



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



**DIMENSIÓN PRÁCTICA DE EXAMEN COMPLEXIVO PREVIO A LA**  
**OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA**  
**EDUCACIÓN MENCIÓN: SISTEMA MULTIMEDIA**

**TEMA:**

**SKYPE COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE Y COMUNICACIÓN**  
**ENTRE NIÑOS DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTORA:**

**MARIBEL PATRICIA TAPIA PINCAY**

**TUTOR:**

**MSC. ALBERTO SEGOBIA OCAÑA**

**BABAHOYO – SEPTIEMBRE 2019**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



## **AGRADECIMIENTO**

Le agradezco a Dios por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes, y experiencia y sobre todo mi felicidad.

A mis padres Mario Tapia Sánchez y Vicenta Pincay Salazar por apoyarme en todo momento, por los valores que me han inculcado por haberme dado la oportunidad de tener una excelente educación en el transcurso de mi vida y sobre todo ser un excelente ejemplo en mi vida, y a mi hermana Marcela Tapia Pincay por ser parte importante en mi vida y apoyarme cuando más la necesitaba.

Gracias a todos los docentes de la Universidad Técnica de Babahoyo por todo el conocimiento impartido, por el apoyo brindado a lo largo de mi carrera y por la amistad.

A todos mis familiares ya que estuvieron apoyándome a lo largo de mi carrera y dándome fuerza para seguir adelante.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



**DEDICATORIA**

Dedico este estudio de caso a Dios y a mis padres.

A Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, a mis padres, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento, depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad, es por ellos que soy lo que soy ahora, los amo con mi vida.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



**RESUMEN**

El presente estudio de caso tiene como punto esencial abordar el tema relacionado con el uso del Skype como herramienta de aprendizaje y comunicación entre niños del décimo año de educación básica de la Unidad Educativa Clemente Baquerizo, y así demostrar la importancia que tiene el uso de esta aplicación en estudiantes, para fortalecer su proceso de aprendizaje.

El proceso de enseñanza aprendizaje ha cambiado sustancialmente en la actualidad, pues el uso de la tecnología ha contribuido en gran medida a estos cambios, pues los establecimientos educativos buscan proveer a sus estudiantes de los conocimientos necesarios para el manejo de herramientas de comunicación que favorezcan el proceso didáctico

La educación se vuelve cada vez más competitiva y para alcanzar un mejor nivel educativo se requiere del apoyo de recursos que nos ayuden en el proceso de enseñanza de los estudiantes, como lo son los materiales didácticos, su uso tiende a guiar y motivar al estudiante en la construcción del conocimiento, es decir, que sirvan de apoyo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes mediante publicaciones de sistemas pedagógicos innovadores utilizando herramientas tecnológicas. Las tecnologías afectan profundamente las formas de trabajar.

Skype se basa en una infraestructura de peer-to-peer (P2P), con un único servidor de acceso centralizado (servidor de login), usando dos tipos de nodos: Nodos ordinarios: estos nodos (ordenadores, dispositivos móviles...) permiten realizar y recibir llamadas. Nodos de propósito especial o súper nodos: encargados de ayudar a los nodos ordinarios a conectarse con otros nodos dentro de la red Skype.

**Palabras claves:**

**Aprendizaje, Comunicación, Skype, Herramienta, Niños**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



**SUMMARY**

The present case study has as an essential point to address the issue related to the use of Skype as a learning and communication tool among children of the tenth year of basic education of the Clemente Baquerizo Educational Unit, and thus demonstrate the importance of using this application in students, to strengthen their learning process.

The teaching-learning process has changed substantially today, as the use of technology has contributed greatly to these changes, as educational establishments seek to provide their students with the necessary knowledge for the management of communication tools that favor the didactic process

Education becomes increasingly competitive and to achieve a better educational level requires the support of resources that help us in the process of teaching students, such as teaching materials, its use tends to guide and motivate the student in the construction of knowledge, that is, to serve as support in the process of student learning through publications of innovative pedagogical systems using technological tools. Technologies profoundly affect the ways of working.

Skype is based on a peer-to-peer (P2P) infrastructure, with a single centralized access server (login server), using two types of nodes: Ordinary nodes: these nodes (computers, mobile devices ...) allow Make and receive calls. Special purpose nodes or super nodes: responsible for helping ordinary nodes connect to other nodes within the Skype network.

Keywords:

Learning, Communication, Skype, Tool, Children



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



**ÍNDICE**

INTRODUCCIÓN.....	1
DESARROLLO.....	8
JUSTIFICACIÓN .....	8
OBJETIVO.....	9
SUSTENTO TEÓRICO .....	11
TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN .....	17
RESULTADOS OBTENIDOS .....	17
CONCLUSIONES.....	21
BIBLIOGRAFÍA.....	24
ANEXOS.....	25



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



## **INTRODUCCIÓN**

El presente estudio tiene como punto esencial abordar el tema relacionado con el uso del Skype como herramienta de aprendizaje y comunicación entre niños del décimo año de educación básica de la Unidad Educativa Clemente Baquerizo, y así demostrar la importancia que tiene el uso de esta aplicación en niños, para fortalecer su proceso de aprendizaje.

En el caso del uso de las tecnologías, como lo cita: (Farnós, M, 2011, pág. 12) Es importante entender que el uso de las tecnologías nos permite realizar innovaciones en la educación, teniendo en cuenta el impacto que ha generado en la sociedad es indudablemente notorio, no obstante, sin perder el juicio crítico de mencionado, buscamos dar las TICS el mejor uso en beneficio de la comunidad educativa.

Nuestra sociedad actual se caracteriza por el uso generalizado de las tecnologías de la información y comunicación, o lo que es lo mismo las TICS, por ello mismo, se llegara a reconocer a nuestra sociedad actual como “La sociedad del conocimiento”, tanto que sus efectos llegan a incidir directamente en la vida cotidiana y en relación.

El objetivo principal de este proyecto es implementar una propuesta innovadora, donde los niños, se motiven hacia el estudio y así adquieran mecanismos eficientes de aprendizaje.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



## **DESARROLLO**

### **JUSTIFICACIÓN**

El proceso de enseñanza aprendizaje ha cambiado sustancialmente en la actualidad, pues el uso de la tecnología ha contribuido en gran medida a estos cambios, pues los establecimientos educativos buscan proveer a sus niños de los conocimientos necesarios para el manejo de herramientas de comunicación que favorezcan el proceso didáctico. Dentro del grupo de herramientas tecnológicas de uso pedagógico encontramos el Skype, que, ya que permite a los niños comunicarse con otros, compartir ideas, discutir puntos de vista y fortalecer el respeto hacia la opinión de los demás.

Mediante la utilización de herramientas de comunicación dentro del aula, como lo es el Skype, se puede lograr que los niños desarrollen capacidades de pensamiento crítico y expresivo, así como que fomenten su desempeño en el manejo de la tecnología. De igual manera se benefician los docentes, pues actualizan sus conocimientos en el uso de herramientas de apoyo tecnológicas y logran involucrar a los niños en temas relacionados a la clase de una manera interactiva y actualizada

Así mismo, la institución educativa que adopte ésta aplicación como herramienta de enseñanza, podrá implantar en los diversos niveles y asignaturas una nueva forma de planificación y Desarrollo de las clases acordes a la nueva realidad del entorno educativo y social.

La Unidad Educativa Clemente Baquerizo, cuenta con un laboratorio de computación y servicio de internet, por lo que se puede implementar el uso de la herramienta Skype como método de ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños, por medio de los docentes, se pueden plantear videoconferencias, chats, exposiciones de temas de clase, entre otras aplicaciones que promuevan la participación del estudiantado de manera interactiva y dinámica.





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



**OBJETIVOS**

**GENERAL**

Aplicar el uso del software Skype como herramienta de comunicación mediante el desarrollo de una propuesta que permitirá el intercambio de ideas y el aprendizaje didáctico entre los niños de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa Clemente Baquerizo.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



**ESPECIFICOS**

- Analizar el uso de la aplicación de la herramienta de comunicación Skype
- Desarrollar una propuesta donde el niño pueda intercambiar idea y aprendizaje con la herramienta electrónica Skype.
- Capacitar a los niños acerca del funcionamiento de la herramienta Skype como medio de conocimiento y aprendizaje virtual.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



## **SUSTENTO TEÓRICO**

### **Herramientas de aprendizaje y comunicación**

Los autores Bautista, Martínez e Hiracheta (2014), realizan un análisis sobre el rápido crecimiento del uso de herramientas de la comunicación TICs:

La educación se vuelve cada vez más competitiva y para alcanzar un mejor nivel educativo se requiere del apoyo de recursos que nos ayuden en el proceso de enseñanza de los niños, como lo son los materiales didácticos, su uso tiende a guiar y motivar al niño en la construcción del conocimiento, es decir, que sirvan de apoyo en el proceso de aprendizaje de los niños mediante publicaciones de sistemas pedagógicos innovadores utilizando herramientas tecnológicas (pág. 183).

Aunque en nuestro entorno educativo, muchas veces esto no se da de la manera que se quisiera, pues los niños no utilizan las herramientas de la comunicación dentro del aula para asuntos didácticos, sin embargo, esto no debe desanimar a los docentes a la utilización de nuevas formas de herramientas utilizadas como materiales didácticos que apoyen la tarea educativa y logren incentivar en los niños el deseo de actuar y aprender mediante sistemas que ellos ya conocen y en algunos casos dominan, como lo es el uso de la computadora y el celular.

De acuerdo al informe presentado por (García, Peña, & Johnson, 2010):

- Los procesos de producción y difusión de contenidos se facilitan en múltiples formatos, multiplicando la cantidad de recursos explotables en línea,



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



implicando un cambio en la percepción, valoración y producción de conocimientos.

- Las tecnologías afectan profundamente las formas de trabajar, colaborar, comunicarnos y seguir avanzando, se abren nuevas brechas y se disminuyen otras, dando lugar a nuevos escenarios potenciales de desigualdad.
- La tecnología no solo es un medio de capacitación para los niños, sino que se convierte en un medio de comunicación y relación, así como en una parte ubicua y transparente de su vida.
- El recelo que los docentes y las instituciones en sí mismas sienten hacia el uso de las TIC se va perdiendo progresivamente, así, son cada vez más numerosos los docentes que comienzan a utilizar en sus prácticas educativas distintos recursos tecnológicos.
- La forma de visualizar los entornos de aprendizaje cambió, dando apertura a la interdisciplinariedad y la colaboración virtual, difuminándose las fronteras entre ambos mundos.
- Las tecnologías que se usan se basan cada vez más en la nube y la idea de centralización tecnológica tiende a desaparecer. El almacenamiento de datos, la forma en que se comparten, el acceso a aplicaciones se mueve de los equipos personales a una estructura montada en la nube.

Remitirse al origen del concepto web 2.0 implica necesariamente referir el artículo publicado por Tim O'Reilly (2005) "What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software" (Qué es web 2.0. Patrones del diseño y modelos del



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



negocio para la siguiente generación del software). En él, este autor –considerado una autoridad en la materia– establece los siete principios constitutivos de la web 2.0, a saber:

La Web como plataforma: los contenidos, las aplicaciones y los servicios están disponibles en la propia web y no en el computador del usuario. La información se almacena en los servidores de las diferentes herramientas web y el usuario tendrá siempre acceso a ella cada vez que se conecte a Internet. Demás está decir que las posibilidades de conexión a Internet son mucho mayores si se comparan con las de tener un computador personal (la democratización de Internet gracias a las salas de acceso –gratuito o no– en todo el mundo es un ejemplo de ello), lo que incrementa las ventajas de la web como plataforma.

La web se erige como una suerte de supercomputador de una comunidad mundial interconectada que consulta, intercambia, produce y archiva información en línea desde su “webtop1 ” (Cobo y Pardo, 2007), donde –en palabras de O’Reilly (2005)– “el servicio actúa sobre todo como intermediario inteligente, conectando los extremos entre sí y aprovechando las posibilidades que ofrecen los propios usuarios”. (Martínez de Salvo, 2010).

## **Skype**

Skype, un software multiplataforma pensado desde su creación para proporcionar servicios de videoconferencia doméstica, y actualmente propiedad de Microsoft, aunque nació como empresa independiente, que fue adquirida por la multinacional de Redmond en 2011. (Alsina González, 2017).

De hecho, el nombre de usuario y contraseña de Skype, es el mismo que el de la red de productos y servicios online de Microsoft -utilizando la misma táctica en este sentido de la que hace gala Google-, y con él tenemos cuenta de Outlook, por ejemplo. Skype es un



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



invento nórdico, con paternidad sueco-danesa, pero cuyas oficinas se ubicaron en Tallin, la capital de Estonia. (Alsina González, 2017).

Ha sido siempre una aplicación gratuita para uso personal -aunque es posible llevar dicho uso a nivel corporativo, especialmente para profesionales autónomos y pequeñas empresas, con capacidades superiores que se han podido contratar aparte y, estas sí, de pago, que es de donde se financiaba la empresa, como tantas otras. (Alsina González, 2017)

Skype se basa en una infraestructura de peer-to-peer (P2P), con un único servidor de acceso centralizado (servidor de login), usando dos tipos de nodos: Nodos ordinarios: estos nodos (ordenadores, dispositivos móviles...) permiten realizar y recibir llamadas. Nodos de propósito especial o súper nodos: encargados de ayudar a los nodos ordinarios a conectarse con otros nodos dentro de la red Skype. El servidor de login es el encargado de la autenticación de los nodos antes de acceder a la red Skype. (Senés Romo, 2017).

### **Características de Skype**

Utilidades didácticas:

- Incentivar la relación entre niños promoviendo sesiones de diálogos sobre una materia específica, responder dudas sobre tareas de clase o mantener relaciones con niños internacionales para practicar los idiomas que se imparten en el centro.
- Impartir una clase o un seminario extraescolar sin la necesidad de que todas las personas se encuentren en el mismo lugar físico.
- Realizar charlas o reuniones entre profesores, padres y niños online. Así se crea más flexibilidad para padres que trabajan en horario escolar.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



- Invitar a personas externas al centro a que hagan una conferencia a través de internet en un evento del colegio o en la propia aula. (Gobierno de Canarias, 2015).

### **Utilización de skype**

Para la utilización de esta herramienta se debe comenzar dirigiéndose a la página principal, donde se tiene que crear una cuenta y luego se realiza la descarga del software de Skype. Seguidamente se hace click en 'iniciar sesión' y a continuación en 'únete'. En la siguiente ventana se determina si se tiene una cuenta de Microsoft (Messenger, Hotmail o Outlook.com) para poderla utilizar, aunque también se puede completar el registro con una cuenta de Facebook u otro tipo de correo electrónico, debiendo rellenar el formulario que aparece y finalizar haciendo click en 'acepto y continuar'.

Para realizar la descarga del software, se debe tener en cuenta el sistema operativo en el que se trabaja para indicar en la opción que corresponda a esta característica y luego proceder a la descarga. Una vez descargado se ejecuta e instala en el ordenador, Tablet, o smartphone.

Cuando se han realizado todos los pasos técnicos, se abre la aplicación e inicia sesión. La interfaz de Skype es muy sencilla, y para el manejo y realización de una videollamada de manera correcta y sin interferencias se necesitan: una webcam, un micrófono, y un contacto al que se debe realizar dicha videollamada.

Para agregar un contacto se debe ir a la barra de herramientas y seleccionar 'contacto' y a continuación 'añadir contacto', buscando a la persona que se desee. En el caso de ya tener



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



agregado a un contacto, seleccionar el nombre de la persona con la que se desea mantener una conversación y tener en cuenta las siguientes opciones:

- Videollamada: ver a la persona y hablar con ella.
- Llamada de voz: mantener una conversación de voz.
- Mensaje instantáneo: enviar un mensaje escrito al chat incorporado. (Gobierno de Canarias, 2015)





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



### **TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN**

La investigación preliminar se desarrolló en la ciudad de Babahoyo en la Unidad Educativa Clemente Baquerizo utilizando un proceso investigativo descriptivo y exploratorio, metódico y sistemático, orientado primero a la identificación del problema y luego a la posible solución del mismo.

La metodología aplicada en el estudio del caso planteado tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo, por cuanto trata de medir y obtener una interpretación más clara del fenómeno estudiado, que es el uso y conocimiento de la herramienta Skype como una estrategia metodológica usada dentro del aula, tanto en niños como en docentes.

Se propone utilizar la entrevista como herramienta de recolección de datos, la misma que tendrá dos cuestionarios, uno con quince preguntas de respuestas cerradas, dirigido a los niños, y otro de diez preguntas dirigidas a los docentes. Cada cuestionario de preguntas se enfoca en recolectar información que ayude a determinar la importancia (mejorar el uso de la herramienta Skype) para el aprendizaje y comunicación de los niños y el uso didáctico de las mismas por parte de los maestros.

### **RESULTADOS OBTENIDOS**

Se realizó las encuestas a los docentes y niños del décimo año de educación básica de la Unidad Educativa Clemente Baquerizo de la ciudad de Babahoyo, provincia Los Ríos, los mismos que estuvieron presentes en un total de 37 niños de los paralelos C y un total de 10 docentes.

Los datos obtenidos de las encuestas realizadas a los docentes y a los niños fueron las siguientes.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



Los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a los niños fueron las siguientes:

**¿Su docente utiliza recursos didácticos informáticos en el aula de clase?**

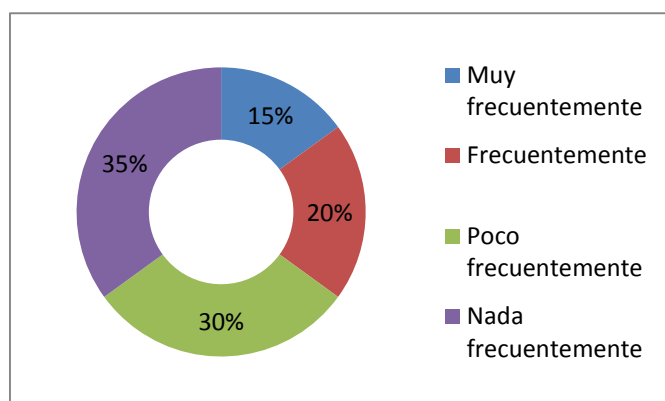
**Tabla N. 1**

ALTERNATIVA	FRECUECIA	PONCENTAJE
Muy frecuentemente	7	15%
Frecuentemente	10	20%
Poco frecuentemente	15	30%
Nada frecuentemente	15	35%
Total	47	100%

**Elaborado por:** Maribel Patricia Tapia Pincay

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Clemente Baquerizo

**Grafico N. 1**



**Elaborado por:** Maribel Patricia Tapia Pincay

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Clemente Baquerizo

**Análisis:** El 15% de los niños contestaron que muy frecuentemente, el 20% que frecuentemente, el 30% respondieron que poco frecuentemente, 35% nada frecuentemente indicaron que los docentes no utilizan recurso didáctico informático.

**Interpretación:** Según los datos encuestados los niños indican desconocer que los docentes utilicen recurso didáctico informático, motivo por el cual presentan bajo aprendizaje en la materia de computación.

**¿Las estrategias de aprendizaje que utiliza su docente, mejoran el aprendizaje en la materia de computación?**

**Tabla N. 2**

	Porcentaje
Muy frecuentemente	10%
Frecuentemente	20%



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**

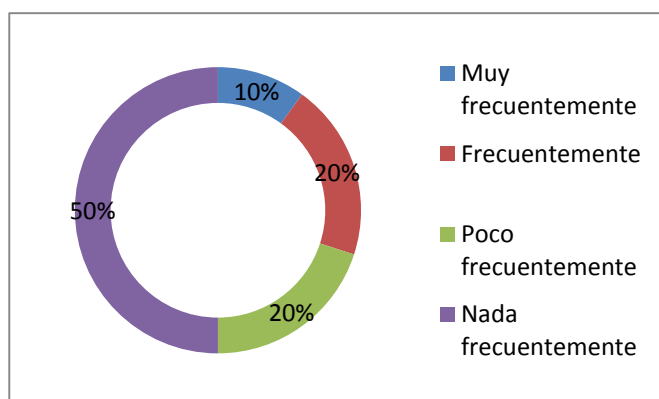


Poco frecuentemente	20%
Nada frecuentemente	50%
Total	100%

**Elaborado por:** Maribel Patricia Tapia Pincay

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Clemente Baquerizo

**Grafico N. 2**



**Elaborado por:** Maribel Patricia Tapia Pincay

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Clemente Baquerizo

**Análisis:** El 10% de los niños contestaron que muy frecuentemente, el 20% que frecuentemente, el 20% respondieron que Poco frecuentemente, 50% Nada frecuentemente indicaron que los docentes no utilizan estrategias de aprendizaje.

**Interpretación:** Según los datos encuestados los niños indican que los docentes no utilizan estrategias de aprendizaje, motivo por el cual presentan bajo aprendizaje en la materia de computación.

**Los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a los docentes fueron las siguientes:**

**¿Como docente utiliza recursos didácticos informáticos en el aula de clase?**

**Tabla N. 3**

ALTERNATIVA	FRECUECIA	PONCENTAJE
Muy frecuentemente	20	40%
Frecuentemente	15	35%
Poco frecuentemente	5	10%
Nada frecuentemente	7	15%
Total	47	100%

**Elaborado por:** Maribel Patricia Tapia Pincay

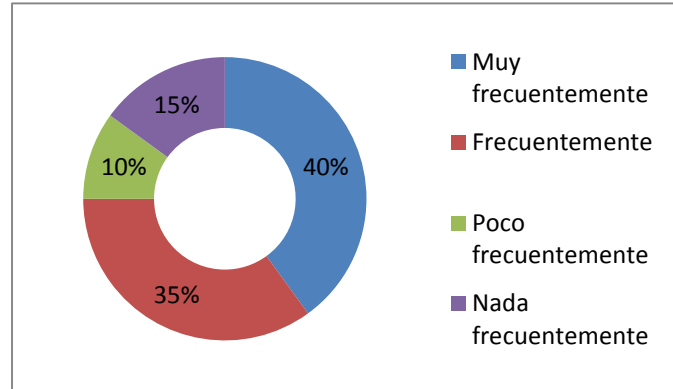
**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Clemente Baquerizo



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



**Grafico N. 3**



**Elaborado por:** Maribel Patricia Tapia Pincay

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Clemente Baquerizo

**Análisis:** El 40% de los docentes contestaron que muy frecuentemente, el 35% que frecuentemente, el 10% respondieron que poco frecuentemente, 15% nada frecuentemente indico que si utiliza recursos didácticos informáticos en el aula de clase.

**Interpretación:** Los docentes están utilizando muy frecuentemente y nos damos cuenta que hay un 40% que si utilizan recursos didácticos informáticos en el aula de clase.

**¿Las estrategias de aprendizaje que usted utiliza, mejoran el aprendizaje en la materia de computación?**

**Tabla N. 4**

	Porcentaje
Muy frecuentemente	50%
Frecuentemente	40%
Poco frecuentemente	10%
Nada frecuentemente	0%
Total	100%

**Elaborado por:** Maribel Patricia Tapia Pincay

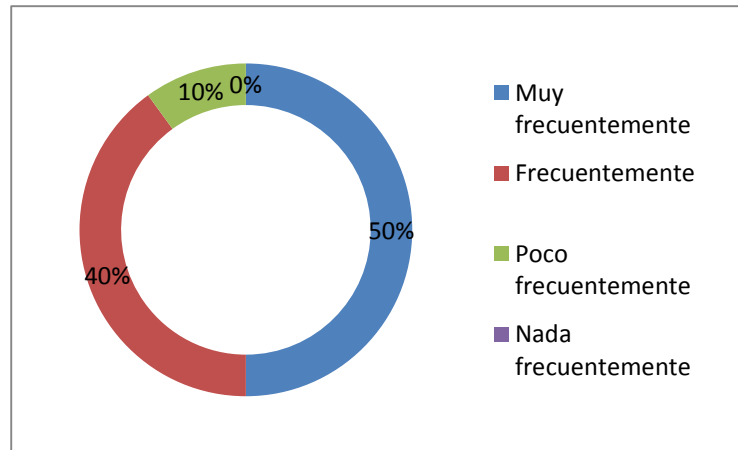
**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Clemente Baquerizo



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



**Grafico N. 4**



**Elaborado por:** Maribel Patricia Tapia Pincay

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Clemente Baquerizo

**Análisis:** El 50% de los docentes contestaron que muy frecuentemente, el 40% que frecuentemente, el 10% respondieron que poco frecuentemente, 0% nada frecuentemente indico que si utiliza las estrategias de aprendizaje para mejorar el aprendizaje en la materia de computación.

**Interpretación:** Los docentes están utilizando muy frecuentemente y nos damos cuenta que hay un 50% que si utilizan las estrategias de aprendizaje para mejorar el aprendizaje en la materia de computación.

## CONCLUSIONES



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



**Con los resultados obtenidos se concluye que:**

Los docentes de la asignatura de computación de la Unidad Educativa Clemente Baquerizo, desconocen la herramienta skype, consecuentemente no tienen un medio aprendizaje y comunicación para las enseñanzas de los niños. Por lo que no proporcionan un ambiente adecuado que le permita a los niños practicar en los laboratorios. Los docentes, de la unidad educativa, expresan que las principales falencias en la materia de computación que tienen sus niños son: el 50% desconocimiento en las nuevas herramientas tecnológicas.

Los docentes deben actualizarse con las nuevas herramientas tecnológicas y de esta manera involucra a los niños en temas relacionados a la clase de una forma interactiva y actualizada. Los docentes no utilizan las nuevas herramientas tecnológicas, ya que con la herramienta skype los niños tendrán unas clases más interactivas. Al utilizar el libro de computación como el único recurso didáctico es una clase tradicional para aprender computación.

Los niños en los resultados recolectados manifiestan tener desconocimiento de las nuevas herramientas tecnológicas; falta de prácticas en los laboratorios de computación. El mismo que al realizar un análisis general se ve manifiesto que los niños tienen dificultades en la materia de computación. Con todo lo que se ha manifestado podemos concluir que la herramienta skype ayudará en gran manera a fortalecer en la materia de computación.

Los problemas que presentan los niños en el aprendizaje en la materia de computación que no hay innovación educativa, los docentes tienen un método de enseñanza más tradicionalista.

Incentivar la utilización de la herramienta skype, en el laboratorio de computación no es difícil de utilizar la herramienta. Este estudio de caso no solo servirá a la Unidad Educativa Clemente Baquerizo también a las demás unidades educativas ya que cada vez más unidades educativas están conscientes de la implementación de la herramienta skype, con esta herramienta se pueden comunicar docentes y niños mediante chat y video llamada



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



impartiendo los conocimientos. Por lo que es importante fomentar la implementación de la herramienta skype para así se motive la utilización de nuevos métodos de enseñanza.

En conclusión el uso de las tecnologías nos permitirá realizar innovaciones en la educación, es una fuente de apoyo para el docente, ha generado un gran impacto, de esa manera se dará un mejor uso las TICS en la Unidad Educativa. La sociedad actual se caracteriza por el uso generalizado de las tecnologías de la información y comunicación, o lo que es lo mismo las TICS, por ello mismo, se llegara a reconocer a nuestra sociedad actual como “La sociedad del conocimiento”, tanto que sus efectos llegan a incidir directamente en la vida cotidiana y en relación

El objetivo principal de este proyecto es implementar una propuesta innovadora, donde los niños, se motiven hacia el estudio y así adquieran mecanismos eficientes de aprendizaje.

En conclusión con la utilización de herramientas de comunicación dentro del aula, como lo es el Skype, se puede lograr que los niños desarrollen capacidades de pensamiento crítico y expresivo, así como que fomenten su desempeño en el manejo de la tecnología. De igual manera se benefician los docentes, pues actualizan sus conocimientos en el uso de herramientas de apoyo tecnológicas y logran involucrar a los niños en temas relacionados a la clase de una manera interactiva y actualizada



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



**RECOMENDACIONES**

Se recomienda que los docentes se capaciten con las nuevas tecnología, de esta manera ellos tendrán mejores técnicas de enseñanza, así los niños tendrán más interés en las clases. Se recomienda que en la Unidad Educativa permita la utilización de la herramienta skype de esa manera nos evitaremos problema en las clases de computación así los niños tendrán un mejor rendimiento escolar en las clases de computación., las computadoras si tienen capacidad para instalar esta herramienta educativa.

Se recomienda que los docentes aprovechen la tecnología de los celulares en clases ya que en este dispositivo se puede instalar la herramienta skype, de esta manera las clases van hacer más interactivas y motivadora, los niños pondrán más atención en clases, este método va hacer innovador para los niños se sentirán en su ambiente en la actualidad que estamos viviendo en el siglo XXI.





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



## **BIBLIOGRAFÍA**

- Bautista Sánchez, M. G., Martínez Moreno, A. R., & Hiracheta Torres, R. (2014). El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC's) para mejorar el alcance académico. *Ciencia y Tecnología*, 183.
- Alsina González, G. (Agosto de 2017). Definición ABC. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/tecnologia/skype.php>
- García, I., Peña, I., & Johnson, L. (2010). *Inform e H o r i z o n*. Catalunya: Edición Iberoamericana 2010.
- Gobierno de Canarias. (29 de Septiembre de 2015). Gobierno de Canarias. Obtenido de <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2015/09/29/herramienta-skype/>
- Martínez de Salvo, F. (septiembre-diciembre, de 2010). Herramientas de la Web 2.0 para el aprendizaje 2.0. (U. C. Acosta, Ed.) *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 11(3), 174-190. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1701/170121969008.pdf>
- Senés Romo, C. (Septiembre de 2017). Universidad de Granada. (ETSIIT, Ed.) Obtenido de [http://wpd.ugr.es/~jorgenavarro/thesis/2017\\_TFG\\_CesarSenesRomo.pdf](http://wpd.ugr.es/~jorgenavarro/thesis/2017_TFG_CesarSenesRomo.pdf)



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



## ANEXOS

### ENCUESTA REALIZADA A LOS NIÑOS

**1. ¿Su docente utiliza recursos didácticos informáticos en el aula de clase?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente

**2. ¿Las estrategias de aprendizaje que utiliza su docente, mejoran el aprendizaje en la materia de computación?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente

**3. ¿considera que su docente es interactivo al momento de dar la clase?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente

**4. ¿Considera que las diferentes técnicas de enseñanza que utiliza su docente favorecen los procesos de aprendizaje en la asignatura de computación?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente

**5. ¿Como niño sabe si su docente realiza actividades prácticas en el laboratorio en la asignatura de computación?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente

**6. ¿Los recursos didácticos que utiliza su docente en clase despierta los deseos de aprender computación?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente

**7. ¿La participación que usted desarrolla en el aula de clase la define como?**

Activa                                  Poco activa                                  Inactiva



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



**8. ¿Su docente es amigable y crea un ambiente de cordialidad para que atienda la clase?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente

**9. ¿Está de acuerdo que para mejorar el proceso de aprendizaje se debería utilizar la computadora para mejorar el rendimiento académico?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente

**10. ¿Piensa usted que la falta de atención de los padres de familia influye en el rendimiento académico?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente

**ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES**

**1. ¿Como docente utiliza recursos didácticos informáticos en el aula de clase?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente

**2. ¿Las estrategias de aprendizaje que usted utiliza, mejoran el aprendizaje en la materia de computación?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente

**3. ¿Cómo docente es interactivo al momento de trabajar en el laboratorio?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente

**4. ¿Considera que las diferentes técnicas de enseñanza que utiliza en clase favorecen los procesos de aprendizaje en la asignatura de computación?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente

**5. ¿Realiza actividades prácticas en el laboratorio en la asignatura de computación?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMA MULTIMEDIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**



**6. ¿Los recursos didácticos que usted utiliza en clase despierta los deseos de aprender computación en sus niños?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente

**7. ¿Cómo define la participación de sus niños en el aula de clase?**

Activa                                  Poco activa                                  Inactiva

**8. ¿Usted es amigable y crea un ambiente de cordialidad para que atienda la clase sus niños?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente

**9. ¿Considera usted para mejorar el proceso de aprendizaje de sus niños deberá utilizar estrategias de aprendizaje innovadoras?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente

**10. ¿ Piensa usted que la falta de atención de los padres de familia influye en el rendimiento académico de sus niños?**

Muy frecuentemente    Frecuentemente    Poco frecuentemente    Nada frecuentemente