frecuente y 15% nunca.

Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza de prácticas en laboratorio de computación.

¿Creed usted que las tecnologías de la información promueven el interés en las aulas clases?

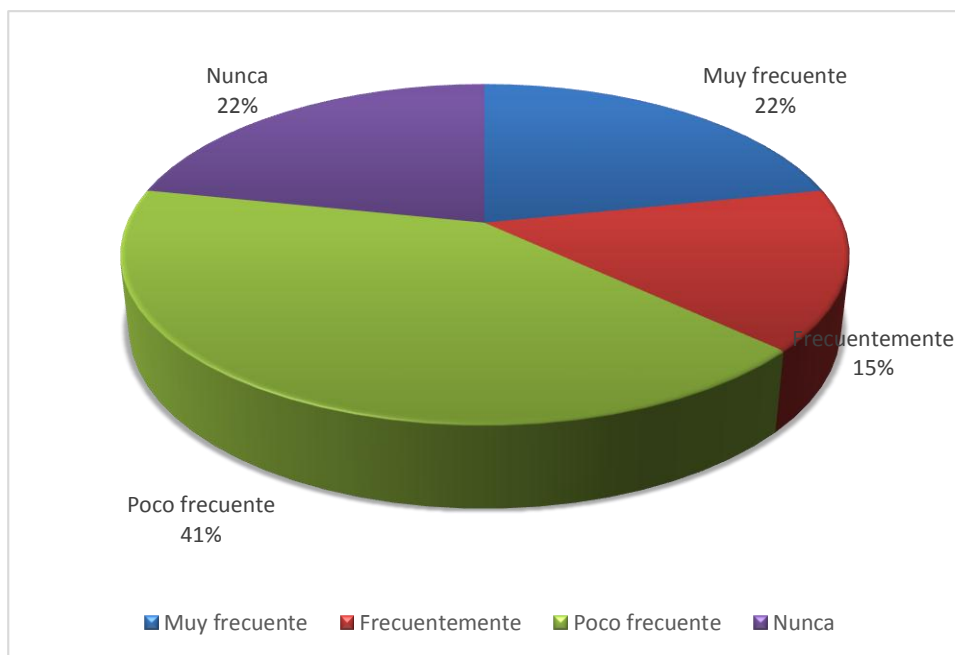
Tabla N° 2 Reconoce usted el teclado

N°	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	19	41%
2	Frecuentemente	10	22%
3	Poco frecuente	7	15%
4	Nunca	10	22%
	TOTAL	46	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes

Grafico N° 2 Reconoce usted el teclado



Análisis. - Se puede constatar que el 41% de los estudiantes con muy frecuente, no Reconocen un teclado, mientras que el 22% frecuente y 15% poco frecuentemente.

Interpretación: Donde se puede llegar a la conclusión que no recibe una adecuada enseñanza de prácticas en laboratorio de computación.

MUESTRA REALIZADA A DOCENTES

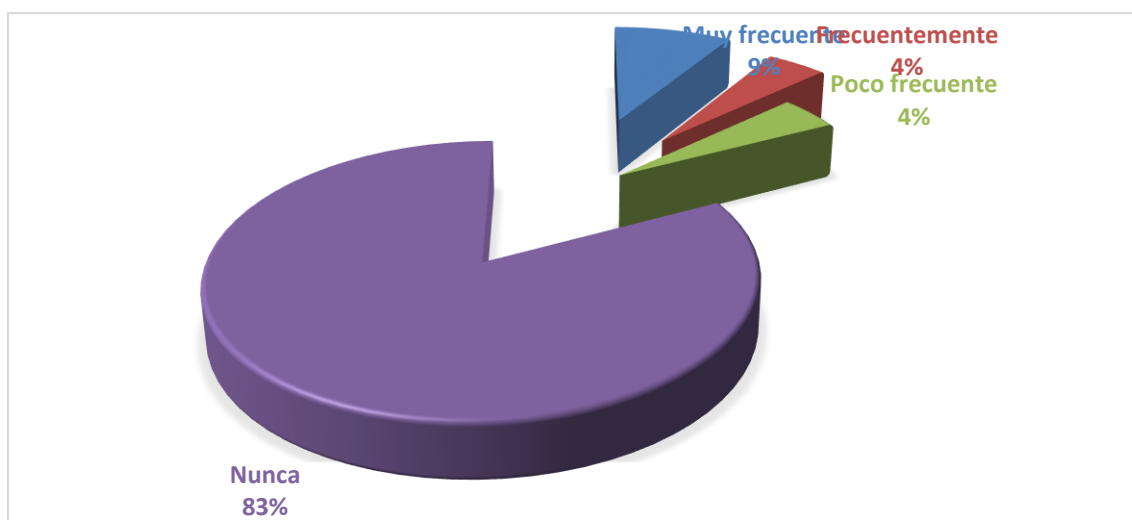
- ¿Es necesaria la implementación de estrategias tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los docentes?

Tabla N° 1 Es necesaria la implementación de estrategias tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los docentes

Nº	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	4	9%
2	Frecuentemente	2	4%
3	Poco frecuente	2	4%
4	Nunca	38	83%
	TOTAL	46	100

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes



Análisis.- Podemos constatar que el 4% de docentes con poco frecuente, no piensan que sean necesarias implementar estrategias tecnológicas en el proceso de enseñanza, mientras que el 9% muy frecuente y 83% nunca.

Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada capacitación sobre las tic.

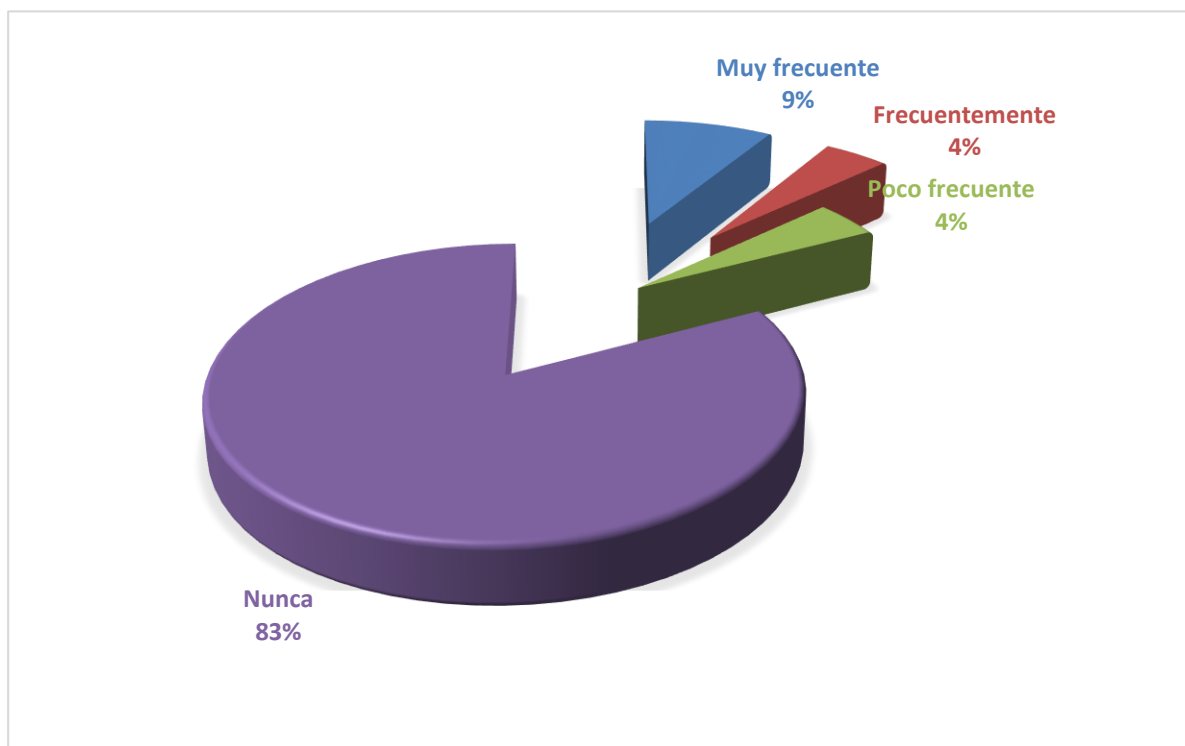
- **¿Cree usted que el docente necesita actualización sobre las tecnologías de la información y comunicación para mejorar su práctica docente**

Tabla N° 2 La capacitación del docente es importante para la integración de las tics

N°	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	4	9%
2	Frecuentemente	2	4%
3	Poco frecuente	2	4%
4	Nunca	38	83%
	TOTAL	46	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes



Análisis.- Podemos constatar que el 9% de los docentes muy frecuente, no creen en la importancia del de la capacitación para la integración de las tics, mientras que el 4% frecuente y 83% nunca.

Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada capacitación sobre las tics.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.

3.2.1. Específicas

Luego de aplicar los instrumentos se puede concluir los siguientes:

- Que en la Unidad Educativa Alfredo Novoa Montenegro, no se aplican las tecnologías de la información por lo que ha dificultado la enseñanza aprendizaje en los estudiantes.
- Los estudiantes necesitan. mejorar su aprendizaje mediante la aplicación de las nuevas tecnologías en el aula
- Los docentes deben de implementar nuevas tecnologías de enseñanza para que los estudiantes puedan enriquecer sus conocimientos y puedan mejorar en su aprendizaje.

3.2.2 General

La implementación de las tecnologías de información es importante para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Alfredo Novoa Montenegro del cantón Caluma Provincia de Bolívar

3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERAL

3.3.1 Específicas

Recomendar a los docentes que utilicen la tecnología de la información como herramientas innovadoras para facilitar el aprendizaje en los estudiantes de básica

Ayudar a los estudiantes a través del uso continuo de las tecnologías de información y comunicación para que se sientan motivados e incentivados, el cual va a permitir mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Establecer nuevas tecnologías innovadoras y tecnológicas para que los estudiantes puedan enriquecer sus conocimientos, Y mejorar el aprendizaje y dar soluciones a los problemas que se le presenten.

3.3.2 General

Se recomienda a la Unidad Educativa Alfredo Novoa Montenegro, la implementación de tecnologías de información en proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de 8vo año básica.

La tecnología de la información va a permitir el desarrollo integral, habilidades y destrezas.

CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. Alternativa obtenida

La propuesta que se va aplicar en la Unidad educativa Alfredo Noboa Montenegro se consideró como parte muy importante que los docentes deben dar uso a las tecnologías de información, presentar programas dinámicos interactivos, para que los estudiantes se sientan más motivados para aprender. Con el uso de las tecnologías de información y comunicación, se pretende que los estudiantes presten más interés en clases y no se distraigan con facilidad.

Que las clases sean más ilustrativas, más dinámicas y sobre todo se pretende que las clases sean modernas, donde se dé un buen uso a las tecnologías de información, tomando en cuenta que las aulas virtuales tienen gran ventaja y así se les facilitaría a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes deberían trabajar en aulas para agregar nuevos estilos de aprendizajes donde se desarrolle una buena comunicación e interactividad y así los estudiantes se sientan como mucho entusiasmo de aprender.

El uso de las tecnologías de información y comunicación mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del 8vo año de Educación básica de la unidad educativa ALFREDO Noboa Montenegro, cantón caluma, provincia de Bolívar.

4.1.2. Alcance de la alternativa.

Con este proyecto indica que con la aplicación de las tecnologías de información y comunicación los beneficios serían satisfactorios a los docentes y sobre todo a los estudiantes, a través de la utilización y aplicación como recurso pedagógico, va a ayudar a los estudiantes a mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además, permite la interacción entre docentes y estudiantes dándole solución a la problemática de la institución, además al utilizar este manual los estudiantes y docentes pueden auto educarse a su propio ritmo además de poder revisar de manera constante algún tema que se le dificulte sobre el manejo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación el cual es de mucha utilidad para el docente ,alumno.

La tecnología de información y comunicación en la educación posee grandes ventajas que va a facilitar la comunicación entre los estudiantes y docentes, de la misma manera posee la opción de crear un curso donde se crea un espacio para compartir archivos, subir tareas, tanto que los estudiantes prestaran más interés porque se les facilitara en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La tecnología de la información y comunicación nos ayuda, promete una manera más fácil y eficaz de interactuar entre estudiantes y profesores, donde los estudiantes podrán aprender de una manera más sencilla, descubrir cosas actuales. Sabemos que muchos profesores no están acostumbrados a usar tecnología.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1. Antecedentes

Aplicar la incorporación de TIC al proceso de enseñanza y aprendizaje, las convierten en elementos que tienden a facilitar las acciones cognitivas a partir de actividades significativas de aprendizaje. Potenciar estrategias, a partir de aquellos recursos tecnológicos seleccionados o de aquellos diseñados específicamente según el

caso, se logra potenciar una interacción fluida entre el estudiante y el contenido, que promueve el aprendizaje significativo y el desarrollo de distintos tipos de capacidades. En las simulaciones computacionales, representaciones gráficas estáticas o dinámicas, u objetos de aprendizaje incorporados, se logran activar procesos de visualización, comparación, análisis, reflexión, síntesis y valoración del conocimiento.

La interacción del alumno con este tipo de herramientas y con las actividades específicamente diseñadas para su uso, provocan que él mismo se sume en un diálogo interior que reorganiza, reelabora e interioriza el nuevo conocimiento, enriqueciendo significativamente su sistema cognitivo.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación avanzan y evoluciona a un ritmo acelerado. Observando la práctica educativa, desde el punto de vista del software utilizado para el desarrollo de estrategias que poseen un enfoque como el presente, en algunos casos el propio ritmo de cambio mencionado puede provocar algunos conflictos, como incompatibilidad de versiones, necesidad de actualizar los navegadores.

Es evidente que la implementación de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) están creando nuevos procesos de aprendizaje y transmisión de conocimiento a través de redes modernas de comunicación, promoviendo la globalización y difusión de una cultura de masas, sin embargo, aunada a estas ventajas, existen algunos elementos que están incidiendo en la implementación de estas tecnologías a nivel universitario, entre las que se encuentra:

La tradición oral e impresa en la que tiende a desenvolverse la cultura universitaria, la formación y el papel que juega el profesor como transmisor de información, el desconocimiento tecnológico institucional, la formación tradicional del profesor universitario, y los altos costos de las tecnologías, son algunas de las limitaciones que se les presentan a los docentes al hacer uso de las TIC en la actividad docente. Aunado a esto, las TIC están impactando e impregnando todos los ámbitos de la vida cotidiana, en investigaciones recientes relacionadas con este tema se evidencia que no se aprovecha al

máximo el potencial de las tecnologías para lograr optimizar el proceso educativo y cambiar el sistema de enseñanza tradicional.

Al respecto, Cabero (2007) plantea que “los nuevos entornos estimulados por la incorporación de la TIC tienen unas nuevas repercusiones para el profesorado, modificando ampliando su rol tradicional, como: consultor de información, facilitador de información, diseñadores, evaluadores continuos, tutores virtuales y proveedores de contenidos” (p.12).

En consecuencia, las instituciones educativas deben renovarse tecnológicamente la convergencia entre la educación tradicional y la implementación de las nuevas tecnologías para disfrutar de las ventajas ofrecidas a la tarea educativa, si estas son usadas de forma educativa y el hecho de no asumir los cambios que permitan flexibilizar las estructuras educativas actuales traerá limitaciones en la ejecución de las TIC en las Universidades. Por lo tanto, partiendo de estas afirmaciones, esta investigación se orienta

El uso de las tecnologías es más que habitual cada día en la sociedad actual, prácticamente todas las instituciones culturales, como: museos, exposiciones y bibliotecas, las utilizan asiduamente para difundir sus materiales a través de páginas web, o por medio de vídeos, dvd interactivos, u otros medios con objeto de tener más aceptación y divulgación entre la población.

Por lo tanto, Gallego (2002) indica que el sistema educativo no debe permanecer pasivo ante este proceso que se empieza a desarrollar desde el entorno más cercano, es decir desde el plano familiar, de los amigos, de los medios como la televisión, necesario hoy día que la escuela integre esta nueva cultura convirtiendo el uso de las TIC educativo

Según Pérez, Darder, Piccolotto y Salinas (2006), las decisiones sobre los métodos y técnicas prácticas por los docentes determinarán, en gran medida, el éxito del proceso de

enseñanza-aprendizaje. Parece adecuado, por lo tanto, estudiar cómo se está desarrollando este proceso en la universidad y disponer de información contrastable que permita identificar determinados perfiles de usos en la práctica docente, dentro de los entornos virtuales de aprendizaje.

Para Friss un entorno de aprendizaje es el espacio donde es posible gestionar el desconocimiento. La gestión del conocimiento se puede considerar como el proceso de integrar la información, extraer sentido de información incompleta y renovarla. Dado que las personas gozan por naturaleza de diversidad, el proceso de aprendizaje requiere de una biblioteca rica y variada de contenidos para soportar las distintas estrategias y acomodarse a las diferencias individuales. La interacción por tanto cobra relevancia en tanto facilita la realimentación continua del proceso (Friss, 2003).

A pesar de que existen diferentes estrategias metodológicas, el Espacio Virtual de Enseñanza Aprendizaje (EVEA) hace migrar de un aprendizaje basado en la enseñanza a un modelo basado en el aprendizaje; del modelo centrado en el profesor se transita por un modelo basado en el aprendizaje centrado en el alumno, favoreciendo su implicación, participación activa y protagonismo (Mayorga Fernández y Madrid Vivar, 2010: 105-107).

A partir del presente trabajo se pretende indagar sobre las estrategias y herramientas más comúnmente aplicadas por los docentes de la institución con el propósito de identificar aquellas herramientas que permitirían crear y optimizar el ambiente de aprendizaje adaptado a las diversas propuestas de las actividades curriculares

4.1.3.2. **Justificación**

La presente propuesta, permitió mejorar el uso de las tecnologías de la información y comunicación a los docentes de la unidad educativa Alfredo Noboa Montenegro, hoy en día existen diversas herramientas tecnológicas que permite la comunicación entre docentes y estudiantes, ayudando a profundizar mejor el aprendizaje, brindando la

oportunidad de crear espacios interactivos, donde compartir documentos, crear cursos y espacios de chat, donde, los estudiantes pondrán en discusiones sus dudas e inquietudes.

La presente propuesta está orientada a estudiantes del octavo año básica de la Unidad Educativa “Alfredo Noboa Montenegro”, donde el laboratorio de computo podría ser usada como herramienta didáctica para los estudiantes, la cual posibilita la creación de foros para intercambiar ideas y aclarar las inquietudes.

Implementar la tecnología de información y comunicación se pretende cambiar el método tradicional por el método constructivista, donde el estudiante tenga la oportunidad de compartir sus experiencias e interactuar de manera simple. La propuesta es más que interesante, ya que permite tener acceso a múltiples herramientas de gestión educacional, independientemente de la institución que pertenezca.

Promover capacitaciones a los docentes sobre la tecnología de información y comunicación y obtener un manejo adecuado de las mismas y profundizar el aprendizaje significativo a los alumnos, ejemplo, tener un canal de comunicación con los padres de sus estudiantes.

4.2. OBJETIVOS

4.2.1. General

Capacitar a los docentes sobre los recursos tecnológicos para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de estudiantes de 8vo año de educación básica de la escuela Alfredo Noboa Montenegro Caluma provincia Bolívar.

3.2.2. Especificas

Determinar los elementos necesarios, para que la tecnología de información y comunicación sea de fácil entendimiento.

Desarrollar un manual de capacitación a docentes sobre recursos para integrar a las tics sobre las tecnologías de información y comunicación para que los estudiantes realicen sus actividades en clase de manera creativa.

Concientizar a los docentes y estudiantes sobre los beneficio de la tecnología de información y comunicación en las aulas de clases.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1. Título

Manual de capacitación a docentes sobre recursos para integrar a las tics en el aula de los estudiantes de básica de la escuela Alfredo Noboa Montenegro de Caluma, provincia Bolívar.

4.3.2. Componentes

MANUAL DE RECURSOS PARA INTEGRAR A LAS TIC

Tecnología de la información y comunicación para el aprendizaje

Parte I. Recursos Web

✓ Sitios Web

✓ Buscadores

- Buscadores especializados
- Buscadores académicos

- Buscadores geográficos
- Buscadores temáticos
- Buscadores de empresas
- ✓ Directorios de buscadores

Parte II. Recursos Web 2.0

Web 2.0

- ✓ **Blogs**
- ✓ **Guías temáticas**
- ✓ **Twitter**
- ✓ **Marcadores sociales**
- ✓ **Redes sociales**

MANUAL DE RECURSOS PARA INTEGRAR A LAS TIC

Tecnología de la información y comunicación para el aprendizaje



Elaborado por; IRMA ALEXANDRA BAÑOS REYES

SITIOS WEB



El Diccionario de la Real Academia Española (RAE) define la *Web* como malla, red informática. Asimismo, la *Web* constituye el sistema de documentos (o páginas Web) interconectados por enlaces de hipertexto, disponibles en *Internet*

El lector digital de la red informática posee unas características que lo distinguen del lector presencial. Juan Carlos García (2005), en la publicación *Escribir para la red*, nos describe el perfil del lector digital:

En la red el lector no es como en el mundo impreso. El internauta es impaciente, voraz, inconstante. Realiza mucho menos esfuerzo sobre cada texto, pues tiene a su disposición, rápida y fácilmente, millones de alternativas. Si un texto le resulta complejo,

le aburre o le abruma, hay mucha probabilidad de que abandone y busque otro más digerible. El internauta no lee, escanea rápidamente la pantalla en busca de algo que le interese.

Asimismo, García aconseja que la redacción Web debe adecuarse al perfil del lector digital. A continuación se recogen algunas de las recomendaciones formuladas:

Utilizar títulos y subtítulos para segmentar el bloque de texto en otros menores. Los subtítulos ayudan a estructurar esa unidad informativa en varios segmentos menores.

Emplear resúmenes y tablas de contenido. Los contenidos se deben estructurar mediante resúmenes y tablas de contenidos

Captar el interés del lector. Es bueno que los hipervínculos sean informativos, explicativos, atractivos y que ofrezcan una buena idea de lo que va a encontrar el lector al seguir el enlace.

Usar el estilo de pirámide invertida. La idea principal o conclusión del texto debe escribirse al principio del mismo para lograr interesar al usuario en la lectura de éste. Después se debe continuar con los razonamientos generales que sustentan el argumento.

Emplear listas. Cada vez que sea posible se debe presentar una enumeración en forma de listas y, de ser posible, de modo jerárquico. Se leen mejor y ayudan a ofrecer enlaces relacionados.

Usar frases sencillas. Expresarse en una sintaxis simple: sujeto, verbo, predicado. Evitar complicar innecesariamente las frases: un párrafo, una idea.

Expresarse en un lenguaje simple y sencillo. Es más adecuado que el elegante o muy elaborado, ya que la lectura es más rápida en el primero.

Ser precisos. Evitar expresiones que puedan confundir al lector, especialmente si se descontextualizan (un titular recopilado en otro lugar distinto del original).

Utilizar la negrita y el destacado. Las partes más importantes deben sobresalir. Los textos en negrita o destacados (cursiva) deben contener la esencia del total.

Usar encabezados para organizar el texto. Ayudan a estructurar mejor los textos, otorgan tamaños de letra proporcionales a la importancia de cada parte, mejoran la lectura en dispositivos adaptados y la presencia en los buscadores.

Objetivos

Es esencial determinar los objetivos del proyecto. Estos objetivos los puede proporcionar el equipo del proyecto, los cuales se determinan a partir de las reuniones con los participantes implicados en el proyecto y de las reuniones de trabajo de usabilidad con los usuarios. Todos los participantes implicados deben estar de acuerdo con los objetivos finales del sitio. Cada objetivo debe ser claro y conciso. No hay lugar para suposiciones o más de una interpretación.

Objetivos empresariales

Estos objetivos definen lo que el negocio desea que se obtenga. Se centran en aspectos como el beneficio y el valor de marca.

A continuación se muestran ejemplos de objetivos empresariales para un sitio de Internet:

- Reducir costes para la distribución de anuncios de prensa y materiales de venta
- Reducir el número de llamadas telefónicas realizadas por el equipo de soporte
- Fortalecer la lealtad existente de los clientes
- Descubrir posibles clientes en línea

A continuación se muestran ejemplos de objetivos empresariales para una intranet:

- Proporcionar contenido personalizado y especializado a grupos clave dentro de la compañía
- Asegurarse de que los empleados se sienten valorados

- Reducir los costes empresariales haciendo más productivo el personal al mejorar sus tareas más importantes

Objetivos operativos

Los objetivos operativos se pueden agrupar de acuerdo a objetivos a corto plazo y a objetivos a largo plazo.

A continuación se muestran ejemplos de objetivos operativos:

- Proporcionar información a los empleados de la compañía
- Proporcionar información a los clientes
- Desarrollar aptitudes dentro de la compañía para administrar un sitio web
- Desarrollar la función de inicio de sesión único

Objetivos de usuario

Estos objetivos definen las necesidades del usuario de un sitio web y son cruciales para desarrollar los objetivos del sitio, su estructura y su función.

A continuación se muestran ejemplos de objetivos de usuario para un sitio de Internet:

- Facilitar lo que el usuario desea encontrar
- Hacer que la información sea relevante y comprensible
- Hacerle saber dónde se encuentra en el sitio
- Conservar su privacidad

A continuación se muestran ejemplos de objetivos de usuario para una intranet:

- Encontrar información relevante y actualizada tan rápido como sea posible
- Mantener informado al usuario con las últimas noticias y actualizaciones
- Ayudar a realizar las funciones empresariales más importantes como por ejemplo, completar hojas de tiempo y solicitudes de ausencia
- Reducir las frustraciones
- Permitir que el usuario publique información
- Ayudar al usuario a que se sienta conectado, soportado y valorado

Objetivos del sitio

Los objetivos del sitio se derivan de los objetivos empresariales, operativos y de usuario. Es posible que sea el resultado de la superposición de los objetivos de usuario, operativos y empresariales o podrían ser objetivos adicionales resultado de un análisis.

A continuación se muestran ejemplos de objetivos del sitio para un sitio de Internet:

- Proporcionar una navegación fácil y comprensible que permita que los usuarios encuentren la información con rapidez
- Proporcionar una característica de búsqueda
- Escribir contenido para la web de forma que sea fácil de leer y entender
- Proporcionar una sección de preguntas y respuestas (FAQ) que resuelvan las preguntas realizadas con más frecuencia al equipo de soporte
- Proporcionar una infraestructura que organice el contenido para el usuario y no para la división empresarial

A continuación se muestran ejemplos de objetivos del sitio para una intranet:

- Proporcionar una navegación fácil y comprensible que permita que los usuarios encuentren la información con rapidez
- Dar soporte a tareas comunes como por ejemplo la entrada de una hoja de tiempos
- Proporcionar una sección personalizada de noticias
- Proporcionar una sección de preguntas y respuestas (FAQ) que resuelvan las preguntas realizadas con más frecuencia al equipo de soporte
- Proporcionar una infraestructura que organice el contenido para el usuario y no para la división empresarial
- Habilitar al personal para que especifique contenido que a su vez se coloca en un flujo de trabajo antes de ser publicado en la intranet

Metodología para la creación de un sitio web

El método para la creación de páginas Web comprende las fases de Análisis, Planificación, Contenido, Diseño, Programación, Testeo, Mercadeo y Publicidad.

Fase de Análisis del Proyecto

A la hora del desarrollo de un sitio Web se debe comenzar por dar respuesta a un grupo muy concreto de interrogantes, que permitirán aclarar y definir de manera básica las expectativas existentes en torno a la aplicación Web e Interacción que se va a generar.

Dichas preguntas podrían ser las siguientes:

1. ¿Se necesita realmente el sitio Web?
2. ¿Para qué se necesita el sitio Web?
3. ¿Qué es lo que buscarán los usuarios en el sitio Web?
4. ¿Qué imagen se quiere proyectar con el sitio Web a los usuarios?
5. ¿Qué servicios interactivos se integrarán a través del sitio Web?
6. ¿Con qué recursos se cuenta para el desarrollo del sitio Web?
7. ¿Cuánto tiempo debe ser invertido en el desarrollo del sitio Web?
8. ¿Qué impacto causará el sitio Web en los usuarios?

Selección de Objetivos

Todo proyecto debe contar con **objetivos definidos**, contra los cuales puede medirse la efectividad de las acciones que se desarrollen.

Green, chilcoott y Flick (2003) denominan esta etapa, **resumen de objetivos**, donde establecen tres puntos primordiales para esta selección, los cuales son:

- Definir los usuarios
- Lo que los usuarios esperan de la visita
- Qué se pretende comunicar a través del sitio Web.

También podemos denominarlos: **selección de usuarios, expectativas de usuario y expectativas de la organización**; se describe a continuación:

Selección de usuarios

Los usuarios o la audiencia de Internet se refiere a aquella parte de la población a la que se pretende alcanzar o **influir con el sitio Web**; esto está estrechamente vinculado con la naturaleza del sitio que se propone. Toda la información que se obtenga servirá para establecer:

- Criterios de diseño de contenido
- Lenguajes
- Estética
- Entre otros.

"El modelado del usuario se basa en definir clases o perfiles de los usuarios y así poder diseñar con el objetivo de satisfacer las necesidades propias de cada grupo de usuarios" (Montero, Y. y Martón, F. , 2003)

Expectativas de Usuario

La organización puede o no, ser conocida por los usuarios en potencia del sitio. Al plantearse la puesta en marcha de un sitio Web es necesario conocer **hacia quién va dirigido éste y qué podrían esperar dichos usuarios al visitarlo.**

"Tómese un tiempo para contactar con sus clientes, proveedores y amigos, con el fin de averiguar cómo harían ellos para encontrar su sitio Web y qué les gustaría ver en él" (Morris, S. y Dickison, P. 2002)

Expectativas de la organización

Es vital establecer o fijar qué resultados pretenden conseguir la organización con la creación del sitio Web. Con ello se busca definir el **propósito del sitio Web**, y se deben incluir aspectos que van desde los más generales, relacionados con el público de destino, hasta los más específicos relacionados con la organización.

Morrin y Dickson (2001) indican que se debe decidir si lo que se busca con el sitio Web es:

- Aumentar ventas

- Ofrecer servicios especializados y conocimientos
- Publicidad y patrocinio
- Incentivos (productos gratis para promoción),
- Publicitar.

Fase de Planificación

Todo proyecto posee una fase de planificación. En ella se deben definir:

- Cuáles son los requerimientos técnicos para este fin
- Quiénes serán los miembros del equipo
- Seleccionar la estructura
- Planear un sitio bien organizado y
- Realizar estudios de mercadeo comparativo

Selección de Software

En esta etapa de la metodología se busca determinar los requerimientos en cuanto al software que se utilizará para el desarrollo de la aplicación; es decir:

- Sistemas operativos
- Servidor (software)
- Editores para diseño Web
- Lenguajes de programación
- Animaciones y
- Otros componentes.

Esta definición dependerá de muchos aspectos como la existencia de **licencias de software** o los **recursos técnicos y hardware**.

Selección de Hardware

Antes de emprender el desarrollo de una aplicación Web, se deben determinar:

- Los requerimientos de hardware de la aplicación
- El equipo servidor
- La capacidad de respuesta

- Terminales
- Requerimientos de red
- Determinar si la aplicación ha de disponerse de una intranet o extranet

En el caso que la aplicación vaya a estar publicada en Internet, se debe **reservar el dominio** y ubicar el **servicio de hospedaje** de empresas que se especializan en este servicio (*Morrison y Dickinson*)

Selección del equipo de trabajo adecuado

"El entorno de trabajo en equipos surge de la necesidad de segmentar el proceso de producción en varias funciones diferentes" (Green, Chilcott y Flick, 2003)

Parte de la planificación de un sitio Web consiste en pensar en términos de **equipo de trabajo**.

Se trata del conjunto de técnicos que estarán a cargo de la **concepción, construcción, evaluación y mantenimiento del sitio**.

Los miembros del equipo Web serán los responsables de todas aquellas estructuras no visibles que hacen a la operatividad de un sitio.

El equipo se basará en la convergencia de saberes y experiencias. Debe estar integrado por **técnicos de muy diversas disciplinas**, capaces de contemplar los distintos aspectos que están en juego.

Inicialmente, la mayoría de las organizaciones tenían a cargo del sitio Web un **Webmaster** que trabajaba solo, *preparaba el servidor, editaba las páginas, hacía el diseño gráfico, y escribía o reunía los textos*. Con el tiempo, se ha comprendido la complejidad de estos proyectos.

Es muy importante que el equipo tenga un **líder** (que puede en un futuro ser el Webmaster o no) porque formar un equipo Web requiere un gran **compromiso personal e institucional**.

Los equipos no se construyen de la noche a la mañana, ni a partir de una decisión administrativa o un mandato. Requieren un proceso de consolidación, que pasa por tiempos de búsqueda, acuerdos y adecuación.

Un **equipo Web** debe estar en constante comunicación tanto con aquellos que le han asignado su misión, como con sus destinatarios (clientes o usuarios). Su éxito se basa además, en una **estrecha colaboración y comunicación** entre sus miembros.

Cada miembro del equipo Web debe estar capacitado en su campo de trabajo (la presencia o el nivel de experiencia de ciertos miembros del equipo puede variar dependiendo del proyecto).

Se sugiere una lista de miembros que podrían ser parte de este equipo, de esta lista se extrajeron los siguientes:

- **Jefe de proyecto:** Encargado de la supervisión y control del resto del equipo. Actúa como enlace entre el usuario y los demás miembros.
- **Productor:** Este se encarga de establecer el aspecto, percepción y funcionalidad del sitio.
- **Editor:** Ayuda a establecer y mantener el estilo, además de la integridad del sitio. Tiene la responsabilidad de controlar la corrección y el flujo de texto y en algunos casos el contenido multimedia del sitio.
- **Escritor:** Los escritores deben interesarse por los detalles técnicos y la incorporación al desarrollo de estándares con respecto al sitio, utilización de las palabras apropiadas, ortografía y gramática. Es necesario que el escritor tenga conocimiento de HTML, o de herramientas con FrontPage u otra aplicación.
- **Diseñador de bases de datos:** Desarrolla las bases de datos que gestiona el sitio Web, se ocupa de definir sus relaciones.
- **Diseñador de scripts:** Trabaja en conjunto con el diseñador de base de datos. Desarrolla y depura los scripts, los componentes ActiveX y otros elementos interactivos en la Web.
- **Diseñador Gráfico:** Se encarga de crear los archivos visuales del sitio, también puede encargarse de la creación de los archivos de sonido y de película. Trabaja con imágenes y pequeñas labores de programación

- **Técnico de Hardware:** Configura, prueba, opera y mantiene las computadoras, impresoras y máquinas necesarias para la ejecución y mantenimiento del sitio.
- **Técnico de pruebas:** Si se dispone de un sitio grande o complejo puede resultar provechoso la incorporación de un Técnico de prueba al equipo. Su labor consiste en garantizar que todo funcione como debería, se encarga de probar los elementos de todas las páginas.

Aunque estas funciones podrían tomarse como esenciales, la estructura siempre vendrá determinada por el alcance del proyecto.

Benchmarking

Es una manera de **detallar**, **observar** y **evaluar** todas aquellas páginas Web calificadas como las mejores que se encuentre en la red, con la finalidad de diseñar una forma que permita crear un producto de alta calidad, productividad y competitividad.

Una manera práctica de realizar el **benchmarking** es plantearse una serie de preguntas al momento de visitar las páginas que se han seleccionado como las mejores del ramo, *Morris y Dickson (2002)* sugieren las siguientes:

- ¿Cuáles son los objetivos del sitio?
- ¿Cuánto tiempo tarda en cargar?
- ¿Se descargó en un orden lógico?
- ¿Es un sitio Web interesante?
- ¿Cómo son los gráficos?
- ¿Refleja el género de la empresa o compañía?
- ¿Es de fácil uso y es cómodo navegar en él?
- ¿El contenido está estructurado de manera lógica?
- ¿Hay demasiados o insuficientes niveles de información?
- ¿En conjunto ¿el sitio es un éxito?

BUSCADORES

Pedraza y Condina (2009), en la presentación titulada *Motores de Búsqueda para Usos Académicos*, afirman que los buscadores, o motores de búsqueda, son sistemas de información documental que permiten realizar consultas y recuperar información contenida en la Web. El motor de búsqueda principal para acceder a los contenidos de la Web. Para acceder a éstos, existen dos formas básicas:

- Directorios: creados y mantenidos mediante esfuerzo intelectual
- Buscadores: búsqueda de forma automática mediante programas informáticos

Hay cientos de buscadores que compiten entre sí para atraer a los usuarios. Los buscadores generalistas constituyen hoy la mejor opción para realizar búsquedas sencillas y generales. Sin embargo, estas herramientas ofrecen resultados poco satisfactorios cuando se trata de encontrar información muy especializada (Pedraza y Condina).

La mayoría de las búsquedas se concentran en los siguientes buscadores generales

BUSCADOR GOOGLE.



GOOGLE.

Buscador de Google o buscador web de Google (en inglés Google Search) es un motor de búsqueda en la web propiedad de Alphabet Inc., es el motor de búsqueda más utilizado en la Web, recibe cientos de millones de consultas cada día a través de sus diferentes servicios.

El objetivo principal del buscador de Google es buscar texto en las páginas web, en lugar de otro tipo de datos, fue desarrollado originalmente por Larry Page y Sergey Brin en 1997.

El buscador de Google proporciona al menos 22 características especiales más allá de la palabra original. Estas incluyen sinónimos, previsiones meteorológicas, zonas horarias, cotizaciones de bolsa, mapas, datos sobre terremotos, cartelera de cine, información de aeropuertos, listas de inicio y resultados deportivos

El orden de los resultados de búsqueda (ghits por Google hits) en las páginas de resultados de Google se basa, en parte, en un rango de prioridad llamado "PageRank". El Buscador de Google proporciona muchas opciones para la búsqueda personalizada, utilizando las operaciones booleanas tales como: exclusión ("-xx"), inclusión ("+ xx"), alternativas ("xx O yy") y comodín ("x * x")⁵

Qué es un buscador y cómo funciona

Siempre que he buscado información sobre Google, el SEO y los buscadores en general me he encontrado con información complicada y confusa: que si nadie sabe cómo funciona el algoritmo de Google, que si hoy estamos arriba y mañana hemos bajado, que si me he currado las *keywords* y no me sirve para nada... Mira, si te soy sincero, a mí todo este aura misteriosa me parece una chorrada pensada para convencerte de la necesidad de tener a un experto en SEO en tu equipo y que sueltes la pasta. Al final un buscador sirve para lo que sirve y, si entiendes eso, vas a alcanzar las primeras posiciones de Google (o, como mínimo, la primera página). Así que, venga, empecemos por lo más sencillo: ¿qué es y para qué sirve un buscador?

No tengas miedo a los buscadores; su funcionamiento es, en esencia, más mundano y sencillo de lo que crees. Fuente: [Giphy](#).

Básicamente un buscador es un sistema que indexa todo el contenido que hay disponible en la web con el objetivo de poder encontrar las mejores páginas que hablan sobre el tema que está buscando un usuario. Fácil y sencillo, ¿no? Fíjate bien en esa definición porque te da todas las claves:

1. Los buscadores **indexan** el contenido que hay en la web. El motivo es sencillo: si queremos lanzar búsquedas y que estas sean rápidas, necesitamos tener la información bien ordenada y accesible. El hecho de que la información se indexe es importante porque quiere decir que un buscador no siempre dispone de la ultimísima versión de la web; los cambios que hagamos en nuestra web pueden tardar un cierto tiempo en verse reflejados en los buscadores.
2. El **contenido** es el segundo concepto importante aquí. Al final la web no es más que una colección de millones de páginas con información. Como propietario de una web, tu prioridad tiene que ser conseguir hacer llegar ese contenido a tus usuarios, pero lo primero será crear ese contenido y hacerlo de tal forma que sea útil, relevante y de calidad.
3. Los usuarios realizan **búsquedas**. Cuando un usuario necesita cierta información y no sabe dónde puede encontrarla, lo que hace es preguntarle a un buscador. Qué sorpresa, ¿eh?
4. El buscador tiene como objetivo **encontrar las mejores páginas**. Este es quid de la cuestión: encontrar el mejor contenido, más útil, aquel que el usuario está buscando y necesita... y ese es el cometido final de un buscador.

Como ves, pues, el trabajo de un buscador es **convertir la búsqueda de un usuario en un conjunto de resultados relevantes y de calidad**. Así que, una vez tenemos claro esto, planteémonos la siguiente pregunta: si tuviéramos que crear un buscador tú y yo ahora mismo, ¿cómo lo haríamos? ¿Qué criterios tendríamos en cuenta para determinar qué resultados son los que está buscando el usuario? ¿Cómo priorizaríamos esos resultados? Pues, sinceramente, esta pregunta la podemos responder por sentido común.

Lo primero que tenemos que hacer es encontrar los resultados más relevantes de entre los millones de páginas que tenemos indexadas. Los resultados relevantes de cualquier búsqueda son, obviamente, aquellos que tratan sobre el tema que nos están preguntando. Implementar esto no es para nada trivial, pero a nivel abstracto es fácil de imaginar. Por

ejemplo, si busco sobre «WordPress», las páginas que contengan la palabra clave «WordPress» probablemente sean relevantes. A lo mejor también las que hablen sobre CMS en general...

Muchísimas estrategias de SEO y posicionamiento consisten en intentar entender los criterios por los que Google y los demás buscadores consideran una página relevante, para así explotarlos, engañar al sistema y salir en los primeros resultados. En el pasado, por ejemplo, los webmasters llenaban sus entradas con montones de palabras clave para hacerle creer a Google que su web era muy relevante para muchas cosas... pero eso es una triquiñuela de mierda que sí, engañaba a Google, pero de nada servía al usuario final y que lo único que hacía era empeorar la web (y que, por cierto, hace años que no cuele).

Pues bien, supongamos que ya hemos encontrado las páginas más relevantes que hablan sobre un tema en concreto. Da igual cómo lo hayamos hecho exactamente: las tenemos. Ahora, de entre los millones de resultados que hemos encontrado, ¿cómo los ordenamos? ¿Cuáles son los que tienen que ir en primera posición y cuáles en última?

El primer criterio podría ser la calidad de la entrada. Cuanto mejor y más completa sea un resultado, más arriba aparecerá. ¿Cómo medimos esa calidad? La longitud de la entrada puede ser un criterio: entradas más completas parecen mejores. Otro criterio puede ser el número de veces que es enlazada en otras webs: cuantas más páginas referencien mi página, más probable es que esa página sea de mayor calidad (esto es lo que hace el famoso PageRank de Google). También podríamos tener en cuenta las veces que un contenido se comparte en redes sociales. Incluso podríamos tener en cuenta la experiencia del autor en el tema: si es un autor cuyas entradas hablan de esa temática y suelen ser compartidas, podemos asumir que es un experto y que su palabra sienta cátedra...

¿Ves por dónde voy, no? Al final, un buscador determina la calidad de una entrada usando la información de la que dispone y lo hace siguiendo los mismos criterios que tú o yo podríamos seguir si nos pidieran realizar esta tarea. Pero incluso después de este análisis, para priorizar los resultados pueden existir centenares de páginas que más o menos empaten en cuanto a puntuación. ¿Podemos encontrar otros criterios para priorizar aún

más? ¡Por supuesto!

Piensa en ello un par de segundos... Dadas dos páginas igualmente «buenas» en cuanto a contenido y relevancia, ¿cuál muestras primero? Pues podrías tener en cuenta la velocidad de carga de la página (a los usuarios no les gusta esperar), su nivel de optimización para plataformas móviles, la fecha de publicación de esta (la gente suele preferir resultados más recientes), el nivel de accesibilidad de l

Métodos de búsqueda google

Qué son los Meta buscadores.

El meta buscador es un sistema informático que localiza información en los motores de búsqueda más usados, carece de base de datos propia y usa las de otros buscadores, mostrando una combinación de las mejores páginas que ha devuelto cada uno. Es decir realiza la consulta a varios buscadores al mismo tiempo, en otras palabras un metabuscador es un buscador de buscadores. Entre los más importan

Cómo está organizada la información en los buscadores de internet

Los buscadores de internet organizan la información a través de dos métodos de búsqueda. La mayoría de los buscadores aplica uno o ambos métodos. •Los buscadores por tema o directorios.-Organizan el contenido en categorías y subcategorías, ingresando en cada nivel o subnivel, un ejemplo tenemos el portal www.yahoo.com •Los buscadores por palabra clave.-Se ingresa en el buscador una palabra o pregunta para utilizarlo como criterio de búsqueda y después el buscador retornan las paginas encontradas en cuyos textos se incluyen la palabra a buscar, un ejemplo tenemos el buscador www.google.com

Guía avanzada de Búsqueda de Google

El Buscador de Google

Es el motor de búsqueda más utilizado de la web, muy por encima de los populares Yahoo, Bing y Askes el buscador Google que recibe cientos de millones de consultas siendo el primer y el producto estrella de Google Inc, su motor de búsqueda esta orientado a texto. Dicho motor es resultado de la tesis doctoral de Larry Page y Sergey Brin (dos estudiantes del doctorado en Ciencias de la Computación de la Universidad de Stanford) para mejorar las búsquedas en internet, se realizó en 1997.

Búsquedas a través de Google.

Ingresar al Navegador de Internet.-Se hace doble clic en uno de los navegadores de internet: Mozilla Firefox -Internet Explorer –Google Chrome gráfico

Entorno del Navegador de Internet

Se realiza un reconocimiento al entorno del navegador de Internet, de sus principales partes. En este ejemplo el Google Chrome. Luego ingresamos la dirección www.google.com en la barra de dirección.

Entorno del Navegador de Internet.-Se realiza un reconocimiento al entorno del navegador de Internet, de sus principales partes. En este ejemplo el Google Chrome. Luego ingresamos la dirección www.google.com en la barra de dirección.

Búsquedas a través del google

Pasos a seguir

Búsqueda por palabra básica.-Lo que normalmente hacemos en el buscador Google, es lo más simple, que es escribir un texto en el motor de búsqueda, por ejemplo ingresamos el nombre de César Vallejo y presionamos el botón Buscar en Google

Búsqueda de Palabra exacta.

En este caso se realizará la búsqueda más específica, por lo que debemos escribir ambas palabras entre comillas (por ejemplo Se escribe “César Vallejo” y se presiona el botón Buscar en Google. Al realizar esta operación el motor de búsqueda Google busca la palabra

Búsqueda por comodines.

El símbolo asterisco (*) sirve para usarlo como comodín o comodines de una o más palabras, según la búsqueda que realices

En ejemplo observamos que el buscador de Google, busca todos los tipos de ecuaciones por ejemplo ecuación de la recta, de la circunferencia, de la hipérbola, de la elipse, etc. Gracias al comodín.

Búsqueda por posibilidades.

Por medio del símbolo barra | es posible realizar la búsqueda, probando posibilidades. El motor de búsqueda da como resultado solamente ecuaciones del primer y tercer grado.

Restringir búsquedas.

Al realizar la búsqueda sobre los poemas del gran Cesar Vallejo, el buscador dará como resultados páginas que incluirán todos los poemas. Pero si deseamos restringir sobre los Poemas Humanos deberemos colocar en el buscador de google.

.Palabras similares.

También podemos colocar el símbolo (signo de equivalencia)~ antes de una palabra para buscar palabras parecidas. Por ejemplo, si realizamos una búsqueda con el texto ~acento, en lugar de buscar solamente por acento realizará búsquedas por acento y tildó alguna otra palabra similar

Búsqueda de texto en la página web.

Con el comando (intitle:palabra) es posible buscar en las páginas que tengan dicho texto en su título

Búsqueda en URL.-Con el comando (inurl:palabra a buscar), es posible buscar por detalles de su URL (Dirección Web) por ejemplo : inurl:porcentajes

BUSCADORES DE YAHOO.



YAHOO.

Este artículo trata sobre el motor de búsqueda de Yahoo!. Para la Corporación, vea Yahoo!. Para otros usos, vea Yahoo (desambiguación).

Portal de Googleen español

Es un portal de búsquedas, propiedad de Yahoo! Inc, que funciona con el motor de búsqueda Bing.

Originalmente, Yahoo! Search comenzó como un directorio web de otros sitios Web, organizado en jerarquías, a diferencia de un índice que se pueden realizar búsqueda de páginas. En la década de los 90, Yahoo! se convirtió en un completo portal con una interfaz de búsqueda y en 2007, una versión limitada de búsqueda basados en la selección.

Yahoo! Search, es originalmente referenciado como "Yahoo! proveedor para interfaz de búsqueda", podían enviar consultas a índices de páginas de forma suplementaria a los directorios almacenados en su sitio. Los resultados eran presentados al usuario bajo el nombre de la compañía Yahoo!. Al principio, ninguno de los servicios de rastreo los realizaba Yahoo! en forma directa. s us principales competidores de Yahoo! Search son Google y Ask.

A nivel mundial, ocupa el cuarto lugar (hasta agosto de 2018) por cuota de mercado durante el último año, con un 4,37% después de Google (72,51%), Baidu (13,61%) y Bing (7,70%), según el sitio netmarketshare.com

Portal de Yahoo! en español

BUSCADOR ASK. COM



ASK.

Usted puede redirigir a sitios web maliciosos con numerosos anuncios pop-up para interrumpir y detener cualquier actividad del equipo; Ask.com puede hacer que tu equipo corra lentamente y presente muerte súbita; Ask.com puede introducir virus poco deseados y ransomware para hacer más daños; Ask.com puede ayudar a los ciberdelincuentes a rastrear tus actividades en línea, capturar datos personales significativos y causar una pérdida de valor. Ask.com puede cambiar tu configuración de DNS por defecto y bloquear el acceso a tus sitios favoritos. Ask.com personaliza la fuerza del motor de búsqueda de página de inicio y los favoritos de tu computadora.

Ask.com, también conocido como Ask Jeeves o Asko, es un motor de búsqueda de Internet

BUSCADOR BING.



BING

Bing es un buscador desarrollado por Microsoft con el objetivo de ser la principal alternativa contra Google. Este programa es un añadido para implementar el buscador directamente en el navegador web Firefox.

Microsoft ha evolucionados sus antiguos buscadores MSN Search, Windows Live Search y Live Search hasta llegar a Bing, fruto de una alianza con el popular Yahoo. Se apuesta por un aspecto más visual e intuitivo, aportando resultados útiles y acorde a las necesidades de los usuarios. Su sistema ahorra muchos clics para llegar hasta el objetivo deseado, gracias a vistas previas. Los videos presentan un avance de varios segundos. La herramienta de mapas es más eficiente que Google en distintos aspectos.

Bing es capaz de reconocer ciertas búsquedas y adaptarse a ellas con resultados diferentes. Si solicitamos información sobre finanzas y empresas, encontraremos sus valores actuales en bolsa. Se cambian términos de búsquedas por otros más comunes para evitar faltas de ortografía, aunque se puede deshabilitar. Además, con acompañar un término con “definir” servirá como enciclopedia. Bing se presenta como una gran alternativa a Google, superándolo en algunos aspectos pero requiere mejoras en otros puntos.

WEBCRAWLER.



Un spider (araña) o un *crawler* (rastreador) es un programa que explora la Web de forma sistemática con dos objetivos principales: interactuar con los servidores de sitios Web para descargar páginas u otros documentos; obtener nuevas direcciones para agregar a la lista de enlaces.

Los buscadores especializados Son los buscadores que se limitan a un tema en concreto con el objetivo de proporcionar a sus usuarios acceso a los contenidos de calidad que hay en la Web sobre un área de especialización particular.

Los buscadores académicos.

Ofrecen la posibilidad de mejorar, de pulir los resultados de nuestras búsquedas a bases de datos académicas y a publicaciones científicas. En la práctica, ofrecen resultados no comerciales, sino de sitios .edu y .org, así como de distintas enciclopedias en línea. Existen en la Web varios buscadores académicos, tales como:

Buscador académico español.



Buscador académico en español



Buscador académico en español



Buscador académico disponible en varios idiomas.



Las Guías Temáticas.

Ofrecen la posibilidad de realizar una búsqueda especializada en un tema particular de una disciplina.

Los meta buscadores son herramientas para la búsqueda de recursos Web que utilizan los índices de varios buscadores para satisfacer las consultas de sus usuarios. Su función consiste en recoger los mejores resultados que ofrecen diferentes buscadores para una consulta. Entre ellos figura Trovator metabuscador de enciclopedias en español (http://www.trovator.com/buscador_enciclopedias).

Los buscadores tipo indexador agregan páginas a su base de datos de manera indiscriminada. Para recuperar información específica es necesario localizar algún índice especializado sobre el tema o país. Con tal propósito, se utilizan los Directorios de Buscadores. Éstos se especializan en listar otros directorios y buscadores ordenándolos por categorías para que sea más fácil ubicarlos para propósitos de investigación.

Cabe destacar que los directorios no muestran páginas Web simples o directas, sino que señalan dónde encontrar un conjunto de sitios Web con características similares.

Asimismo una empresa o sitio Web deben situar la información en los directorios especializados en los temas que atañen a las empresas.

También se debe disponer de acceso a uno o más directorios especializados que permiten acceder a una lista de posibles proveedores y foros de discusión.

Para facilitar la búsqueda de información en los directorios de directorios, suele ordenarse la misma por categorías geográficas o temáticas.

BUSCADORES GEOGRÁFICOS.

Se ubican según el sector geográfico

1. Buscadores geográficos hispanos



http://www.buscarportal.com/buscadores_1/enlaces_buscadores_hispanos.html

2. Acceso a los buscadores hispanos (porpaíses)

<http://www.tingloop.com/buscador.htm>

BUSCADORES TEMÁTICOS

Se ordenan por los temas que agrupan los buscadores

	<p>Busca Portal.com</p>	<p>Comprende motores temáticos con un conjunto de enlaces, siempre dentro un mismo tipo de contenidos</p>
	<p>Directorio s _____ y buscadore s</p>	<p>Red de directorios Web</p>

A continuación, se ofrece información relacionada con buscadores de empresas y con

Directorios de buscadores:



EL Corredor. -

Buscador y directorio de empresas



Buscador de empresas

Buscador de categorías geográficas y temáticas



Buscador de empresas

Buscador y directorio de empresas



Directorio de empresas y buscador de empresas



Directorios de buscadores



Bus copio

Buscador de buscadores, organizados por categorías temáticas



Busca portal .com

Buscadores españoles e hispanos

BUSCADORES HISPANOS - HISPANIC SEARCH ENGINES

Buscadores varios hispanos. Información de dónde y cómo añadir páginas.

Buscadores hispanos

Buscadores en Hispanoamérica e índice de buscadores



RECURSOS WEB 2.0



WEB 2.0.

A diferencia de la Web tradicional, cuyo contenido e información de un sitio (*site*) lo produce un editor o *Webmaster* para luego ser consumido por los visitantes, la Web 2.0 designa a una nueva generación de *Webs* basadas en la creación de páginas Web cuyos contenidos son compartidos y producidos por los propios usuarios del portal.

El término Web 2.0 se utilizó por primera vez en el año 2004 cuando Dale Dougherty de Hilly Media lo utilizó en una conferencia en la que hablaba del renacimiento y evolución de la Web (*Microsoft*, Centro para Empresas y Profesionales).

EduTEKA, revista de Tecnologías de Información y Comunicación para la Enseñanza Básica y Media, DEXQGD VREUH HO FRQFHSWR: ³ Para muchas

personas, una respuesta concisa sobre qué es la Web 2.0 hace referencia a un grupo de tecnologías que se consideran profundamente asociadas con el término, los ya mencionados blogs, wikis, SRGFDVWV', VLVWHPDV GH VLQGLFDFLyQ VLPSOH (566), HWF. que facilitan una *Web* socialmente más conectada en la que cualquiera puede agregar o editar la información presentada.

P. Marques Graells, autor del artículo *La Web 2.0 y sus aplicaciones didácticas* (2007), destaca que dicho concepto supone un cambio de paradigma sobre la concepción de Internet y sus funciones que ahora abandonan su marcada unidireccionalidad y se orientan más a facilitar la máxima interacción entre los usuarios y el desarrollo de redes sociales (tecnologías sociales) donde puedan expresarse y opinar, buscar y recibir información de interés, colaborar y crear conocimiento (conocimiento social), compartir contenidos. Entre ellas, se pueden distinguir:

1. Aplicaciones para expresarse/crear y publicar/difundir: blog, wiki.
2. Aplicaciones para publicar/difundir y buscar información: podcast, YouTube, Flickr, SlideShare, Del.icio.us, Scribd.
3. Aplicaciones para buscar/acceder a información que nos interesa conocer: RSS, Bloglines, GoogleReader, buscadores especializados.
4. Redes sociales: Ning, Facebook, Twitter.
5. Otras aplicaciones on-line Web 2.0: calendarios, libros virtuales compartidos, guías temáticas, noticias, plataformas de teleformación, pizarras digitales colaborativas on-line, portal personalizado.

Marques Graells (2007), en la publicación mencionada, comenta sobre las competencias necesarias, tanto para los estudiantes como para los docentes:

Competencias necesarias de los estudiantes. Trabajando con la Web 2.0, los estudiantes serán más autónomos en el acceso a la información y para la construcción de sus conocimientos, pero para ello necesitan unas competencias específicas:

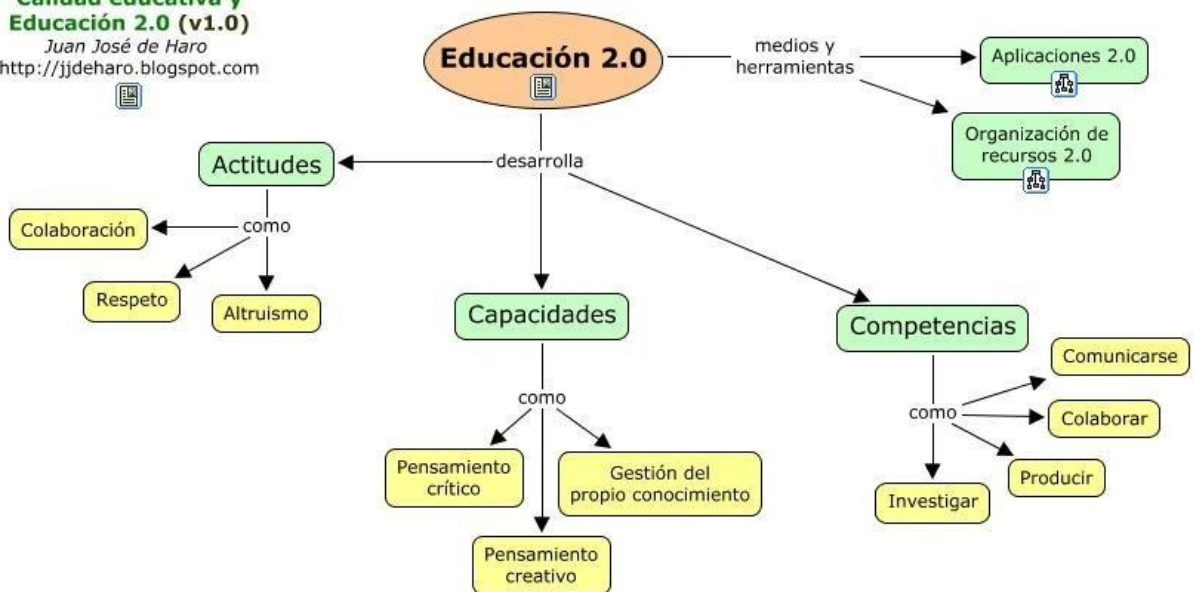
- Competencias digitales: navegar (buscar, seleccionar, valorar en Internet), procesar la información con los medios informáticos para elaborar su conocimiento, expresarse y comunicarse con otros en el ciberespacio, conocer sus riesgos (plagio, *spam*, anonimato, falsedad), usar las aplicaciones Web 2.0.
- Competencias sociales: trabajo en equipo, respeto, responsabilidad.
- Otras competencias: aprendizaje autónomo, capacidad crítica, imaginación, creatividad, adaptación al entorno cambiante, resolución de problemas, iniciativa.

Formación y actitud favorable del profesorado.

Los docentes se han de sentir seguros al utilizar la tecnología en su actividad didáctica, y para ello requieren:

- Competencias digitales generales.
- Competencias didácticas: aplicar modelos didácticos de uso de las aplicaciones Web 2.0, bien contextualizados a los alumnos y objetivos educativos que se persiguen.
- Gestión de aulas con muchos ordenadores, con reglas claras que regulen la utilización de los recursos (resulta difícil para muchos profesores).
- Actitud favorable hacia la integración de las TIC en su quehacer docente. Para ello, entre otras cosas, es necesario un reconocimiento del tiempo extra de dedicación que en algunos casos (gestión de plataformas de tele formación, creación de contenidos) exige el uso didáctico de las TIC.

A continuación se presenta el mapa conceptual Calidad Educativa y Educación 2.0 (Juan José de Haro, blog *Educativa*) que ilustra cómo se integran al currículo los recursos de la Web 2.0.



Según la Confederación de Empresarios de Andalucía (CEA), el término “Empresa 2.0” es utilizado ampliamente para designar a aquella empresa que realiza tanto un uso intensivo de tecnologías de la web 2.0 como sus principios filosóficos, y donde las personas son las protagonistas. Es decir, el sustento principal no es la tecnología, sino las personas. La Empresa 2.0 integra algunos de los siguientes rasgos:

Modelo de negocio más abierto y participativo.

Disminución de costos por uso de *software* de dominio público.

Despliegue de modelos flexibles que priorizan la adaptación al cambio.

Fomento de la colaboración y la gestión colectiva del conocimiento.

Búsqueda de nuevas oportunidades de negocio

BLOGS



Un blog o bitácora.

Es un sitio Web, frecuentemente actualizado y compuesto por artículos generalmente breves (llamados *post*), que se disponen en orden cronológico inverso. Es un espacio virtual en donde uno o varios autores redactan entradas (*post*). A diferencia de una página Web, el *blog* es fácil de editar, puede actualizarse con frecuencia y permite una retroalimentación rápida por medio de comentarios. Según la Confederación de Empresarios de Andalucía (CEA), los *blogs* son las herramientas 2.0 más utilizadas en Internet.

El blog está redactado en un estilo conversacional, especialmente indicado para fomentar el diálogo, dando la posibilidad de comentar y de responder a los comentarios de los visitantes. Según el objetivo de comunicación, se distinguen distintos tipos de *blog*:

- f* colaborativos (escritos por varias personas)
- f* corporativos (utilizados en la comunicación de las empresas)
- f* educativos (edublogs)
- f* personales (que son un diario de vida que pueden incluir fotos o historias)

f temáticos (destinados a hablar sobre un tema concreto)

El blog educativo (edublog).- Es el blog personal que elabora un docente, e incluye contenido educativo.

Un blog de aula suele incluir actividades educativas pensadas para estudiantes, y éstos participan activamente como usuarios del blog (Valero, 2007).

Los blog de empresas.

Son tanto internos como externos. Los internos funcionan como lo hacía la Intranet, pero permiten compartir ideas de un modo mucho más dinámico y colaborativo. Los externos son “blog corporativos” que sirven para comunicarse con clientes, proveedores, socios y otras agentes del mercado (CEA). Un ejemplo de *blog* corporativo es *Dell en Directo*, *blog* sobre productos, servicios y clientes de Dell; cuenta con cinco versiones en distintos idiomas, adaptadas a sus diferentes mercados y con diferentes contenidos: español; inglés; chino; noruego y japonés.

A continuación se presenta la estructura de un blog, basada en la información de

Apuntes sobre Blogs (Valero):

1. El título es fundamental y debe contener las siguientes características:

- f* Tiene que atraer la atención del lector, ser original.
- f* Tiene que informar del contenido del artículo.
- f* Debe ser conciso, decir mucho en pocas palabras.

2. La introducción es tan importante como el título. Ocupa generalmente el primer párrafo. Suele incluir lo siguiente:

- f* la noticia o el asunto que se va a tratar
- f* el origen de la noticia, la fuente de información

f la opinión, el punto de vista del cual se parte para la redacción

3. El desarrollo del contenido \geq los siguientes párrafos del artículo deberán desarrollar algunos de los tres tipos de contenido que se han tratado en la introducción.
4. La conclusión al finalizar, se debe redactar un párrafo que resuma el contenido de la publicación.
5. Los enlaces de interés conviene siempre facilitar la lectura de otras publicaciones que tengan que ver con el asunto tratado, y así profundizar en los conocimientos.

GUÍAS TEMÁTICAS.

Las Guías Temáticas o Guías por Materias son una selección de recursos de información relacionados con los ámbitos temáticos de la docencia y la investigación de la universidad. Estas guías tienen los siguientes objetivos:

f Orientar en la localización y usos de bases de datos, libros y revistas (electrónicos o impresos), de cada disciplina.

f Encontrar de forma sistemática enlaces a páginas Web relevantes para cada uno de los apartados temáticos

f Ofrecer estrategias para una mejor consulta de las bases de datos

f Proporcionar al usuario un punto de partida para cualquier investigación o trabajo académico.

f Facilitar al usuario la búsqueda de información electrónica de calidad y fomentar su comunicación mediante la utilización de las herramientas de la Web 2.0

Dichas guías se publican en medios digitales, principalmente mediante páginas Web y Wikis. La difusión de las mismas se realiza principalmente a través cuatro canales: el sitio Web, los catálogos, boletines de novedades y sesiones de formación. Un aspecto importante en la difusión es la creación de sesiones de formación y divulgación: ³6H usan

en la explicación de recursos y servicios, facilitando su conocimiento y Fomentando su consulta para una mayor autonomía del usuario en la búsqueda de información´ (-DFTXHV \ /RVDGD, 2005).

La guía temática se compone de las siguientes fases:

Identificación, evaluación y selección de recursos; Clasificación de los recursos y ubicación de los mismos a base de las distintas categorías que componen los epígrafes; Redacción de contenidos; y finalmente, Actualización y mantenimiento.

- Manual de Procedimiento, que describe de forma minuciosa cómo se crean, editan y actualizan las guías temáticas en cada una de las plataformas Web utilizadas.
- Manual de Instrucciones de los aspectos técnicos que han de tenerse en cuenta para la construcción de la Guías temáticas. Se detalla el índice de áreas temáticas, las estructuras de las guías, los formularios de creación y modificación para la web institucional y la plantilla de la wiki, los requisitos técnicos, el calendario de ejecución.
- Guías o material de formación para los bibliotecarios y los docentes, las cuales se actualizan constantemente en la medida que van surgiendo las necesidades, las sugerencias y los nuevos desarrollos.

.

Cada guía temática cuenta con una estructura del contenido y del formato que, de modo general, responde al siguiente esquema:

- Logotipo de la institución en la cabecera.
- Botones de navegación que facilitan los enlaces a la página de inicio, a la Guía Temática del área en la Web institucional y a la Web de la Biblioteca.
- Presentación: bienvenida a la página de recursos de Internet.
- Índice y enlace al Coordinador: el índice recoge todos los epígrafes y apartados en los que se incluyen los recursos Web, el chat (optativo) permite, mediante una aplicación, la comunicación sincrónica del bibliotecario y del Coordinador

Con el usuario, y los nombres y dirección de contacto con los responsables del área.

- Epígrafes: agrupan los recursos Web seleccionados. La denominación de los epígrafes es elegida por el responsable del área.
- Recursos en Internet: edición de recursos Web seleccionados y recogidos bajo los epígrafes; se puede realizar de forma manual o de forma automática. En algunos casos se lleva a cabo mediante el gestor de marcadores sociales (bookmarks) Delicious.
- Información adicional (optativo): este apartado da la oportunidad de añadir otros contenidos informativos de gran interés para el usuario, tales como: suscripción a canales RSS de noticias de las áreas incluidas en los blogs (aplicación Feed.informer),
- Última modificación: fecha última en la que se realizan las modificaciones y cantidad de visitas que recibe la página, el mantenimiento de los enlaces y su constante actualización.

La gestión de las guías temáticas está coordinada por un enlace o coordinador que se encarga de:

- Coordinar la guía
- Difundir las especificaciones técnicas generales del Web de la Biblioteca y concretas de la guía temática
- Buscar, identificar y evaluar recursos

TWITTER

Se trata de un servicio que conjuga el concepto del blog (diario personal en el que el autor va publicando contenidos en orden cronológico) con el de la mensajería instantánea (sistemas de comunicación que nos permiten en internet mantener conversaciones en tiempo real con otros usuarios), permitiendo escribir mensajes (que se pueden escribir desde un sitio web, desde un sistema de mensajería instantánea, a través de un mensaje de texto o mediante aplicaciones desarrolladas

fCon esta finalidad), dirigidos a otros usuarios que utilicen este servicio".

A continuación, se mencionan los usos básicos de Twitter (Interactividad.org).

- Charla diaria: es una herramienta de micro-comunicación con personas de un entorno más cercano o más lejano basada en conversaciones.
- Generar conversaciones: se busca generar una conversación sobre un tema: Un acontecimiento meteorológico, la compra de un producto, la queja sobre un servicio o una duda son base suficiente para la generación de esta conversación.
- Compartir información: se comparte información que se considera interesante. De esta forma la herramienta se convierte en una fuente primaria de obtención de información; por ejemplo: LGHQWLILFDQGR D XVXDULRV ³H[SHUWRV´ R FRQRFHGRUHV de una temática concreta y siguiéndolos se obtendrá información relevante sobre un tema.
- Reportar noticias: es una fuente de circulación de noticias por la inmediatez de difusión, su carácter multiplataforma que permite usarlo desde cualquier dispositivo conectado y su carácter social.

Desde el punto de vista personal Twitter se convierte en una estrategia eficaz para el marketing personal, como lo demuestra la presentación de Aury Curbelo Cómo publicar un resumen en Twitter. Puede servir para:

- Generar una comunidad de usuarios
- Gestión de la reputación personal (marketing personal) y promoción de contenido propio
- Enviar información
- Ejercer el poder del consumidor

El blog Educa con TIC menciona los siguientes usos de Twitter en la educación:

- Tablón de anuncios - medio de comunicación entre profesores y estudiantes
- Hacer resúmenes - de un texto, capítulo, etc. Límite 140 caracteres
- Compartir enlaces - cada vez que descubren algo interesante, lo comparten
- Twitter al acecho - seguir a un personaje famoso y documentar su progreso
- El Tweet del tiempo - elegir una persona famosa del pasado y crear una cuenta de Twitter para ella
- Micro Encuentros - mantener conversaciones en las que participen los

estudiantes con cuenta en Twitter

- Micro Escritura - escritura progresiva y colaborativa para crear microrrelatos.
- Lingua Tweeta - para el aprendizaje de idiomas modernos
- Tweming - comenzar un meme (de acuerdo a una etiqueta única precedida por #) para que todo el contenido creado sea capturado automáticamente por Twemes u otro agregador
- Twitter Pals - encontrar un Twitter penpal y conversar regularmente con ellos durante un período de tiempo para conocer su cultura, aficiones, amigos, etc.

La micro-mensajería permite que las empresas se comuniquen con el exterior, incluyendo las actividades relacionadas con la promoción de la marca, la atención a clientes, la mercadotecnia y las relaciones públicas, lo que permite construir relaciones con clientes actuales y potenciales. Además, facilita la comunicación interna entre empleados.

MARCADORES SOCIALES.

Inicio una forma innovadora de organizar la información y categorizar los recursos. Marcar una página es el proceso de guardar de modo digital la dirección de una página Web. Dicho proceso consiste en añadir marcadores a un sitio público en la UHG \ ³HWLTXHWDUORV´ FRQ SDODEUDV FODYH. (VWH método colectivo de almacenar información es especialmente útil cuando se trata de reunir una serie de recursos que se compartirán con otros.

En la publicación electrónica Siete cosas que debería saber sobremarcadores colectivos se explican las funciones de los marcadores sociales:

El mercado social inicio una forma innovadora de organizar la información y categorizar los recursos.

El creador de un marcador asigna etiquetas a cada recurso, creando un PRGR GH FODVLILFDU OD LQIRUPDFLyQ ³DPDWHXU´ \ GLULJLGR DO XVXDULR. &RPR ORV VHUYLFLRV GH

Marcado colectivo permite conocer quién crea cada marcador proporcionando el acceso

A los recursos guardados por esa persona, los usuarios pueden establecer contacto co

Otros individuos interesados en ese mismo tema.

Los usuarios también pueden ver cuánta gente ha utilizado una determinada categoría y buscar todos los recursos reunidos bajo esa etiqueta. De esta forma, la comunidad de usuarios desarrollará a través del tiempo una estructura única de palabras clave para definir recursos, lo que se KD GHQRPLQDGR 3IRONVRQRPtD

Siguientes ventajas para la empresa al utilizar los marcadores sociales:

- Comparte la información. Estas etiquetas pueden usarse de forma colectiva como una manera de clasificar y guardar enlaces interesantes sobre las temáticas más diversas, convirtiéndose en una fuente útil de información sobre temas concretos.
- Gestiona el Conocimiento. Los marcadores sociales pueden ayudar a gestionar de manera más eficiente la gestión del conocimiento en la empresa ya que permiten reunir en un único sitio la información más relevante y de interés de la organización, y elimina la duplicidad o el desorden de enlaces que pueda haber en cada uno de los departamentos.
- Marketing: Fidelización. Estas herramientas pueden servir para fidelizar a clientes o proveedores, subiéndose información o documentos de interés sobre los servicios o productos de una empresa y compartiendo esos enlaces.

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

Mediante el manual de capacitación a los docentes sobre recursos para la integración a las tics en el aula de los estudiantes de básica, de ejercicios prácticos se busca lograr que los estudiantes desarrollen su razonamiento lógico, el cual permita que los estudiantes desarrollen su aprendizaje

La efectividad de la propuesta es de generar impacto en los docentes, para que sea un ente transformador en el ámbito educativo, la integración de las tics se desarrolla en función de formar seres críticos, pensantes, capaces de plantear soluciones prácticas a los diversos problemas que la vida le plantee.

BIBLIOGRAFÍA

Según Pozo Raúl Marzo (2012),: La importancia de las Tic´s en el proceso de enseñanza y aprendizaje on line.

Moreira Manuel (2010),: El proceso de Integración y uso pedagógico de las Tic´s en los Centros Educativos, (pág. 77-97), Revista de educación Volumen 352, Las 9 versiones

García, Areito (2009): La Guía didáctica, (p. 241),

Gutiérrez E. (2012): Competencia Digitales en la formación de Futuro Euro Iberoamericano – Alfabetización Mediática y Cultura Digitales “Sevilla”, (13 y 14) de Mayo.

Lorenzo García, Areito (2009): La Guía didáctica, (p. 241),

Sales Arasá. Cristina, (2009): El método didáctico a través de las Tics: Un estudio de caso en las aulas Valencia: Nae L. Libros. vol. 12, núm. 3 , 2011,(pp. 341-342)Universidad de Salamanca, España, revistas.

Castañeda, Arturo; Carrillo, Jesús; Quintero, Zaira. (2013). El uso de las TIC en la educación primaria: la experiencia Enciclomedia. México: Redie.

Gómez, Luz y Macedo, Julio. (2010). Importancia de las TIC en la educación básica regular. *Investigación Educativa*, vol. 14, núm. 25, pp. 209-226. Recuperado de http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n25/pdf/a12v14n25.pdf

Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (2), pp. 801-811.

(Gómez y Macedo, 2010; Castañeda, Carrillo y Quintero, 2013). Uso de las TIC en estudiantes de sexto grado de educación básica

Carneiro, R. Toscano, J. Díaz, T. “Los desafíos de las TIC para el cambio educativo”. España: Fundación Santillana: Colección METAS EDUCATIVAS 2021.(2010

- Unesco. (2013). Enfoques estratégicos sobre las TICS en Educación en América Latina y el Caribe. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe.
Recuperado el 25 de enero de 2016, de: Recuperado el 25 de enero de 2016, de:
http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticse_sp.pdf [Links]
- Rangel E., y Martínez J. (2013). Educación con TIC para la sociedad del conocimiento. Revista Digital Universitaria, 14(2), s/p. Recuperado de:
<http://www.revista.unam.mx/vol.14/num2/art16/index.html>. [Links]
- Robles, A., y Gallardo, M. Á. (2013). Entornos virtuales de aprendizaje: Nuevos retos educativos. Revista Científica electrónica de Educación y Comunicación en la sociedad del conocimiento, 13(2), 260-272. Recuperado de:
http://www.researchgate.net/profile/Miguel_Gallardo_Vigil/publication/259949594_Entornos_virtuales_de_aprendizaje_nuevos_retos_educativos/links/02e7e52ea9a6ff1d00000000.pdf [Links]
- Alarcón del Amo, M. del C., Lorenzo Romero, C., Gómez Borja, M. Á. (2011). Redes sociales virtuales, ¿de qué depende su uso en España? Innovar Revista de Ciencias Administrativas y Sociales, 21(41), 145-157. Disponible en: <http://www.redalyc>
- López Zamora, I. López Dominguez, R. “Las TICs como medio para el desarrollo de comunidades de aprendizaje en ciencias: el caso de los contenidos y la motivación.” Revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo. Año 2013

ANEXOS

MATRIZ DE RELACIÓN PROBLEMAS, OBJETIVOS E HIPÓTESIS

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General
<p>De qué manera las tecnologías de la información y comunicación aporta a la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Escuela de educación básica Alfredo Noboa Montenegro</p>	<p>Determinar cuál es el aporte que ofrece los tics en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de 5 año de educación básica de la escuela Alfredo Noboa Montenegro</p>	<p>Hipótesis general El buen uso y aplicación de las tecnologías de la información, comunicación ayudan a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.</p>
Sub problemas o derivados	Objetivos Específicos	Hipótesis Especificas
<p>De qué manera afecta la no utilización de la tics en el aprendizaje de los estudiantes de educación básica. Que ventajas ofrece las tecnologías de información y comunicación en los estudiantes de educación básica en su enseñanza – aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las técnicas que se utiliza para mejorar el aprendizaje en los alumnos de básica • Analizar las ventajas que ofrece las tics en el desarrollo de habilidades tecnologías en los estudiantes de 5 año de básica de la Escuela Alfredo Noboa Montenegro 	<p>El proceso de enseñanza aprendizaje aplicado por los docentes para la formación de los estudiantes dependerá de los recursos tecnológicos que utilice para el rendimiento académico</p>
<p>Que habilidades y destrezas desarrollan los estudiantes con el uso de las tecnologías de la información, comunicación durante el aprendizaje?.</p>	<p>Detectar el desarrollo de habilidades y destrezas con el uso de las tecnologías de la información y comunicación en los estudiantes.</p>	<p>El desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes se genera de acuerdo al tipo de equipos informáticos que utiliza.</p>



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



**Encuesta aplicada a los ESTUDIANTES de la Escuela “Alfredo Noboa Montenegro”
Con el tema: La tecnología de la información y comunicación en la educación, en el
proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de básica de la escuela “Alfredo
Noboa Montenegro” de caluma, provincia Bolívar**

1. Usted enciende correctamente el computador

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

2. Reconoce usted el teclado

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

**3. Es necesaria la implementación de estrategias tecnológicas en el proceso de
enseñanza aprendizaje en los docentes**

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

4. La capacitación del docente es importante para la integración de las tics

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

5. Considera la asignatura de Computación difícil?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

6. ¿Reconoce usted el teclado?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

7. ¿Identifica usted el mouse?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

8. ¿Pasa muchas horas utilizando el laboratorio de computo?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

9. ¿Usted ha creado una carpeta?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

10. ¿Usted copia y pega documentos

- Muy frecuente
- Frecuentemente

- Poco frecuente
.....
- Nunca
.....

11. Para que usted utiliza el procesador de texto (Word...etc.)

- Muy frecuente
.....
- Frecuentemente
.....
- Poco frecuente
.....
- Nunca
.....

12. Utiliza usted el navegador por Internet

- Muy frecuente
.....
- Frecuentemente
.....
- Poco frecuente
.....
- Nunca
.....

13. Apaga el equipo correctamente.

- Muy frecuente
.....
- Frecuentemente
.....
- Poco frecuente
.....
- Nunca
.....



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



**Encuesta aplicada a los DOCENTES de la Escuela “Alfredo Noboa Montenegro”
Con el tema: La tecnología de la información y comunicación en la educación, en el
proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de básica de la escuela “Alfredo
Noboa Montenegro” de Caluma, provincia Bolívar**

- 1. ¿Los recursos informáticos disponibles en el centro son suficientes para el uso de las tecnologías en el aula de clase?.**
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

- 2. ¿La formación del profesorado en relación a las TIC es necesaria para el proceso de enseñanza aprendizaje?.**
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

- 3. ¿Existe una cooperación y cultura colaborativa entre docentes en la aplicación de las tecnologías?.**
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

- 4. ¿Las tecnologías son muy fáciles de aplicar en el ámbito educativo?.**
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente

- Nunca

5. ¿Es necesario la implementación de estrategias tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los docentes?.

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

6. ¿Es necesario un equipo coordinado dedicado a las TIC para impulsarlas en el centro (o un coordinador TIC)?.

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

7. ¿La capacitación del docente es importante para la integración de las tics?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

8. ¿Son necesarios unos enfoques tradicionales para integrar las tecnologías de una vez?.

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

9. ¿Verificar en los estudiantes el grado aprendizaje que obtienen en clase?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

10. ¿Verificar si los estudiantes tienen el conocimiento adecuado acerca de cómo utilizar una computadora?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca



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



**Encuesta aplicada a los ESTUDIANTES de la Escuela “Alfredo Noboa Montenegro”
Con el tema: La tecnología de la información y comunicación en la educación, en el
proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de básica de la escuela “Alfredo
Noboa Montenegro” de caluma, provincia Bolívar**

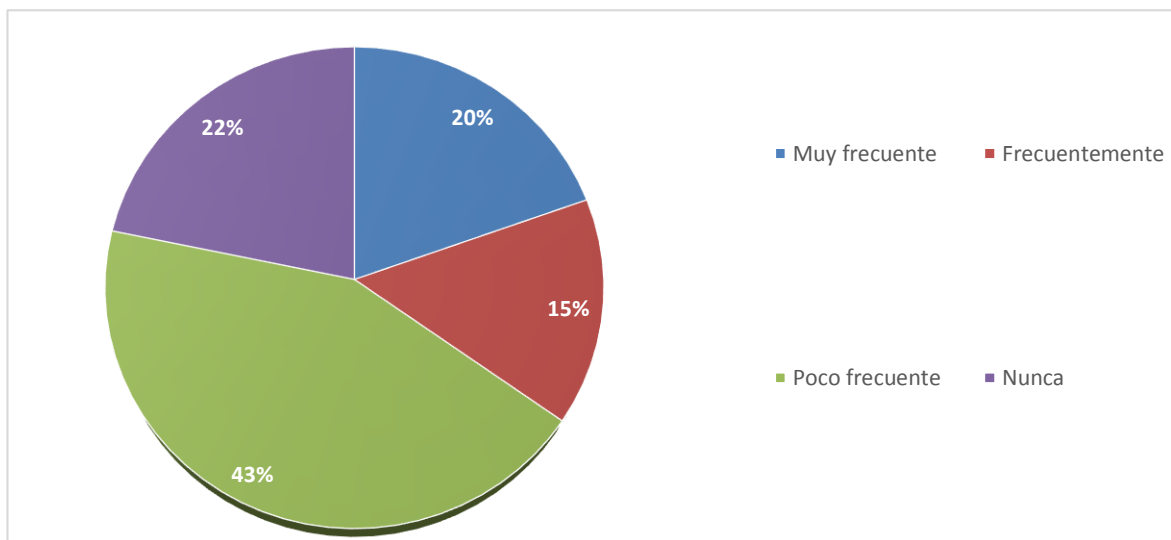
ENCUESTA REALIZADA A LOS ALUMNOS DE QUINTO AÑO BÁSICA

➤ **Considera la asignatura de Computación difícil?**

Nº	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	9	20%
2	Frecuentemente	7	15%
3	Poco frecuente	20	43%
4	Nunca	10	22%
	TOTAL	46	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes



Análisis.- Podemos constatar que el 43% de los estudiantes con poco frecuente, no consideran la asignatura de computación como difícil, mientras que el 20% muy frecuente y 15% frecuentemente.

Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza de prácticas en laboratorio de computación.

➤ **Reconoce usted el tecla**

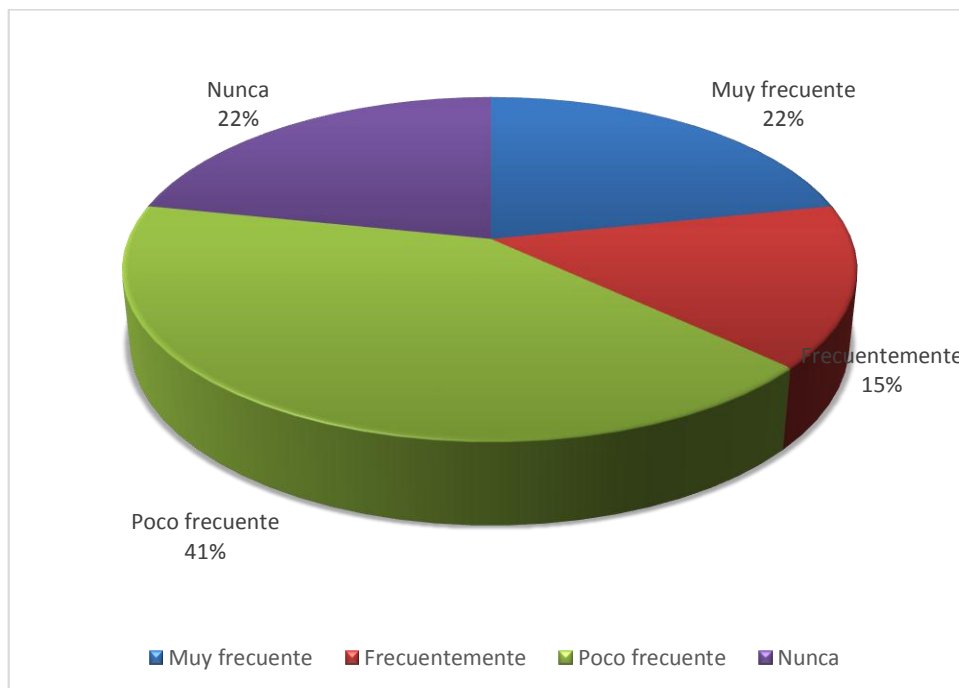
Tabla N° 2 Reconoce usted el teclado

N°	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	10	22%
2	Frecuentemente	7	15%
3	Poco frecuente	19	41%
4	Nunca	10	22%
	TOTAL	46	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes

Grafico N° 2 Reconoce usted el teclado



Análisis.- Podemos constatar que el 41% de los estudiantes con poco frecuente, no Reconocen un teclado, mientras que el 22% muy frecuente y 15% frecuentemente.

Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza de prácticas en laboratorio de computación.

ENCUESTA REALIZADA A DOCENTES

- Es necesaria la implementación de estrategias tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los docentes

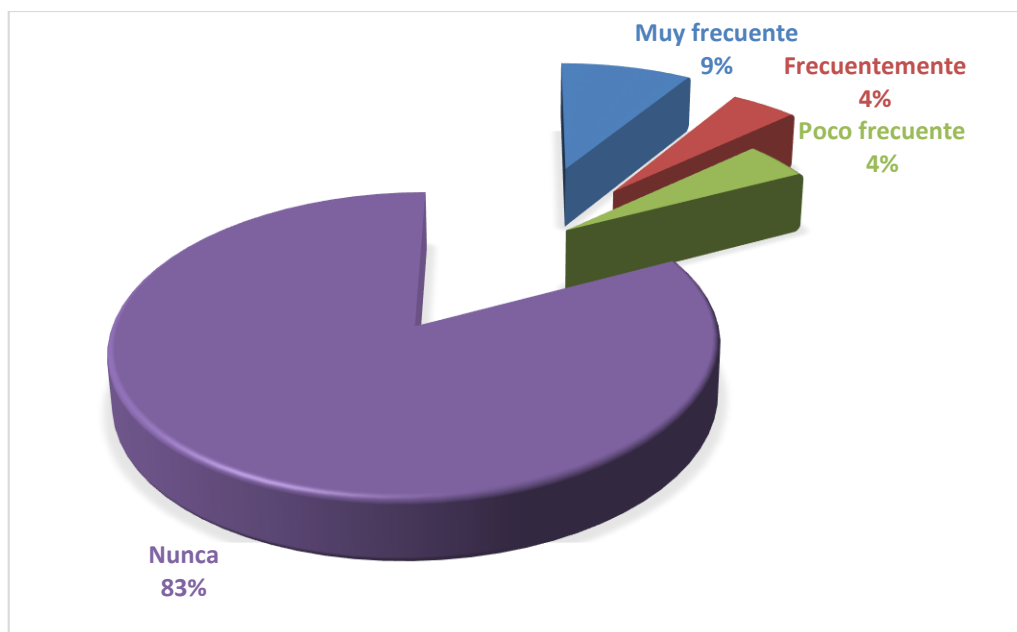
Tabla N° 1 Es necesaria la implementación de estrategias tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los docentes

N°	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	4	9%
2	Frecuentemente	2	4%
3	Poco frecuente	2	4%
4	Nunca	38	83%
	TOTAL	46	100

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes

Grafico N° 3 Es necesaria la implementación de estrategias tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los docentes



Análisis.- Podemos constatar que el 4% de los estudiantes con poco frecuente, no piensan que sean necesarias implementar estrategias tecnológicas en el proceso de enseñanza, mientras que el 9% muy frecuente y 4% frecuentemente.

Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada capacitación.

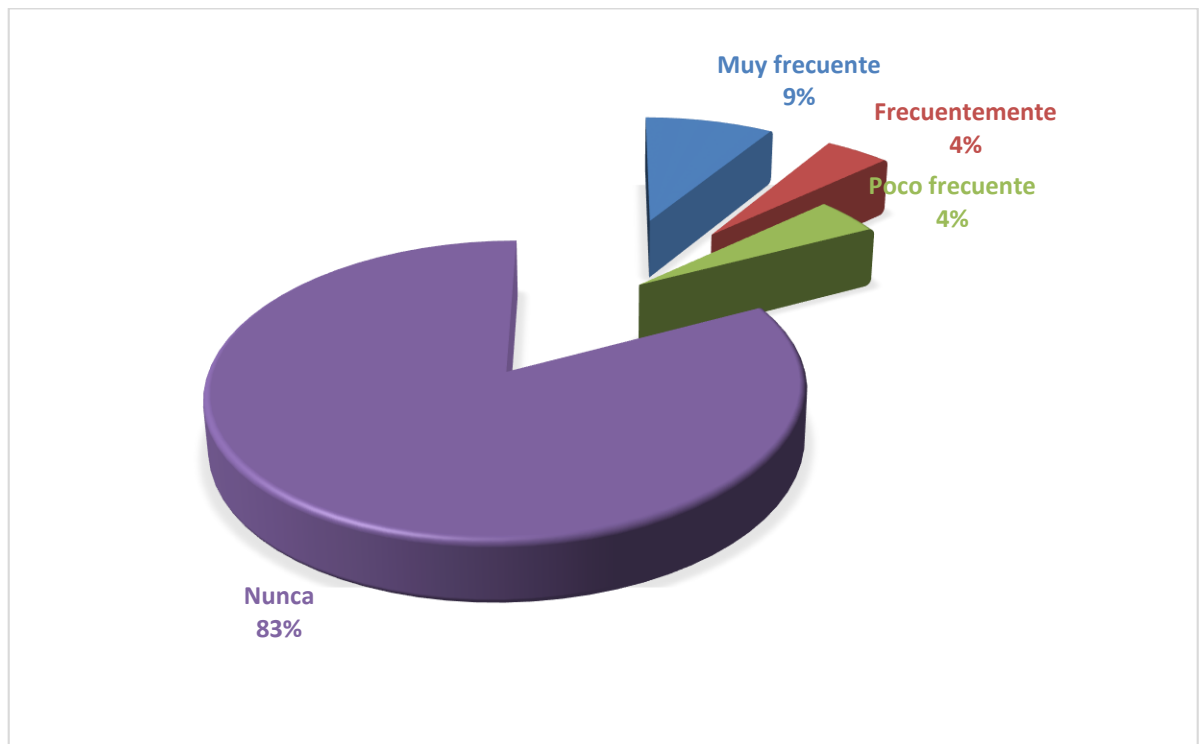
➤ **La capacitación del docente es importante para la integración de las tics**

Tabla N° 2 La capacitación del docente es importante para la integración de las tics

N°	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	4	9%
2	Frecuentemente	2	4%
3	Poco frecuente	2	4%
4	Nunca	38	83%
	TOTAL	46	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes



Análisis.- Podemos constatar que el 4% de los estudiantes con poco frecuente, no creen en la importancia del de la capacitación para la integración de las tics, mientras que el 9% muy frecuente y 4% frecuentemente.

Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza de prácticas en laboratorio de computación.

Encuesta aplicada a los ESTUDIANTES de la Escuela “Alfredo Noboa Montenegro”

1. Usted enciende correctamente el computador

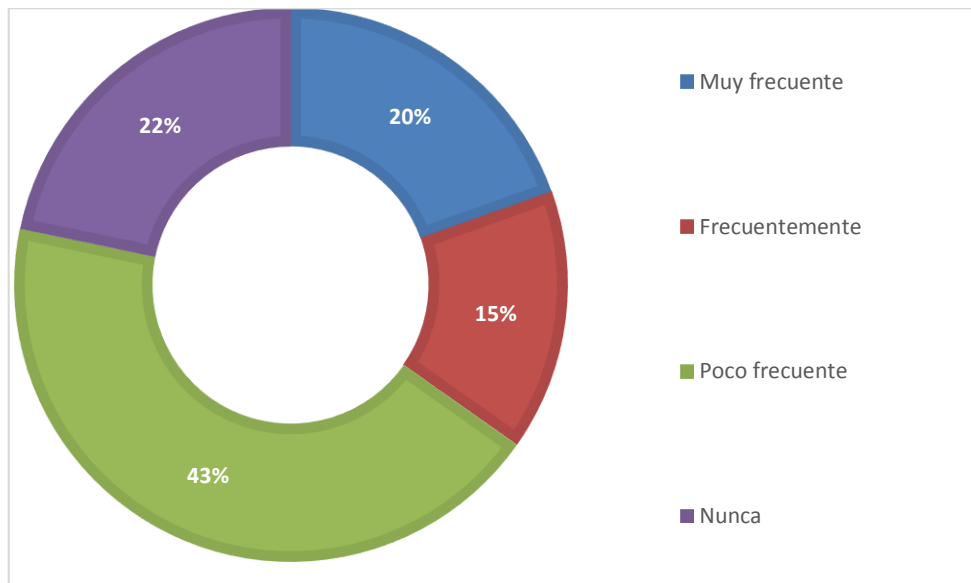
Tabla N° 1 enciende correctamente el computador

N°	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	9	20%
2	Frecuentemente	7	15%
3	Poco frecuente	20	43%
4	Nunca	10	22%
	TOTAL	46	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes

Gráfico N° 1 enciende correctamente el computador



Análisis.- Podemos constatar que el 43% de los estudiantes con poco frecuente, no encienden correctamente el computador, mientras que el 20% muy frecuente y 15% frecuentemente.

Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza prácticas en laboratorio de computación.

2. ¿Reconoce usted el teclado?

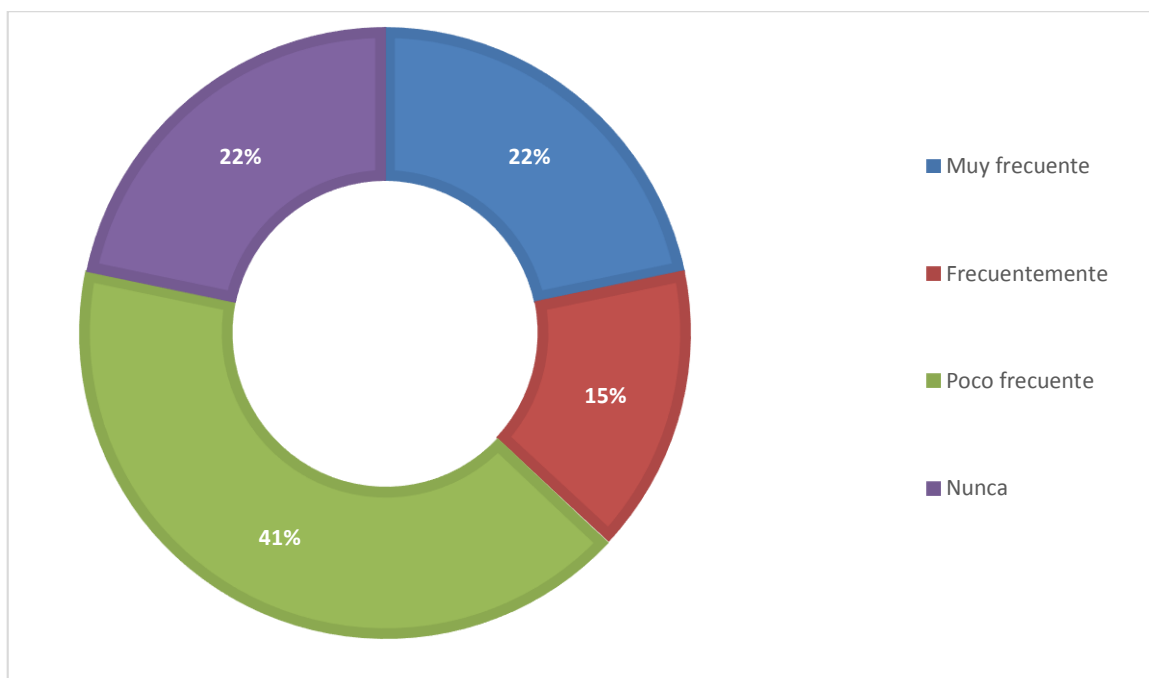
TABLA N° 2

N°	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	10	22%
2	Frecuentemente	7	15%
3	Poco frecuente	19	41%
4	Nunca	10	22%
	TOTAL	46	

Fuente de investigación: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes

GRAFICO N° 2



Análisis.- Podemos constatar que el 41% de los estudiantes con poco frecuente, no reconocen correctamente el teclado, mientras que el 22% muy frecuente y 15% frecuentemente.

Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza de prácticas en laboratorio de computación.

3. ¿Identifica usted el mouse?

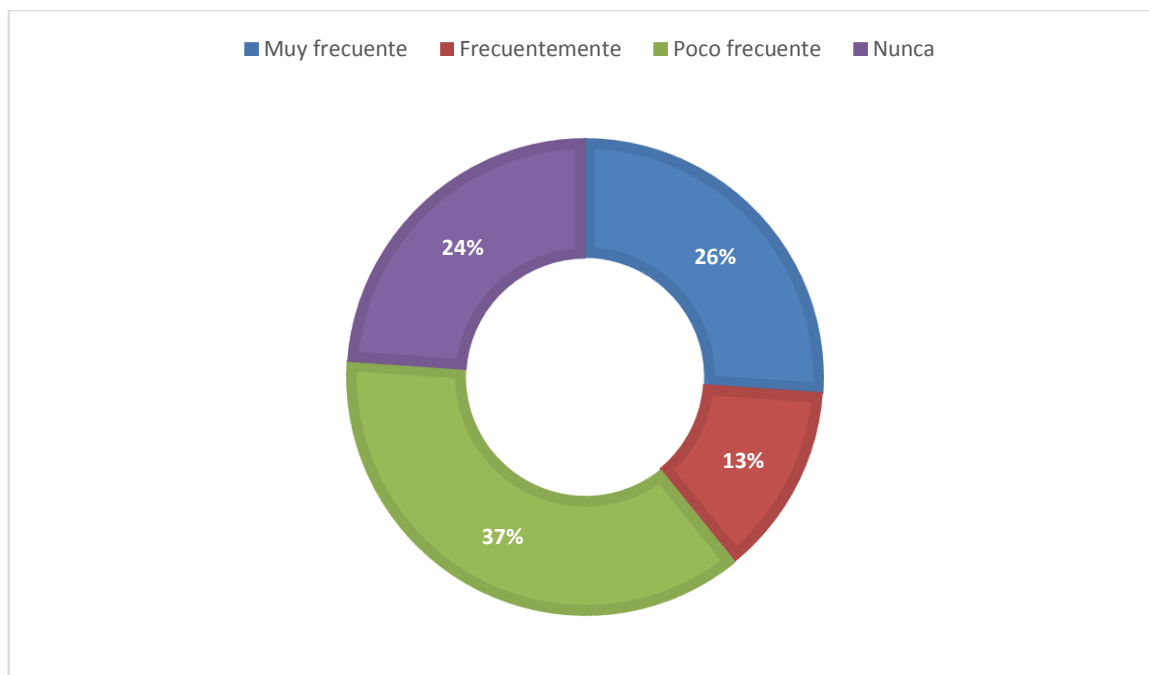
TABLA N° 3

N°	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	12	
2	Frecuentemente	6	
3	Poco frecuente	17	
4	Nunca	11	
	TOTAL	46	

Fuente de investigación: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes

GRAFICO N° 3



Análisis.- Podemos constatar que el 37% de los estudiantes con poco frecuente, no identifican el mouse, mientras que el 26% muy frecuente y 13% frecuentemente.

Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.

4. ¿Pasa muchas horas utilizando el laboratorio de cómputo?

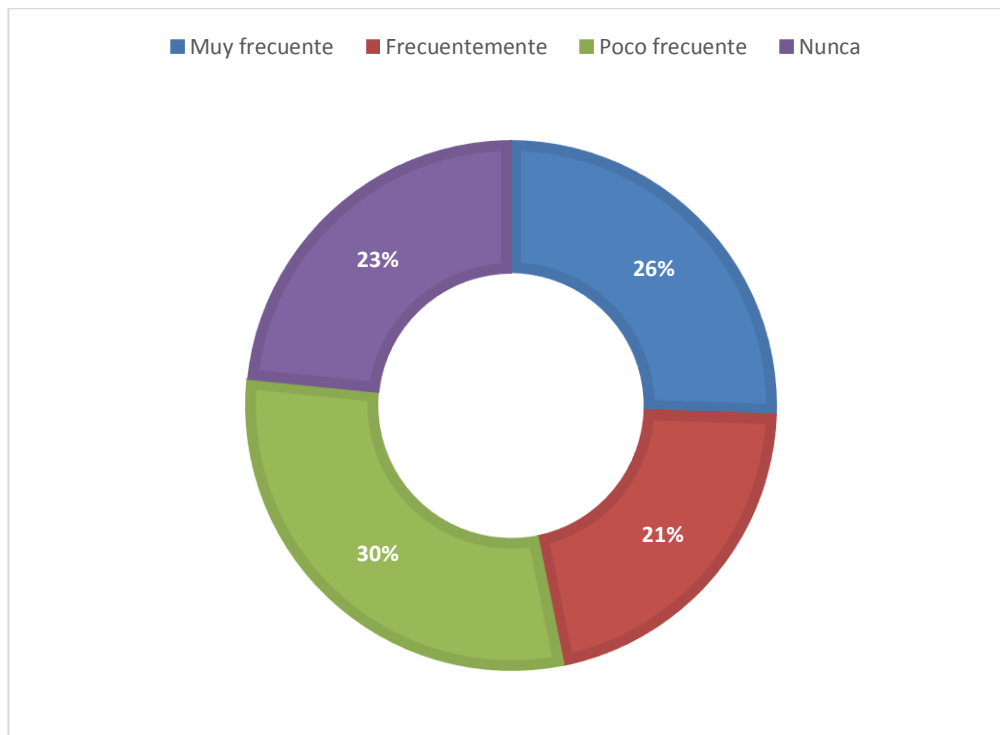
TABLA N° 4

N°	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	12	26%
2	Frecuentemente	10	21%
3	Poco frecuente	14	30%
4	Nunca	11	23%
	TOTAL	46	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes

GRAFICO N° 4



Análisis.- Podemos constatar que el 30% de los estudiantes con poco frecuente, no pasan muchas horas utilizando el laboratorio, mientras que el 26% muy frecuente y 21% frecuentemente.

Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.

5. ¿Usted ha creado una carpeta?

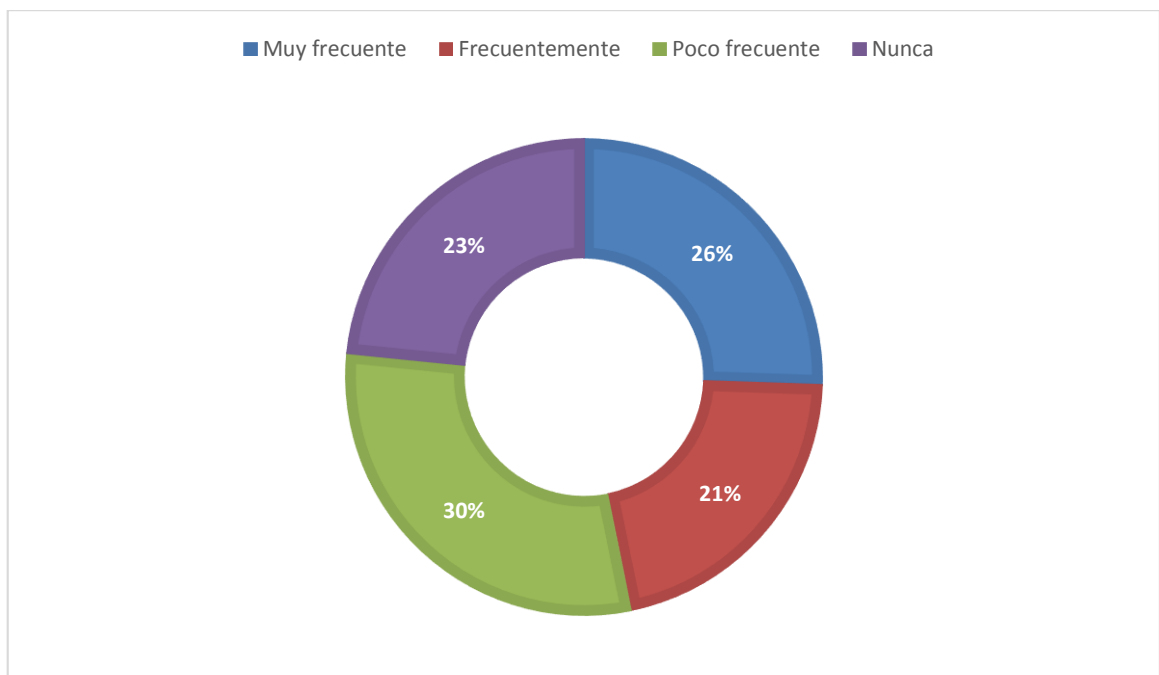
TABLA N°5

N°	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	12	26%
2	Frecuentemente	10	21%
3	Poco frecuente	14	30%
4	Nunca	11	23%
	TOTAL	46	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes

GRAFICO N° 5



Análisis.- Podemos constatar que el 30% de los estudiantes con poco frecuente, no ha creado una carpeta, mientras que el 26% muy frecuente y 21% frecuentemente.

Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.

6. ¿Usted copia y pega documentos

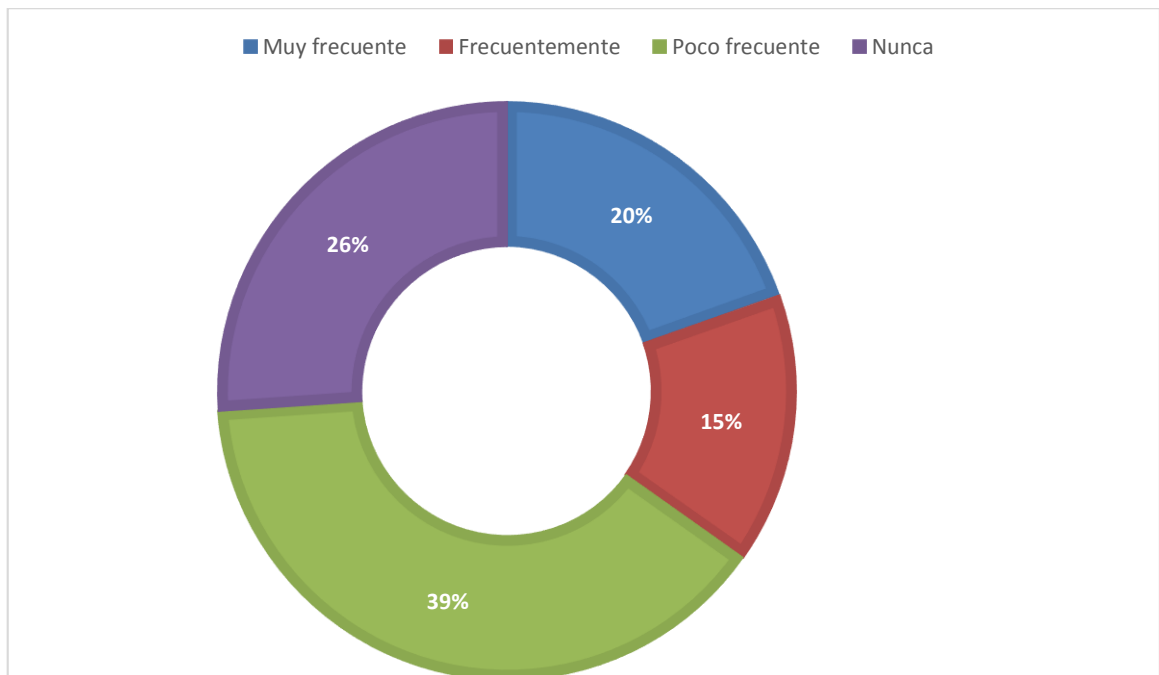
TABLA N° 6

N°	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	9	20%
2	Frecuentemente	7	15%
3	Poco frecuente	18	39%
4	Nunca	12	15%
	TOTAL	46	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes

GRAFICA N° 6



Análisis.- Podemos constatar que el 39% de los estudiantes con poco frecuente, no ha copiado y pegado un documento, mientras que el 20% muy frecuente y 15% frecuentemente.

Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.

7. Usted ha utilizado el procesador de texto (Word...etc.)

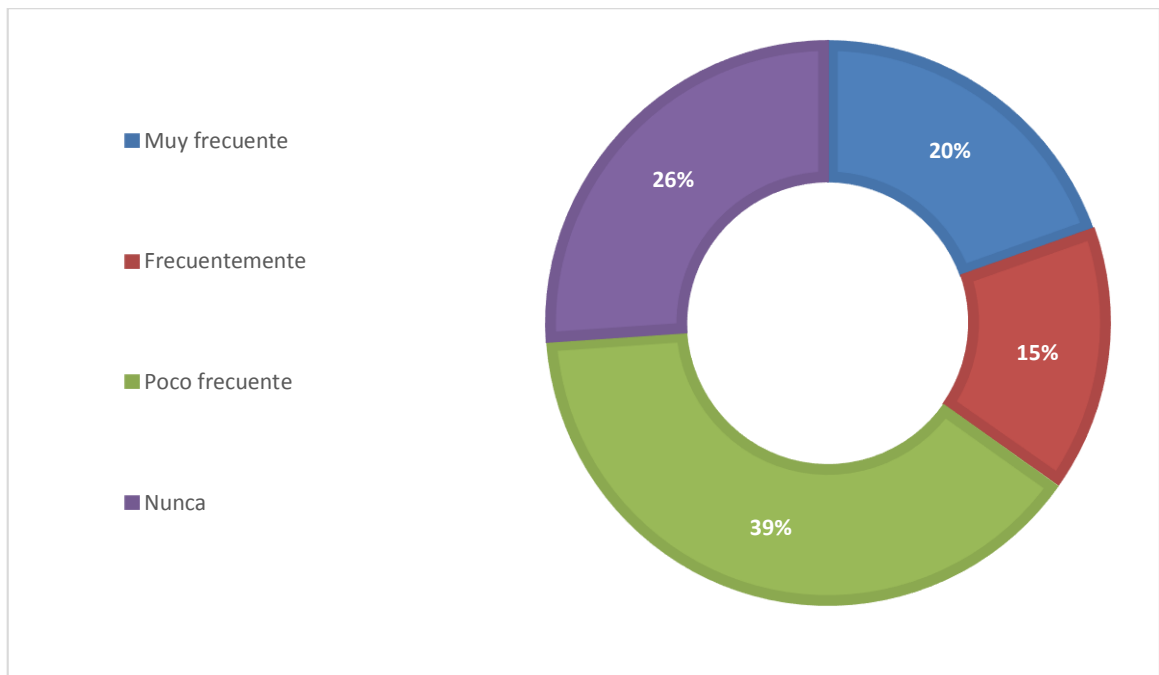
TABLA N° 7

N°	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	9	20%
2	Frecuentemente	7	15%
3	Poco frecuente	18	39%
4	Nunca	12	26%
	TOTAL	46	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes

GRAFICO N° 7



Análisis.- Podemos constatar que el 39% de los estudiantes con poco frecuente, no ha usado el procesador de texto, mientras que el 20% muy frecuente y 15% frecuentemente.

Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.

8. Utiliza usted el navegador para Internet

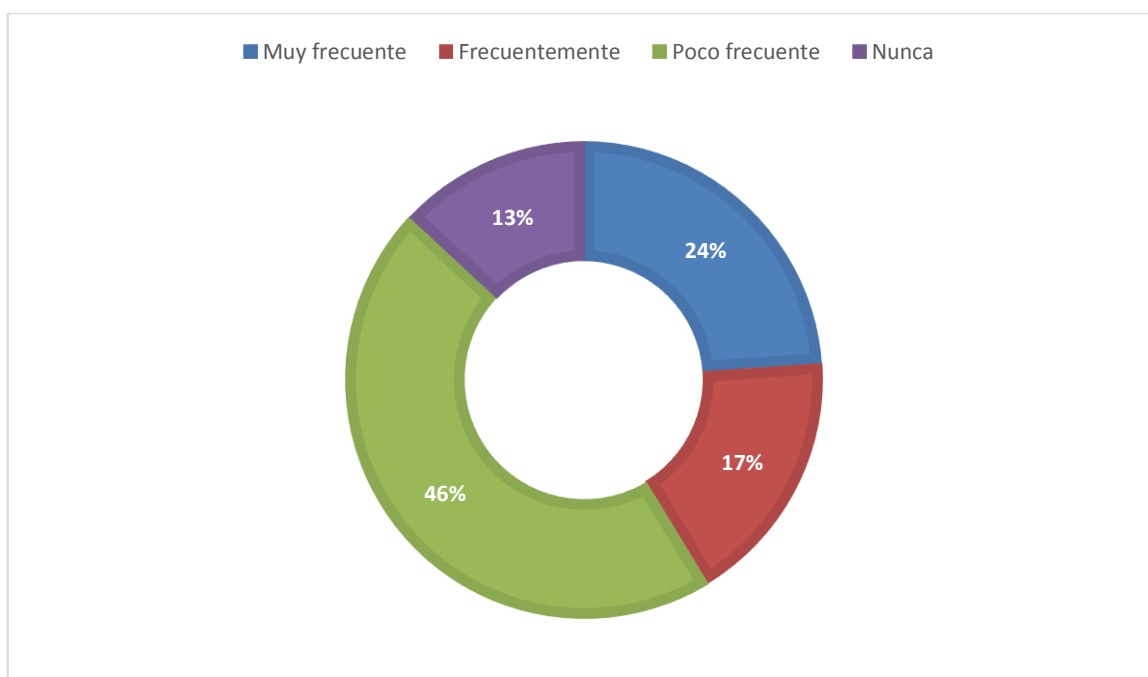
TABLA N° 8

N°	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	11	24%
2	Frecuentemente	8	17%
3	Poco frecuente	21	46%
4	Nunca	6	13%
	TOTAL	46	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes

GRAFICO N° 8



Análisis.- Podemos constatar que el 46% de los estudiantes con poco frecuente, no ha utilizado el navegador para internet, mientras que el 24% muy frecuente y 17% frecuentemente.

Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.

9. Apaga el equipo correctamente.

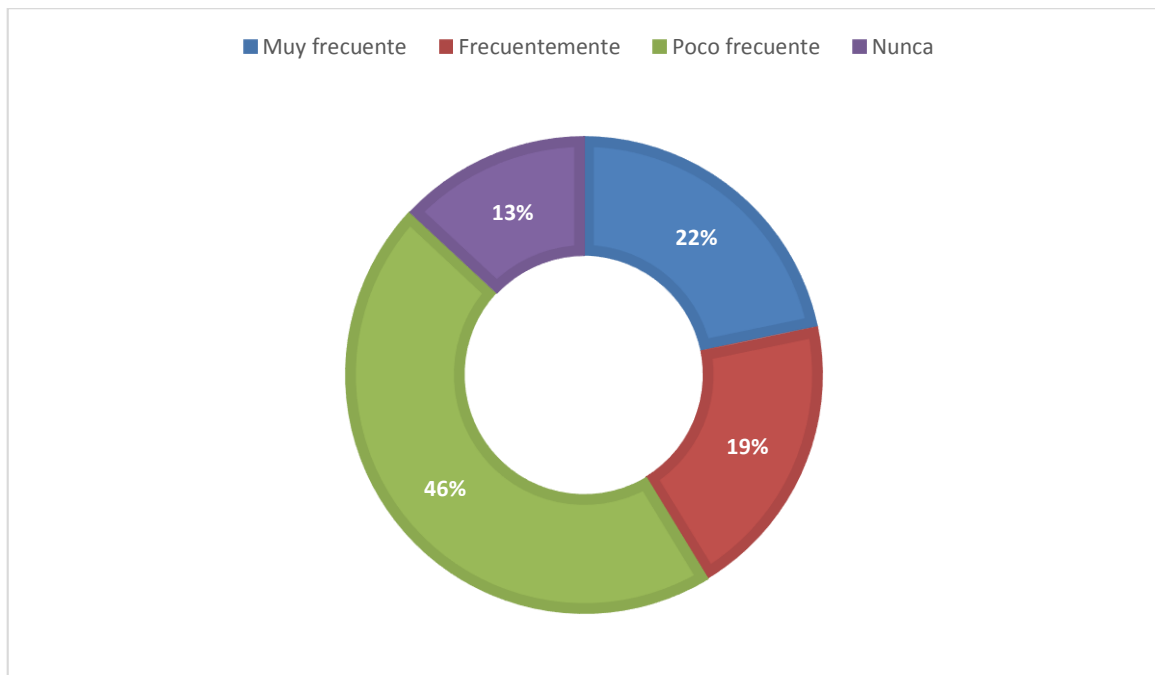
TABLA N° 9

N°	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	10	22%
2	Frecuentemente	9	19%
3	Poco frecuente	21	46%
4	Nunca	6	13%
	TOTAL	46	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes

GRAFICA N° 9



Análisis.- Podemos constatar que el 46% de los estudiantes con poco frecuente, no apaga el equipo correctamente, mientras que el 22% muy frecuente y 19% frecuentemente.

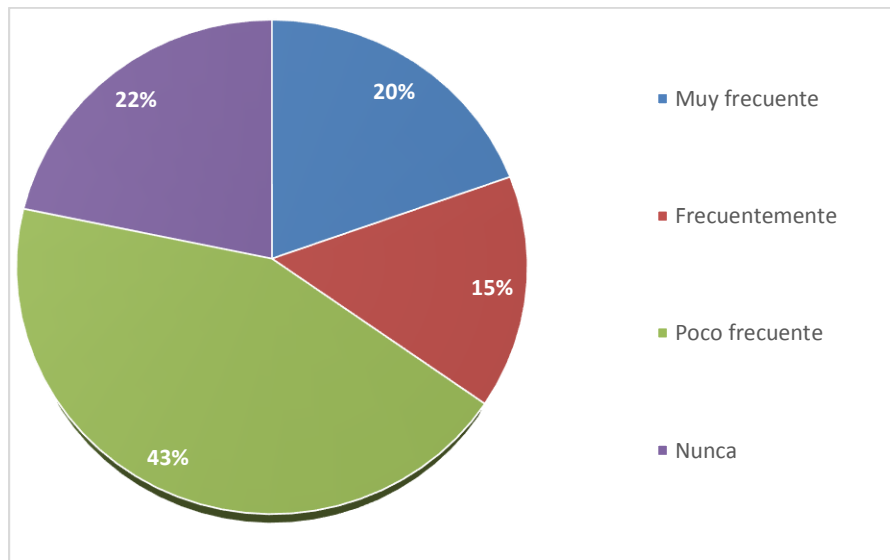
Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.

10. Considera la asignatura de Computación difícil?

Nº	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	9	20%
2	Frecuentemente	7	15%
3	Poco frecuente	20	43%
4	Nunca	10	22%
	TOTAL	46	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes



Análisis.- Podemos constatar que el 43% de los estudiantes con poco frecuente, no consideran la asignatura de computación como difícil, mientras que el 20% muy frecuente y 15% frecuentemente.

Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.



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



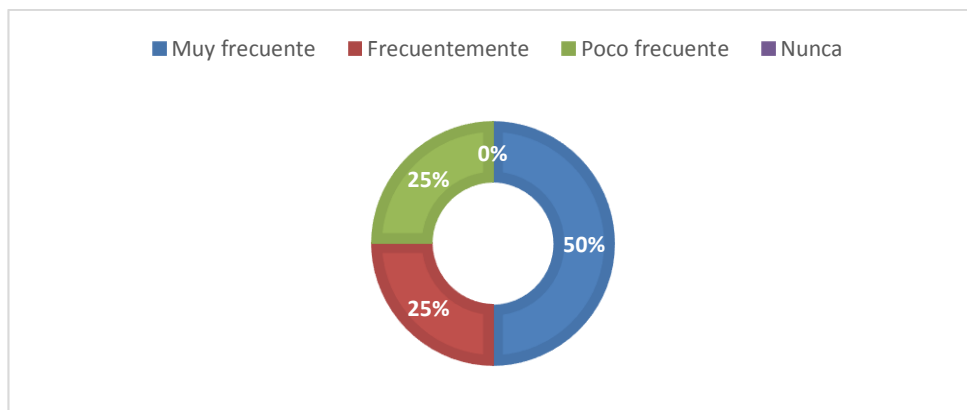
Muestras aplicada a los DOCENTES de la Escuela “Alfredo Noboa Montenegro”
Con el tema: La tecnología de la información y comunicación en la educación, en el
proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de básica de la escuela “Alfredo
Noboa Montenegro” de caluma, provincia Bolívar

1. **¿Los recursos informáticos disponibles en el centro Educativo son suficientes como para el uso de las tecnologías en el aula de clase?**

Nº	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	4	50%
2	Frecuentemente	2	25%
3	Poco frecuente	2	25%
4	Nunca	0	0%
	TOTAL	8	

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes



Análisis.- Podemos constatar que el 25% de los docentes con poco frecuente, no consideran que los recursos informáticos disponibles en el centro educativo son suficientes como para su uso, mientras que el 50% muy frecuente y 25% frecuentemente.

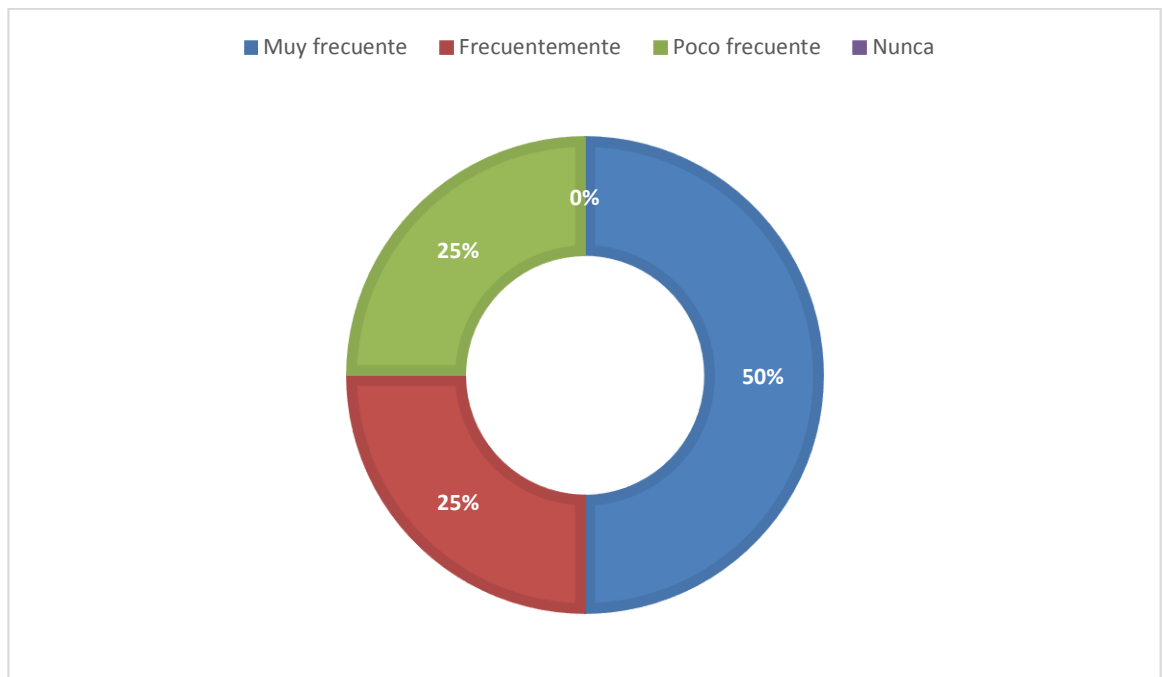
Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.

2. ¿La formación del Docente en relación a las TIC es necesaria para el proceso de enseñanza aprendizaje?

Nº	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	4	50%
2	Frecuentemente	2	25%
3	Poco frecuente	2	25%
4	Nunca	0	0%
	TOTAL	8	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes



Análisis.- Podemos constatar que el 25% de los docentes con poco frecuente, piensan que La formación del Docente en relación a las TIC es necesaria para el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que el 50% muy frecuente y 25% frecuentemente.

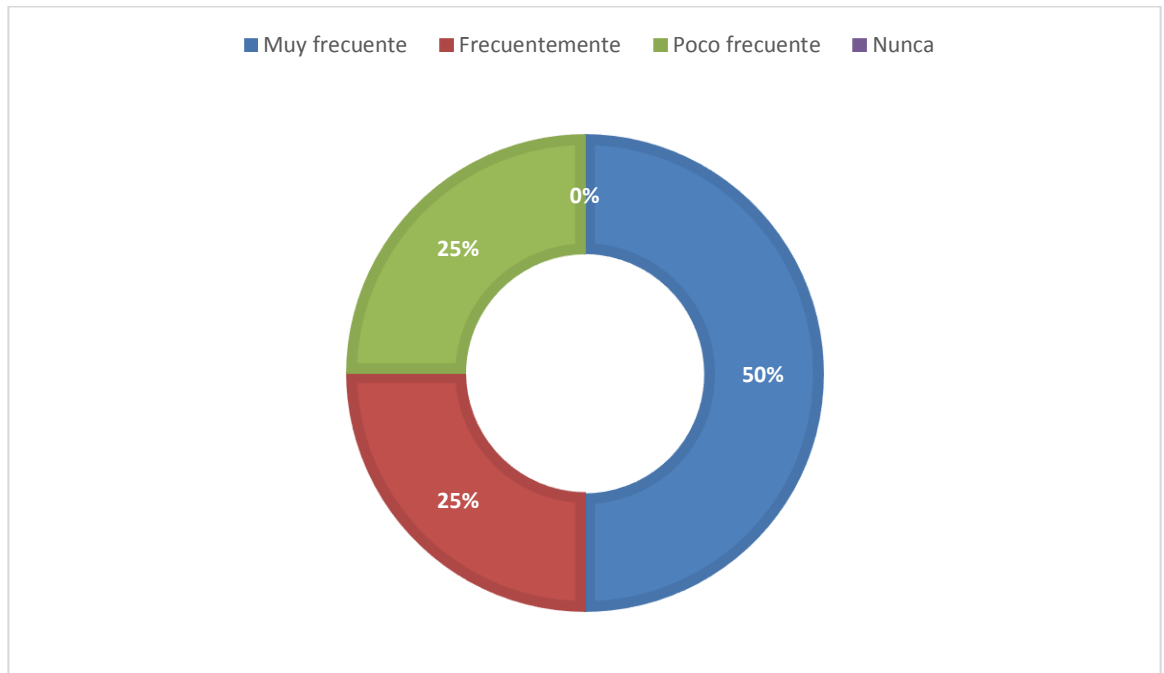
Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.

3. ¿Existe en el docente una cultura colaborativa en la aplicación de las tecnologías?

Nº	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	4	50%
2	Frecuentemente	2	25%
3	Poco frecuente	2	25%
4	Nunca	0	0%
	TOTAL	8	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes



Análisis.- Podemos constatar que el 25% de los docentes con poco frecuente, Existe en el docente una cultura colaborativa en la aplicación de las tecnologías, mientras que el 50% muy frecuente y 25% frecuentemente.

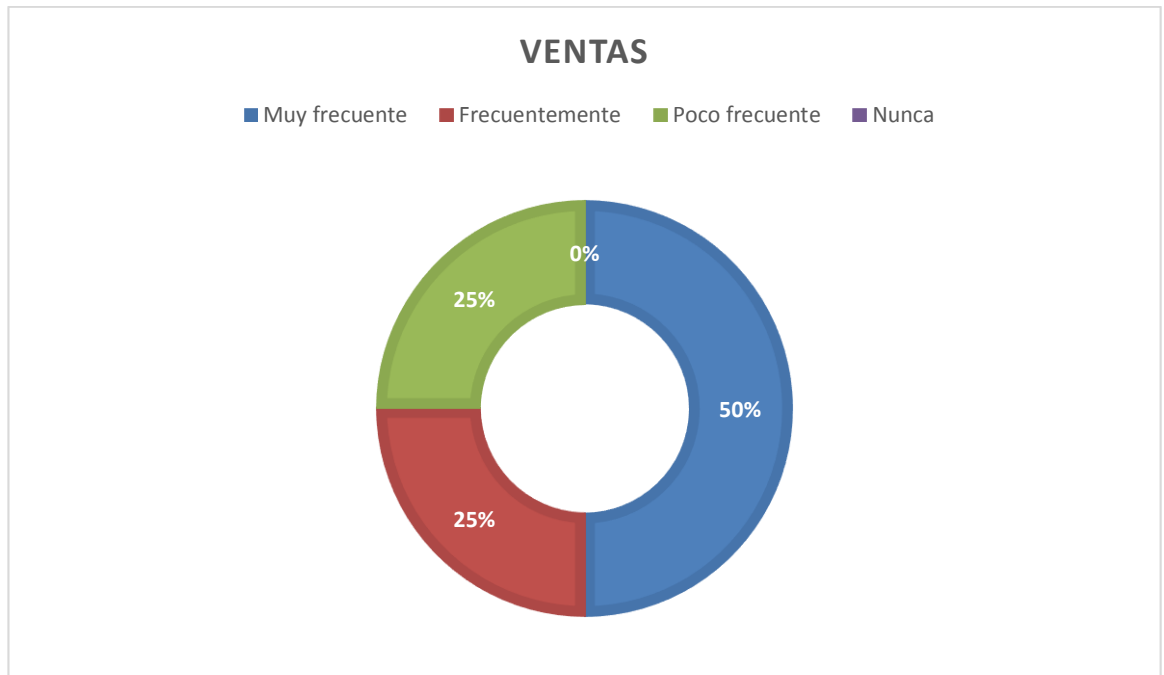
Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.

4. ¿Las tecnologías son muy fáciles o difícil de aplicar en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Nº	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	4	50%
2	Frecuentemente	2	25%
3	Poco frecuente	2	25%
4	Nunca	0	0%
	TOTAL	8	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes



Análisis.- Podemos constatar que el 25% de los docentes con poco frecuente, Piensa que Las tecnologías son muy fáciles o difícil de aplicar en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mientras que el 50% muy frecuente y 25% frecuentemente.

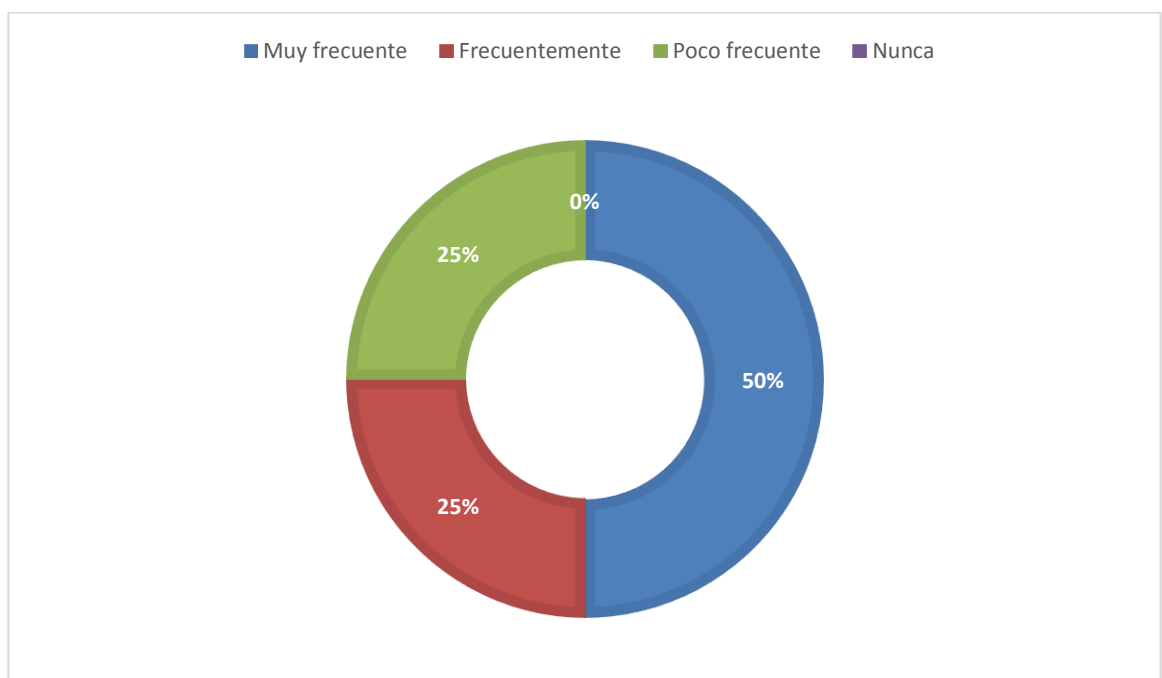
Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.

5. ¿Es necesario la implementación de estrategias tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los docentes?

Nº	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	4	50%
2	Frecuentemente	2	25%
3	Poco frecuente	2	25%
4	Nunca	0	0%
	TOTAL	8	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes



Análisis.- Podemos constatar que el 25% de los docentes con poco frecuente, Piensa que Es necesario la implementación de estrategias tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los docentes, mientras que el 50% muy frecuente y 25% frecuentemente.

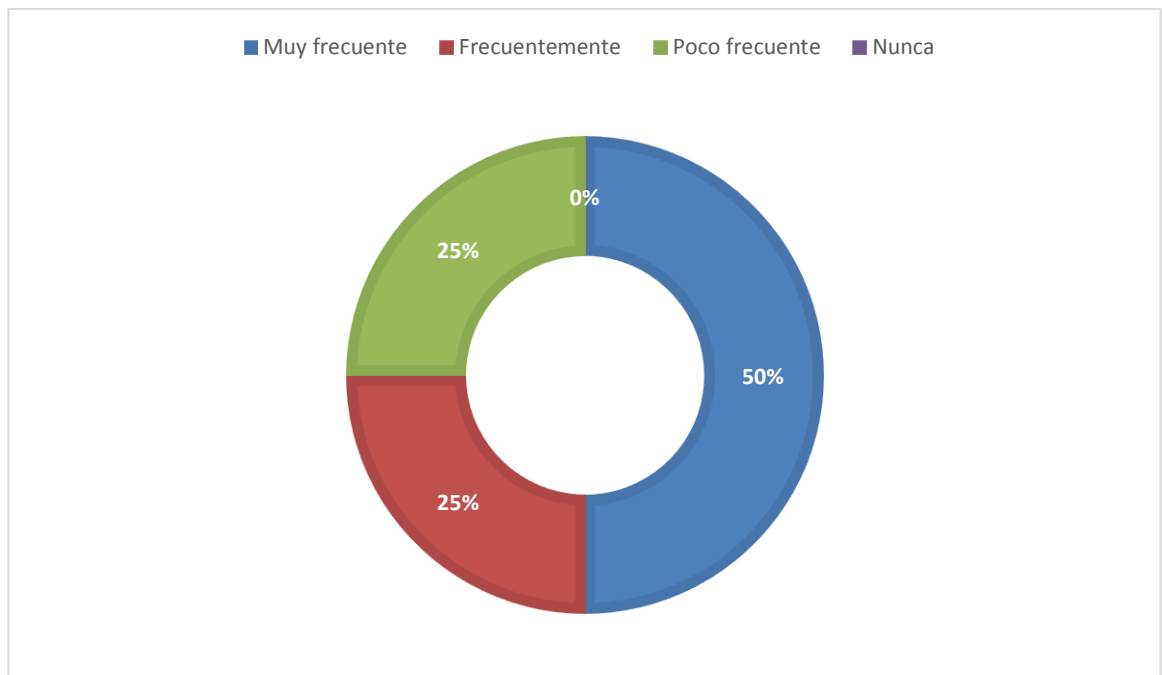
Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.

6. ¿Es necesario un equipo coordinador dedicado a las TIC para impulsarlas en los centro Educativos?

Nº	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	4	50%
2	Frecuentemente	2	25%
3	Poco frecuente	2	25%
4	Nunca	0	0%
	TOTAL	8	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes



Análisis.- Podemos constatar que el 25% de los docentes con poco frecuente, Piensa que Es necesario un equipo coordinador dedicado a las TIC para impulsarlas en los centro Educativos, mientras que el 50% muy frecuente y 25% frecuentemente.

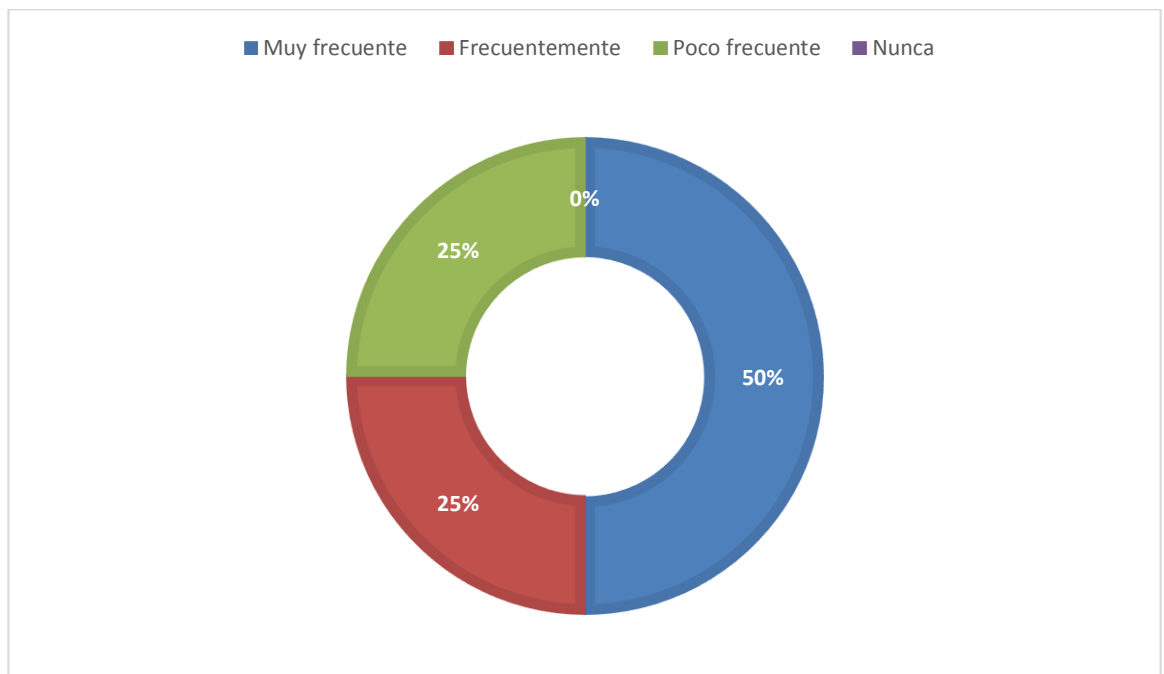
Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.

7. ¿La capacitación del docente es importante para la integración de las tics?

Nº	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	4	50%
2	Frecuentemente	2	25%
3	Poco frecuente	2	25%
4	Nunca	0	0%
	TOTAL	8	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes



Análisis.- Podemos constatar que el 25% de los docentes con poco frecuente, Piensa que La capacitación del docente es importante para la integración de las tics, mientras que el 50% muy frecuente y 25% frecuentemente.

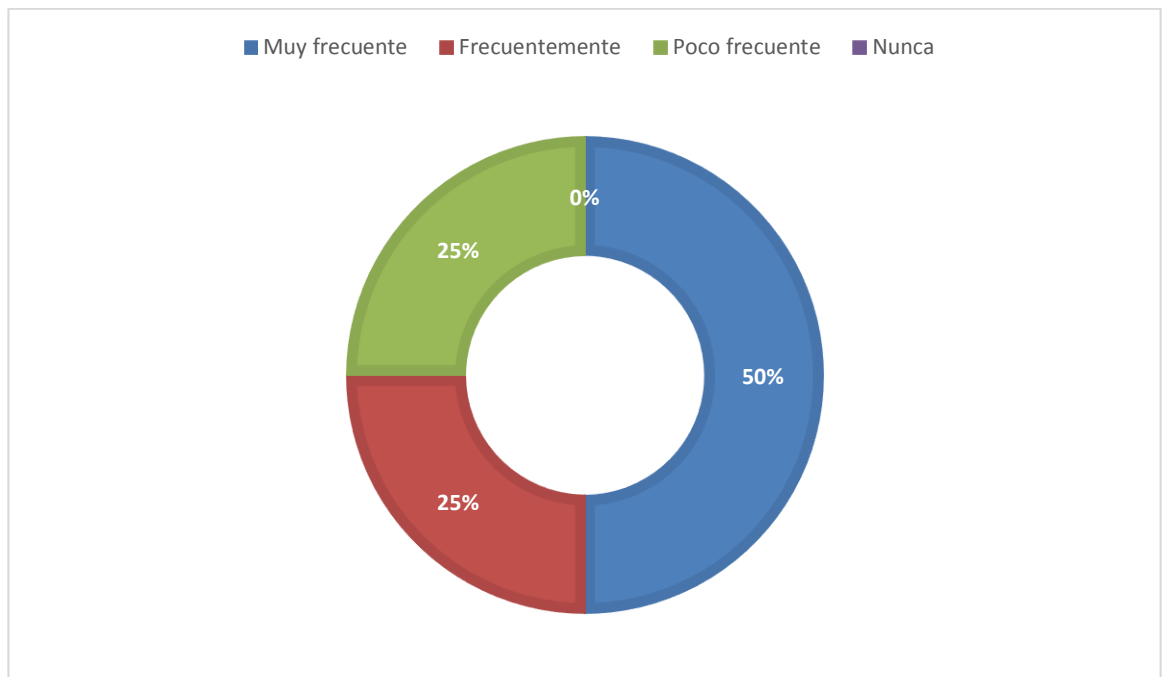
Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.

8. ¿Son necesarios los enfoques tradicionales para integrar las tecnologías en la educación?

Nº	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	4	50%
2	Frecuentemente	2	25%
3	Poco frecuente	2	25%
4	Nunca	0	0%
	TOTAL	8	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes



Análisis.- Podemos constatar que el 25% de los docentes con poco frecuente, Piensa que Son necesarios los enfoques tradicionales para integrar las tecnologías en la educación, mientras que el 50% muy frecuente y 25% frecuentemente.

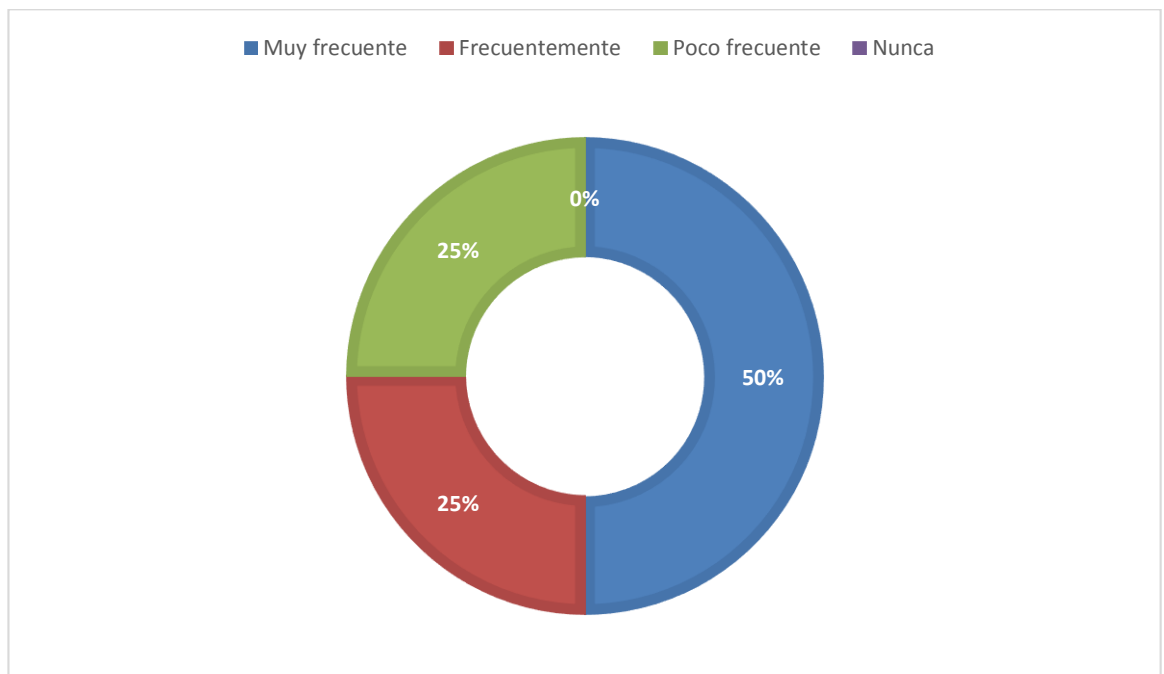
Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.

9. ¿Verificar en los estudiantes el grado aprendizaje que obtienen en clase?

Nº	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	4	50%
2	Frecuentemente	2	25%
3	Poco frecuente	2	25%
4	Nunca	0	0%
	TOTAL	8	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes



Análisis.- Podemos constatar que el 25% de los docentes con poco frecuente, Piensa que Verificar en los estudiantes el grado aprendizaje que obtienen en clase, mientras que el 50% muy frecuente y 25% frecuentemente.

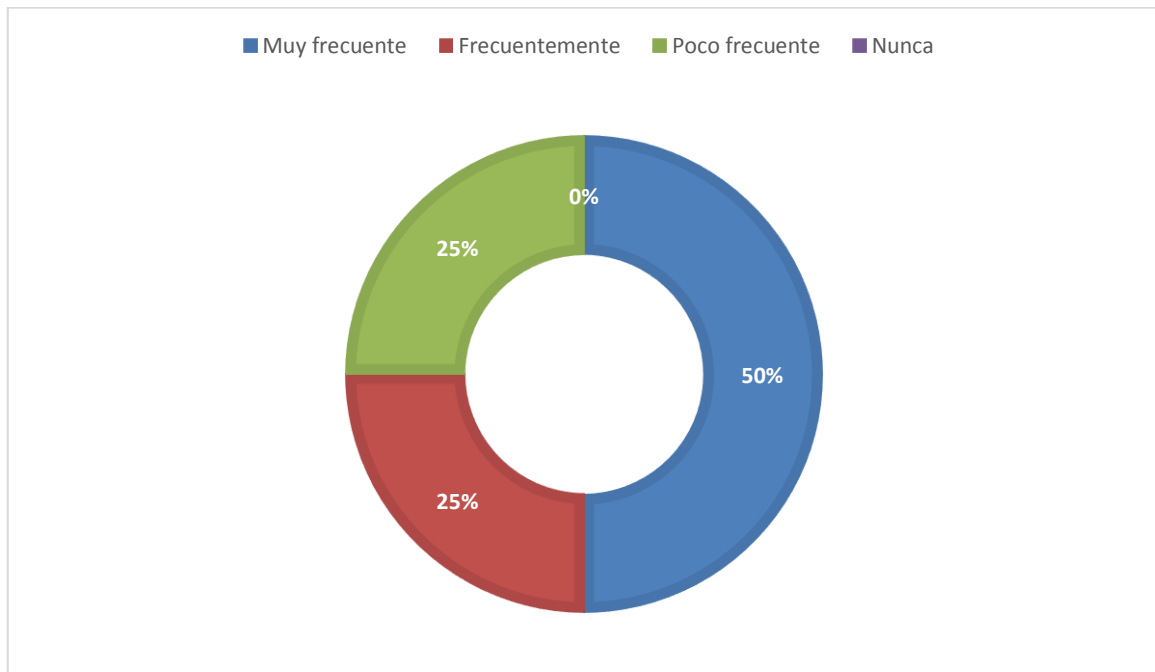
Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.

10. ¿Verificar si los estudiantes tienen el conocimiento adecuado acerca de cómo utilizar una computadora?

Nº	CONTENDIDO	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1	Muy frecuente	2	50%
2	Frecuentemente	2	25%
3	Poco frecuente	4	25%
4	Nunca	0	0%
	TOTAL	8	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Noboa Montenegro”

Elaboración: Irma Alexandra Baños Reyes



Análisis.- Podemos constatar que el 25% de los docentes con poco frecuente, Piensa que Verificar si los estudiantes tienen el conocimiento adecuado acerca de cómo utilizar una computadora, mientras que el 50% muy frecuente y 25% frecuentemente.

Interpretación: Donde podemos llegar a la conclusión que no reciben una adecuada enseñanza práctica en laboratorio de computación.

**REALIZANDO TUTORÍAS CON LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE
EDUCACIÓN BÁSICA
“ALFREDO NOBOA MONTENEGRO”**

