



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



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

TEMA:

TABLETS COMO RECURSO PEDAGÓGICO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL CONOCIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO MARÍA ASTUDILLO DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

AUTOR

CARLOS GERMAN VELOZ DELGADO

TUTORA

LCDA. / CPA. GLENDA INTRIAGO ALCÍVAR. MSC.

LECTORA

LCDA. SANDRA CARRERA ERAZO, MSC.

BABAHOYO - ECUADOR



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



DEDICATORIA

Quiero dedicar este proyecto a mi madre Martina Delgado y mi abuela Mercedes Bajaña, mujeres luchadoras y trabajadoras quienes me han inculcado buenos valores y me han apoyado siempre en cada aspecto de mi vida, es gracias a ellas que he crecido no solo como persona, sino como parte de la sociedad, respetando y considerando a todos por igual, gracias a su ahínco y perseverancia por impulsarme a ser mejor es que hoy estoy más cerca de cumplir una de las metas más importantes en la vida de una persona.

A mi tutora la master Glenda Intriago y mi lectora la master Sandra Carrera, docentes de la Universidad Técnica de Babahoyo, mujeres a las que admiro mucho por su tenacidad y manera de trabajar al momento de brindar sus conocimientos en pro de nuevos profesionales, gracias a ellas dos y a sus consejos es que se ha hecho posible este proyecto, pues me han brindado sus conocimientos y apoyo en el transcurso de realización del mismo.

A mi enamora Tania Baños quien me ha alentado en los momentos donde mis ánimos habían decaído y me impulso a continuar, sin su apoyo habría sido más duro el llevar a cabo este proyecto. Y por último y no menos importantes, dedico este proyecto a mis amigos más cercanos, personas decididas y emprendedoras de las cuales tome como ejemplo para continuar firme hacia el cumplimiento de mis metas y objetivos.

Todos han sido maravillosas personas que forman parte importante de mi vida y por tal motivo es a ellos a quien dedico este proyecto.



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



AGRADECIMIENTO

Agradezco enormemente a Dios, por darme la vida y ser la fuente de mis fuerzas y mi propio existir, es a él a quien debo cada uno de mis logros y la vida entera, por darme la oportunidad de servirle y darme la sabiduría necesaria para el cumplimiento de cada una de mis metas en los diferentes aspectos que me he propuesto.

Mi más sincero agradecimiento a mi familia y mi pareja, por ser ellos el motivo más grande que me impulsa a seguir adelante, a superarme y trazarme nuevos rumbos apuntando hacia un futuro mejor, son ellos quienes me han llenado de optimismo y me han ayudado a levantarme en cada tropiezo, por ser ellos quienes me alientan a cumplir cualquier cosa que me proponga y nunca cortar las alas a mi libertad, sueños y esperanzas.

Y por último deseo agradecer a un compañero quien ha demostrado ser mucho más que un amigo, un hermano, Juan Carlos Justillo, una persona excelente, con metas y conocimiento firmes y concretos, este amigo ha sido quien en los momentos buenos y malos me ha apoyado e impulsando a continuar, me ha brindado sus conocimientos, su lugar de trabajo e incluso alimentos durante las jornadas de trabajo y apoyo mutuo en la realización de este proyecto, por todo esto y mucho más es que a este gran amigo le estoy eternamente agradecido ya que ha sido parte fundamental en la consecución de este proyecto y en el transcurso académico del cual cumpliremos una de muchas metas propuestas.

No alcanzan las palabras ni sentimiento alguno que pueda expresar todo lo que les agradezco por ser parte de mi vida y mis metas a lograr.



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



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



CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **VELOZ DELGADO CARLOS GERMAN** portador de la cédula de ciudadanía **120570387-7**, en calidad de autor(a) del Informe final del proyecto de investigación, previo a la obtención del Título de **Licenciado en Ciencia de la Educación** mención **Computación**, declaro que soy autor(a) del presente trabajo de investigación el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

TABLETS COMO RECURSO PEDAGÓGICO Y SU INFLUENCIA EN EL
DESARROLLO DEL CONOCIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE
BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO MARÍA ASTUDILLO
DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

Por la presente autoriza a la Universidad Técnica de Babahoyo hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

Carlos German Veloz Delgado
C.I.- 120570387-7

MSC. GLENDA ESTEBAN ACIVAR



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



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



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

Babahoyo, 01 de septiembre del 2017

Babahoyo, 01 de septiembre del 2017

En mi calidad de Tutor del Informe Final, designado por el Consejo Directivo con oficio No. 128-C-ECCM, con fecha 14 de julio del 2017, mediante resolución N° CD-FAC.C.J.S.E-SO-006-RES-002-2017, certifico que el Sr. (a) (ta) **VELOZ DELGADO CARLOS GERMAN**, ha desarrollado el Proyecto titulado:

TABLETS COMO RECURSO PEDAGÓGICO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL CONOCIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO MARÍA ASTUDILLO DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final 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 la comisión de especialistas de sustentación designado para la defensa del mismo.

MSC. GLENDA INTRIAGO ALCIVAR

MSC. GLENDA INTRIAGO ALCIVAR

DOCENTE DE LA FCJSE.



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



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



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME
FINAL DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.**

Babahoyo, 08 de septiembre del 2017

En mi calidad de Lector del Informe Final, designado por el Consejo Directivo con oficio No. 128-C-ECCM, con fecha 14 de julio del 2017, mediante resolución N° CD-FAC.C.J.S.E-SO-006-RES-002-2017, certifico que el Sr. (a) (ta) **VELOZ DELGADO CARLOS GERMAN**, ha desarrollado el Informe Final cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

TABLETS COMO RECURSO PEDAGÓGICO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL CONOCIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO MARÍA ASTUDILLO DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final 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 la comisión de especialistas de sustentación designado para la defensa del mismo.

MSC. SANDRA CARRERA ERAZO
DOCENTE DE LA FCJSE



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



RESUMEN

El trabajo de grado surgió luego de evidenciar que en la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” de la ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos, los estudiantes poseían el dispositivo móvil “Tablet”, el cual no era utilizado o bien se convertía en motivo de distracción para los estudiantes, dada la capacidad de almacenamiento y la conectividad al internet de estos dispositivos, se pueden utilizar como recurso pedagógico que ayude a los estudiantes a desarrollar su conocimiento y a los docentes a hacer más interactiva su clase.

Hoy en día la tecnología avanza a pasos agigantados y dentro de un mundo globalizado es de vital importancia que la educación se valga de estas nuevas tecnologías para capacitar y formar las nuevas generaciones, mismas que deberán afrontar los cambios que surgen día a día en la tecnología y asimilarla para ser parte de la sociedad y del mundo laboral que nos rodea.

El desarrollo de un manual autodidáctico para el correcto uso educativo de la Tablet y la selección de recursos educativos en entornos virtuales, juegan un papel importante tanto para docentes como para estudiantes y es aquí donde radica la propuesta planteada en este trabajo investigativo. Con la auto preparación que tengan los docentes y más la eficiente guía que estos brinden a sus estudiantes acerca de los dispositivos móviles y la utilidad didáctica que se les pueda dar a dichas herramientas, el proceso formativo se llevará a cabo de una forma interactiva, logrando que los estudiantes se involucren por las clases que sus docentes les imparten.

Palabras claves: Tablet, desarrollo de conocimientos y guía didáctica.



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



RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE
INFORME FI INVESTIGACIÓN DE URKUND

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **TABLETS COMO RECURSO PEDAGÓGICO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL CONOCIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO MARÍA ASTUDILLO DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.**

PRESENTADO POR EL SEÑOR: CARLOS GERMAN VELOZ DELGADO

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

10 DIEZ

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

Jorge Dahik

MSC. JORDE DAHIK CABRERA

DELEGADO DEL DECANO

Juan Carlos Guevara

MSC. JUAN GUEVARA ESPINOZA

PROFESOR ESPECIALIZADO

Dinora Carpio Vera

MSC. DINORA CARPIO VERA
DELEGADO H. CONSEJO DIRECTIVO

Izela Berruz

AB. ISELA BERRUZ
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

COMPUTACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

COMPUTACIÓN



INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación del Sr. **JUAN CARLOS JUSTILLO NARVAEZ**, cuyo tema es: **"TABLETS COMO RECURSO PEDAGÓGICO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL CONOCIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO MARÍA ASTUDILLO DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS"**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de [6%], resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

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

Documento	Categoría	Porcentaje de similitud
INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	30%

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

Glenda Intirago

LCDA. / CPA. GLENDA INTIRAGO ALCÍVAR. MSC.

DOCENTE DE LA FCJSE

ÍNDICE GENERAL

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL...;	Error! Marcador no definido.
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.....	Error! Marcador no definido.
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.	Error! Marcador no definido.
RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	Error! Marcador no definido.
INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND	Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA	4
1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	4
1.2 MARCO CONTEXTUAL.....	4
1.2.1 Contexto internacional.....	4
1.2.2 Contexto nacional.....	6
1.2.3 Contexto local.....	8
1.2.4 Contexto institucional.....	9
1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	10
1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.4.1 Problema General	11
1.4.2 Sub-problema o derivados	11
1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	12
1.6 JUSTIFICACIÓN	13
1.7 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	14
1.7.1 Objetivo general	14
1.7.2 Objetivos específicos.....	14

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL	15
2.1 MARCO TEÓRICO.....	15
2.1.1 Marco conceptual	15
2.1.2 Marco referencial sobre la problemática de investigación	29
2.1.2.1 Antecedentes investigativos	29
2.1.2.2 Categoría de análisis	32
2.1.3 Postura teórica	33
2.2 HIPÓTESIS.....	34
2.2.1 Hipótesis general	34
2.2.2 Sub-hipótesis o derivadas	34
2.2.3 Variables.....	35
CAPÍTULO III.- RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN	36
3.1 RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN	36
3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas	36
3.1.2 Análisis e interpretación de datos	38
3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	42
3.2.1 Específicas	42
3.2.2 Generales	43
3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	43
3.3.1 Específicas	43
3.3.2 Generales	45
CAPITULO IV: PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN	46
4.1 PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.....	46
4.1.1 Alternativa obtenida	46
4.1.2 Alcance de la alternativa.....	47
4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa	49
4.2 OBJETIVOS	52

4.2.1	General.....	52
4.2.2	Específicos.....	52
4.3	ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA	53
4.3.1	Título	53
4.3.2	Componentes	53
4.4	RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.....	95
	BIBLIOGRAFÍA	96
	ANEXOS.....	99

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Muestra</i>	37
Tabla 2: <i>Como la Tablet ayudaría al desarrollo del conocimiento</i>	38
Tabla 3: <i>Utilidad de la Tablet en el desarrollo de tareas educativas</i>	39
Tabla 4: <i>Tablet y su influencia en el desarrollo del conocimiento</i>	40
Tabla 5: <i>App's educativas en la labor docente</i>	41

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N 1: <i>Categoría de análisis</i>	32
Gráfico N 2: <i>Como la Tablet ayudaría al desarrollo del conocimiento</i>	38
Gráfico N 3: <i>Utilidad de la Tablet en el desarrollo de tareas educativas</i>	39
Gráfico N 4: <i>Tablet y su influencia en el desarrollo del conocimiento</i>	40
Gráfico N 5: <i>App's educativas en la labor docente</i>	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Modelos más conocidos de tablets.	60
Figura 2: Rueda de atributos sobre los recursos educativos digitales	66
Figura 3: Recursos educativos digitales	67
Figura 4: Recursos educativos digitales	71
Figura 5: Entornos Virtuales de aprendizajes para dispositivos móviles	72
Figura 6: Realizando tareas desde la tablet	74
Figura 7: Logo de Google	77
Figura 8: Logo de Gmail	77
Figura 9: Logo de Youtube	78
Figura 10: Logo Calculadora.....	78
Figura 11: Logo del Gestor de archivos	79
Figura 12: Logo del Administrador de documentos.....	79
Figura 13: Logo Edmodo	80
Figura 14: Logo Google Play	81
Figura 15: Barra de búsqueda.....	81
Figura 16: Instalación.....	82
Figura 17: Opciones de instalación	82
Figura 18: Finalización de instalación	83
Figura 19: Abrir Aplicación	83
Figura 20: Crear Cuenta	84
Figura 21: Opciones de usuarios	85
Figura 22: Formulario de Registro	85
Figura 23: Correo y contraseña	86
Figura 24: Correo y contraseña	86
Figura 25: Formulario de registro estudiante	87
Figura 26: Flujo.....	88
Figura 27: Clases.....	89
Figura 28: Mensajes	89
Figura 29: Notificaciones.....	90

Figura 30: Más	90
Figura 31: Formulario de creación de grupo	91
Figura 32: Confirmación de creación de clase	91
Figura 33: Verificación de clase creada	92
Figura 34: Grupo existente	93
Figura 35: Acceso al grupo	93
Figura 36: Código de acceso al grupo	94

INTRODUCCIÓN

La Tablets es un tipo de dispositivo móvil el cual posee una pantalla táctil para su manejo con los dedos, estos dispositivos incorporan una memoria interna y tienen capacidad de soportar una memoria externa de distinta capacidad dependiendo del modelo o especificaciones del fabricante, son pequeños ordenadores portátiles capaces de ejecutar programas, almacenar información y archivos además de permitir editarla o crear nuevos archivos o información. Estos pequeños aparatos tecnológicos pueden ser utilizados en muchos ámbitos, según la persona lo requiera y surgieron a raíz de la necesidad de trasladar o simplemente llevar consigo información que luego necesitaran revisar o compartir mediante una conectividad inalámbrica, hacia otro dispositivo en cualquier lugar donde se encuentre.

El presente proyecto de investigación consiste en el análisis del uso de las Tablets y su influencia en el Desarrollo del Conocimiento de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos. Se implementarán varios métodos, técnicas e instrumentos que permitan la obtención de datos para comprobar la existencia del problema y encontrar la solución más viable para cumplir con los objetivos propuestos.

En las encuestas aplicadas tanto a docentes como a estudiantes, se puede evidenciar que los dispositivos móviles como la Tablet, no son bien vistos dentro de las aulas de clase ya que se consideran motivo de distracción de los estudiantes por parte de los docentes pero, en los últimos años la afluencia de estos dispositivos ha ido en creciente aumento que su uso dentro del proceso de enseñanza aprendizaje ha comenzado a tener despegue, si bien es cierto que estos dispositivos podrían representar problemas dentro del aula de clase, es muy importante que el docente planifique sus clases incluyendo métodos y estrategias que incluyan el uso de este dispositivo no solo para el desarrollo de sus clases, sino como un medio para el desarrollo del conocimiento de los estudiantes.

Las Tablets poseen un sinnúmero de características, desde distintas capacidades de almacenamiento de datos, hasta una diversidad de aplicaciones que podrían incentivar el desarrollo de las actividades de clase, desempeño académico, indagación de información oportuna, trabajo colaborativo, entre otras. Mediante la utilización de estos dispositivos se puede plantear un plan de acción que permita al docente explicar mejor su clase y al estudiante entenderla mejor, despertando en este último la curiosidad por aprender más y de esta manera realizar todas sus tareas con satisfacción.

En el capítulo uno se presenta el tema de investigación junto con el marco contextual, situación problemática, planteamiento del problema, delimitación de la investigación, justificación y objetivos que nos permitirán adentrarnos un poco en la problemática expuesta y la justificación para el desarrollo de este proyecto de investigación centrándonos en los diversos contextos citados.

En el capítulo dos se redacta sobre el marco teórico que nos permitirá conocer conceptos sobre las variables que componen el tema de investigación, los antecedentes que permiten conocer datos relevantes sobre investigaciones similares realizadas con anterioridad y la postura teórica que nos darán una base real sobre los fundamentos de la investigación, además de las hipótesis que exponen las posibles soluciones al tema planteado sobre las cuales se buscare comprobar su realización.

Dentro del capítulo tres se trata sobre los resultados obtenidos de las encuestas, mismas que surgieron como herramienta para recolección de información que permitieran constatar la existencia del problema y tomar las medidas necesarias para la realización de la debida solución a dicho problema, se evidencia las preguntas más relevantes con su debido análisis e interpretación, además de las tablas y gráficos de las tabulaciones de las preguntas antes mencionada y un esquema de la población y muestra que se utilizó.

Dentro del capítulo cuatro el cual lleva por nombre “propuesta teórica de aplicación”, se muestra la resolución que se tomó como propuesta para solucionar el problema, el tema general, los objetivos específicos y generales del mismo, sus debidos antecedentes y los componentes que permitirán llevar a cabo el trabajo además de los resultados que se espera obtener al aplicarlo.

Luego del capítulo cuatro se expone la bibliografía del trabajo y los anexos que demostraran el trabajo de campo que se realizó para obtener los datos necesarios y los modelos de encuesta con su debida tabulación de datos, todo esto como evidencia que corrobore la relación del presente trabajo.

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA

1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN

Tablets como recurso pedagógico y su influencia en el Desarrollo del Conocimiento de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

1.2 MARCO CONTEXTUAL

1.2.1 Contexto internacional

En países desarrollados se utiliza en gran medida los dispositivos móviles como las Tablets dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, siendo una herramienta de búsqueda de información y facilitador de la comprensión y realización de actividades académicas en tiempo real y de forma eficaz.

Los dispositivos móviles son una herramienta que permite la comunicación mediante distintos medios y aplicaciones digitales que forman parte del diario vivir de las personas.

El teléfono celular es un medio de comunicación con gran poder de penetración en todos los estamentos sociales, gracias a su ubicuidad, personalización y capacidad para crear redes sociales, haciendo que sus integrantes interactúen de múltiples maneras; es ese “diseñillo moderno” que trasciende el espacio y el tiempo y que

ocupa parte importante de la vida cotidiana de quienes lo usan, convirtiéndolos en muchos casos en “autistas tecnológicos. (Bernal, 2014, pág. 18).

En la sociedad actual, en continuo movimiento, los avances tecnológicos aparecen para dar respuesta a las necesidades de estar en continua conexión con la información y las comunicaciones. Es por esta razón por la que aparecen las tecnologías móviles que van a configurar un nuevo paradigma social, cultural y educativo. En el presente artículo se va a crear un marco conceptual y teórico que contextualice las tendencias actuales en el uso de los dispositivos móviles como las tablets, en nuestra sociedad, para luego centrarse en el impacto actual de la utilidad práctica de estos dispositivos en la educación no universitaria, educación universitaria y dentro del aprendizaje permanente. (Valero, Redondo, & Palacín, 2012, pág. 12).

Los dispositivos móviles pueden ser una magnífica herramienta pedagógica si se delimita el uso de los mismos con tareas específicas dentro del aula de clases y se estimula el uso de aplicaciones de tipo educativas que promuevan el desarrollo del conocimiento de los estudiantes.

Los teléfonos celulares en el aula: ¿son un problema o una solución? Esta es una pregunta que muchos educadores se realizan a sí mismos y es que estos dispositivos pueden ser tanto de utilidad como contraproducentes en el desempeño de los estudiantes. Siendo direccionados de la manera correcta los dispositivos móviles pueden ser la herramienta ideal en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo una motivación para los estudiantes estos mejoraran su capacidad para aprender y la responsabilidad dentro del aula. (Robledo, 2012, pág. 17).

El crecimiento acelerado de las tecnologías de la información y la comunicación en todos los ámbitos de la sociedad, obliga a educadores e investigadores a implementar y desarrollar estrategias que permitan integrar las TIC en el aula de clase, con la finalidad de que el estudiante logre alcanzar las metas propuestas y se vea inmerso dentro de este mundo inmerso en las tecnologías y la red. Mediante las TIC es posible tener acceso a una gran cantidad de información ya sea escrita o audiovisual, mismas que se generan constantemente en la red permitiendo así tener acceso a información actualizada con solo buscar, siendo los dispositivos móviles las principales herramientas a utilizar para mantenerse siempre conectado a la red y acceder a la información en cualquier momento. (García & Ramírez, 2010, pág. 23).

Los dispositivos móviles dentro de la cual tenemos a la Tablet inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje pueden ser tanto beneficiosos como contraproducentes, es necesaria una correcta orientación para su utilización dentro del aula de clases. Estos dispositivos al ser usados como una herramienta pedagógica ofrecen tanto al estudiante como al maestro una accesibilidad fácil y rápida a mucha información para trabajar de manera versátil y eficaz, logrando así un alto índice de llegar a las metas y objetivos propuestos a alcanzar en el ámbito o materia en el cual sean utilizados.

1.2.2 Contexto nacional

Conocer la fecha de nacimiento del autor de un libro, cuantos ejemplares ha vendido o su trayectoria podrían ser temas de una consulta realizada fácilmente en una clase y la herramienta para realizar aquello sería un teléfono inteligente como la Tablet u otros dispositivos. Este panorama fue expuesto por Xavier Ochoa, coordinador del Grupo de investigación en Tecnologías para la Enseñanza y el Aprendizaje de la Espol, quien señala que la utilización de dispositivos móviles es positiva dentro del aula. (El Telegrafo, 2014, pág. 4)

Actualmente es innegable el impacto de la tecnología en la vida humana pues esta nos ha brindado múltiples soluciones a problemas cotidianos ya sea de trabajo, estudios o simplemente en nuestro hogar; la información es fácilmente accesible y nos ahorra tiempo e incluso gastos. Todo esto orientado al ámbito educativo nos da como resultado la obtención de información de una manera rápida y en tiempo real la cual puede ser utilizada de múltiples maneras en el desarrollo de una clase y en las propias actividades académicas de los estudiantes; además de esto es posible la interconexión de varios dispositivos lo que facilita la transmisión ágil de información entre un grupo de personas que se encuentren en una misma área. (Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 2013, pág. 7)

La incursión de los dispositivos móviles dentro de la educación permite una incursión al mundo de la tecnología, además de la capacidad de acceder a nuevas modalidades de aprendizaje como indican los siguientes autores.

Leonardo Cañizares, ingeniero informático, indica que la aplicación de la tecnología en las materias escolares ayuda a que los niños y adolescentes sean parte de una era tecnológica que está presente desde hace algunos años y que no puede ser ignorada. Cuando se habla de acceso a dispositivos electrónicos o móviles en la educación hay un “poco de temor” ya que no se sabe cómo simplificar y optimizar su uso. “La participación de los docentes y padres de familia es importante para que este aprendizaje digital sea adecuado y se obtenga los resultados deseados”, dice Cañizares.” (El Comercio, 2014, pág. 10).

La tecnología móvil se puede utilizar para el aprendizaje formal e informal. En el aprendizaje formal, los estudiantes pueden utilizar sus dispositivos móviles para acceder a los materiales del curso mientras están en movimiento o en cualquier momento que deseen aprender. En entornos de aprendizaje informales, los alumnos pueden aprender en cualquier lugar y en cualquier momento. Tener el contenido en

línea y disponible de forma inmediata significa que los estudiantes pueden aprender dondequiera que estén, a pesar de las limitaciones de los horarios de trabajo y por lo tanto incrementando la motivación y la oportunidad para el aprendizaje. (Asociación Red de ONG de Guayaquil, 2013, pág. 2)

A nivel nacional, la utilización de los dispositivos móviles es muy cuestionada y poco usada aun siendo considerada incluso como una falta de respeto hacia el maestro, pero en diferentes ámbitos educativos es empezada a utilizarse con mayor frecuencia según las utilidades y aplicaciones que se den. El uso de los dispositivos móviles en el ámbito nacional es una práctica que de a poco cobrará fuerza pues son parte esencial de la tecnología que está en constante crecimiento y en la cual el país trata de mantenerse al corriente de ello.

1.2.3 Contexto local

Desde años atrás en la provincia de Los Ríos la tecnología ha revolucionado muchos ámbitos laborales y educativos, pero no han sido cambios significativos o a gran escala, más bien es un cambio que afronta la provincia a paso lento y que de a poco tiene más adeptos. Así como el ámbito laboral crece con la tecnología es necesario que la educación se adecue y mejore para que los profesionales a futuro estén plenamente capacitados, por esto, las Tablets se convierten en los mejores aliados para el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes para que de esta manera se vean más inmersos en el mundo de la tecnología y las redes que están revolucionando el mundo en todos los sentidos.

Las Tablets dentro del ámbito educativo en la provincia de Los Ríos no han tenido una acogida muy grande ya que han sido vistos como motivo de interrupción o distracción en los estudiantes por parte de los maestros, pero de a poco estos están revolucionando los métodos de enseñanza-aprendizaje ya que en un mundo inmerso en las redes y la tecnología, los dispositivos móviles se han convertido en excelentes aliados; estos

dispositivos deben ser utilizados en las aulas de clase con responsabilidad y orientados con fines educativos y de investigación, es un trabajo arduo pero que tiene como recompensa un crecimiento de habilidades y destrezas significativas para los estudiantes que están enmarcados dentro de sus metas y competencias educativas en el desarrollo de sus conocimientos.

1.2.4 Contexto institucional

Actualmente en la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo, las Tablets no son utilizados exclusivamente como una herramienta en el proceso educativo sino más bien, son vistos como objetos de entretenimiento y muy pocas veces son utilizados o propuestos por los maestros como herramientas de apoyo para investigar o realizar algún tipo de actividades académicas que impulsen su uso, de a poco y en determinadas materias su uso es propuesto de manera poco latente, los estudiantes de la Unidad Educativa tienen altas expectativas en el uso de sus dispositivos móviles para enriquecer sus conocimientos.

De acuerdo al Artículo 1 del Acuerdo # 00070-14 del Ministerio de Educación del Ecuador, sobre Regulaciones para el uso de teléfonos celulares en las instituciones educativas, manifiesta que:

“Los teléfonos celulares, al igual que otros recursos tecnológicos de información y comunicación, pueden ser empleados como instrumentos opcionales generadores de aprendizaje dentro y fuera del aula” (Espinoza Augusto, 2014)

Por lo cual, se puede manifestar que los teléfonos móviles son herramientas tecnológicas que benefician el acto de aprender y apoyan el proceso de enseñar a quienes forman parte del acto educativo, siendo aceptable que este tipo de herramientas puedan ser

empleadas con el fin de desarrollar tareas académicas con mucha más facilidad y basada en indagaciones expuestas en medios electrónicos; bajo el control y la tutoría del docente.

1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo del cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, se puede evidenciar mediante la encuesta que los docentes no hacen uso de las tablets o dispositivos móviles que poseen los estudiantes, lo cual conlleva a una falta de motivación por parte de los mismos al tener que acudir a distintos lugares o medios para obtener información al momento de desarrollar sus tareas o investigaciones; al no implementar estos dispositivos móviles como una herramienta para el desarrollo de conocimientos de los estudiantes provoca que estos tiendan a aburrirse en clases y se valgan de múltiples recursos que les limitan el tiempo para adquirir información y desarrollar sus tareas dentro y fuera del aula de clases.

En reiteradas ocasiones, los estudiantes no logran desarrollar significativamente su conocimiento debido a las múltiples tareas que deben realizar, la falta de organización y la complejidad al momento de utilizar materiales o insumos, impide que adquieran conocimientos actualizados mediante la investigación por medio de la utilización de herramientas tecnológicas en este caso el dispositivo móvil conocido como Tablet.

Existe poco uso de las tablets que poseen diversos estudiantes de la unidad Educativa, muchas veces son utilizadas con el fin de entretenerse o buscar otros tipos de información que no están enmarcados a sus requerimientos académicos por lo que la Tablet u otros dispositivos terminan convirtiéndose en molestias para los docentes en lugar de una herramienta de apoyo que ayude a hacer más ameno el desarrollo de las actividades académicas o de las competencias didácticas necesarias para el correcto desarrollo de los conocimientos de los estudiantes.

Los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa encuentran sus Tablets como una herramienta de diversión y pocas veces es utilizada como una herramienta de apoyo para el desarrollo de sus actividades, es común ver por los alrededores a escasos estudiantes realizando investigaciones o en aplicaciones que les motiven a la búsqueda de información que incremente su conocimiento en las determinadas áreas de estudio que estos desempeñan.

1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1 Problema General

¿De qué manera las tablets como recurso pedagógico influyen en el desarrollo del conocimiento de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos?

1.4.2 Sub-problema o derivados

¿Cómo la disponibilidad de las tablets en el aula posibilita el desarrollo académico de los contenidos impartidos por los docentes?

¿Cuáles son los recursos educativos digitales que permiten el trabajo colaborativo entre estudiantes?

¿De qué manera los entornos virtuales de aprendizaje fortalecen las actividades pedagógicas en las clases?

1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación: Tablets como recurso pedagógico y su influencia en el Desarrollo del Conocimiento en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo del cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, se llevará a cabo bajo los siguientes aspectos:

Área:	Educación
Línea de investigación:	
Universidad:	Educación y desarrollo social
Facultad:	Talento humano, educación y docencia
Carrera:	Investigación cultural y educativa-cultural
Aspectos:	Tablets como recurso pedagógico Desarrollo del conocimiento
Unidad de observación:	Estudiantes y docentes
Delimitación espacial:	Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”
Delimitación temporal:	Periodo lectivo 2017 – 2018

1.6 JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación se centra en los estudiantes y maestros de bachillerato de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” para implementar el uso de las Tablets que promuevan el desarrollo del conocimiento, dentro y fuera del aula como una herramienta que permita el desarrollo, generación y manejo de conocimientos e información veraz que incrementen el interés por parte de los estudiantes, de esta manera ellos pueden desempeñar con más facilidad sus tareas en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del aula de clase, al hacer uso de las diversas aplicaciones, estas facilitaran la obtención y desarrollo de actividades curriculares que le permitirán al maestro evaluar de manera eficaz y rápida los conocimientos obtenido por los estudiantes.

Al estar orientado en el uso de Tablets que es un dispositivo móvil, los estudiantes tienen mayor acceso al mismo lo cual es más factible debido al grado de familiaridad que los estudiantes tienen con dicho dispositivo, permitiendo un análisis rápido de la utilidad que este puede brindarles ya sea para investigar como para desarrollar sus actividades académicas o sencillamente interactuar entre ellos y el maestro mediante aplicaciones para el desarrollo de una clase o tarea en específico.

Diversos modelos de Tablets soportan programas o aplicaciones que suelen ser útiles al momento de llevar a cabo una actividad académica o compartir información entre los maestros y los estudiantes que los oriente a despejar sus dudas dentro y fuera la Unidad Educativa en cualquier momento que estos lo deseen; básicamente se podrá generar grupos de trabajos que estén interconectados entre sí.

Debido a que las Tablets pueden ser utilizadas como una herramienta eficaz, el trabajo colaborativo entre estudiantes y docentes será más ágil, además, las diversas aplicaciones que estos dispositivos permiten manejar dará un mayor alcance al momento

de realizar investigaciones, comunicarse y gestionar toda la información que se requiera en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo un mayor interés por parte de los estudiantes.

1.7 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1 Objetivo general

Evaluar la influencia de las Tablets como recurso pedagógico y su aporte en el desarrollo del conocimiento de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

1.7.2 Objetivos específicos

Indagar cómo la disponibilidad de las Tablets en el aula posibilita el desarrollo académico de los contenidos impartidos por los docentes

Determinar cuáles son los recursos educativos digitales que permiten el trabajo colaborativo entre estudiantes.

Analizar de qué manera los entornos virtuales de aprendizaje fortalecen las actividades pedagógicas en las clases.

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Marco conceptual

Tablets como recurso pedagógico

Desde la aparición de los ordenadores en los años 50, estos han ido evolucionando de acuerdo a las necesidades de las personas y dentro de un mundo globalizado donde la comunicación es vital pero, desde hace no mucho tiempo la portabilidad se estaba haciendo importante para las persona ya que los ordenadores eran muy grandes eran utilizados ya sea en el trabajo o en la casa, mientras, los dispositivos móviles tienen un tamaño más reducido, pudiendo caber incluso en el bolsillo del pantalón o una cartera o maleta supliendo de esta manera la necesidad del ser humano de permanecer comunicado con el resto del mundo en todo momento. (Gobierno de Navarra, 2015, pág. 1)

Los dispositivos móviles entre ellos la Tablet, son dispositivos que tienen pocos años entre nosotros pero que tienen una importancia enorme y son utilizados en distintos medios, ya sea en el trabajo, educación, ocio, etc. La importancia de estos dispositivos radica en su capacidad de almacenamiento y conectividad al internet, dando esto la posibilidad de llevar con nosotros información, archivos multimedia y hasta la posibilidad de realizar pagos con estos pequeños dispositivos tecnológicos.

Dada su reciente aparición en el mercado e incipiente incorporación en contextos educativos, los aportes y limitaciones del uso de Tablets en ambientes de aprendizaje y enseñanza, son conceptos potenciales que deben ser verificados en evaluaciones más estructuradas en el corto y mediano plazo. Sin embargo, es posible adelantar algunas consideraciones a partir de reportes iniciales de uso, así como de las configuraciones y aplicaciones disponibles. (Marés, 2012, pág. 5)

Sistemas operativos de tablets

Existen algunos sistemas operativos integrados en dispositivos móviles; en las tablets los más encontrados son los siguientes, los mismos que cuentan con características particulares y costos variables, que pueden ser asequibles por la gran mayoría de las personas:

Sistema operativo android

Este sistema se ha extendido por una gran variedad de teléfonos móviles, por lo que muchos consideran que es totalmente apto para computadoras portátiles como las populares Tablets PC. Con nuevas funcionalidades orientadas exclusivamente al terreno de las Tablets, es posible que Android OS se convierta en el sistema operativo más utilizado por los usuarios de portátiles en todo el mundo. Los precios de tablets con estas características varían según el modelo del producto.

Sistema operativo Windows

Es que precisamente, en el caso de Windows 7, si bien incluye soporte para funciones multitouch, lo cierto es que no son lo suficientemente optimizadas para funcionar en las Tablets y los requerimientos que suelen tener los usuarios de este tipo de dispositivos. Microsoft aún no ha podido establecerse en un lugar de privilegio dentro del mercado de las Tablets, ya que no ha logrado acaparar el interés del público en general.

Sistema operativo Ios

Se trata del sistema iOS, la plataforma desarrollada por la compañía Apple para su iPad, que a pocos meses de su lanzamiento ha sabido cosechar una enorme cantidad de seguidores y fanáticos. Una de las características más destacadas de la versión del sistema iOS, que ha sido adaptada y optimizada para que funcione a la perfección en las Tablets de Apple, es sin dudas sus extendidas funcionalidades multitáctiles, que en definitiva es lo que todo usuario espera en una tableta. Las herramientas de oficina, junto con el navegador web Safari, son seguramente algunos de los programas más destacados que pueden ser utilizados en la iPad con una verdadera soltura, teniendo además un cómodo precio de mercado (Moran Harley, 2017).

El uso educativo de tablets

Debido a la gran afluencia de estos dispositivos en la actualidad, su uso dentro del ámbito educativo era inminente y se tienen unas altas expectativas con su uso, la portabilidad y las características de estos dispositivos permiten al usuario tener acceso a información, aplicaciones que faciliten el desarrollo de sus actividades y a la comunicación

en tiempo real con personas ya sea de su entorno o que se encuentren en un lugar completamente distinto al que se encuentran.

En este marco de incorporación de dispositivos móviles en el ámbito educativo en sus distintos niveles, es importante mencionar que hoy en día existen altas expectativas respecto al potencial de las tablets como principal insumo de los modelos 1 a 1, gracias a sus características prometedoras y su veloz tasa de adopción en los últimos años. Debido a su novedad, muchas instituciones están llevando a cabo estudios exhaustivos para medir sus resultados como recurso didáctico. Además, “lo que convierte a las tablets en dispositivos tan potentes es que los estudiantes ya usan estos aparatos o muy similares fuera del aula para descargar aplicaciones, conectarse a las redes sociales y participar en experiencias de aprendizaje informal”. Así, los estudiantes se sienten cómodos utilizando estos dispositivos tanto en el entorno académico como en el social. (Pontificia Universidad Católica de Perú, 2013, pág. 139)

Las Tablet al igual que el resto de dispositivo móviles, están marcando un antes y un después en el ámbito educativo, cada día estos dispositivos se hacen más comunes y sus múltiples usos lo convierten en instrumentos esenciales y útiles en distintas áreas y dependiendo de la necesidad del usuario, gracias a los modelos y características que estos dispositivos poseen, existe una gran ventaja al momento de ser utilizados en el ámbito educativo al utilizar todas las características que estos brindan para la consulta y traslado de información.

Recursos educativos digitales

Los recursos educativos digitales son materiales didácticos que promuevan el logro y cumplimiento de los objetivos de estudio propuestos y que faciliten la comprensión de un

tema o información a analizar, en la actualidad es muy común encontrar muchas herramientas útiles que favorezcan al estudiante en la obtención y desarrollo de conocimiento nuevo y de sus habilidades, por lo que los recursos educativos digitales representan un aliado tanto para el maestro como para el estudiante.

Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Un material didáctico es adecuado para el aprendizaje si ayuda al aprendizaje de contenidos conceptuales, ayuda a adquirir habilidades procedimentales y ayuda a mejorar la persona en actitudes o valores. A diferencia de los medios que tienen un soporte tangible como los libros, los documentos impresos, el cine y la TV, los medios digitales constituyen nuevas formas de representación multimedia (enriquecida con imagen, sonido y video digital), para cuya lectura se requiere de un computador, un dispositivo móvil y conexión a Internet. (Zapata, 2012, pág. 1)

El uso de recursos educativos que promuevan el desarrollo de actividades de clase y fomenten la investigación activa por parte del estudiante resultan esenciales y mucho más si estas actividades pueden ser realizada mediante el uso de dispositivos móviles como la Tablet la cual les permitiría un acceso rápido dentro y fuera del aula con una correcta orientación del docente que incentive a los estudiantes al trabajo colaborativo y al desarrollo de sus capacidades cognitivas.

Integración de la tecnología en el aula

Dentro de un mundo donde la tecnología es imprescindible, esta se convierte también en una herramienta dentro de la educación permitiendo una mayor comprensión de la información existente y una puerta hacia cualquier ámbito educativo en cualquier parte del mundo; no solo es la comunicación e intercambio de información o archivos,

mucho más allá de eso, son las oportunidades para un aprendizaje más efectivo, lo que vuelve a la tecnología un componente necesario dentro y fuera del aula.

Integrar la tecnología en la labor del aula y del centro con dispositivos móviles da mayores posibilidades para planificar acciones más allá del horario escolar. Permite plantear actividades de aprendizaje en línea, acceder a la información de acuerdo a las necesidades. El cambio de paradigma conlleva también el fortalecimiento del aprender haciendo e intercambiando información con otros: conocimiento compartido y socialmente distribuido. (Rabajoli, 2012, pág. 4)

La incursión de la tecnología como un recurso educativo que promueva el trabajo colaborativo entre estudiantes se convierte en algo fundamental al momento de desarrollar y difundir conocimiento veras que promuevan el desarrollo del conocimiento de los estudiantes no solo dentro del aula si no fuera de ella, brindándoles lo necesario para que estos puedan estar en constante contacto y mantengan una afluencia efectiva de información verídica en el desarrollo de sus actividades.

Desarrollo de habilidades educativas con aprendizaje móvil.

En muchos países, el uso de dispositivos móviles para el desarrollo de habilidades educativas está en creciente aumento, los usos de estos pequeños dispositivos permiten acceso a múltiple información y aplicaciones que pueden ser de mucha utilidad si se cuenta con una correcta orientación por parte de los maestros hacia los estudiantes y planificando una guía que permita a los estudiantes conocer la forma en la que estos dispositivos los beneficiarían en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Los dispositivos móviles, como el teléfono celular, las PDA (asistentes personales digitales) o Tablet-PC, son cada vez más comunes en la sociedad Ecuatoriana, según datos del diario El Mercurio a finales de 2013, la cifra de líneas de celulares en servicio fue mayor a los 17 millones, y sigue en aumento, de esta cantidad de líneas activadas cuatro millones y medio son teléfonos inteligentes (Smartphone). Estudios realizados por diferentes investigadores sobre las habilidades cognitivas que se están promoviendo en los estudiantes a través de los recursos de aprendizaje móvil que han sido integrados en estos ambientes indican que las habilidades desarrolladas son las de solución de problemas, toma de decisiones, pensamiento creativo, pensamiento crítico. (Intriago Alcívar & Carpio Vera, 2016, págs. 84 - 89)

El uso de dispositivos móviles es muy común y hasta necesario en la actualidad, ofrecen conectividad al internet, comunicación en tiempo real gestión de archivos e información, entre muchas características más y mediante diversas aplicaciones estos aparatos tecnológicos pueden tener muchos usos. Dentro del desarrollo de las clases y el proceso de enseñanza aprendizaje se pueden encontrar muchas maneras de implementar estos dispositivos que otorgarían un considerable aumento en las actividades de clase y en el desarrollo del conocimiento de los estudiantes.

Entornos virtuales de aprendizaje abiertos y sus aportes a la educación

Los entornos virtuales de aprendizaje son programas informáticos de carácter pedagógico educativo los cuales, además de ser interactivo, posee una capacidad de comunicación integrada que permite que se asocie a nuevas tecnologías; los entornos virtuales, facilitan la adquisición y creación de conocimiento por parte de quienes los utilizan.

Los entornos virtuales de aprendizaje obligadamente conllevan al uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación para generar "ambientes virtuales de aprendizaje", en donde el entorno se construye a partir de la interacción con los objetos de aprendizaje, con los recursos, así como con las personas que se comunican de manera sincrónica y asincrónica para establecer relaciones, tales como; alumno-maestro, alumno-alumno de otras culturas, alumno sitios de interés, bibliotecas, museos etc. En este sentido, las nuevas tecnologías deben ser miradas como instrumentos o medios para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje. (Martínez de la Cruz, Galindo González, & Galindo González, 2013, pág. 5)

Dentro de las múltiples tecnologías actuales es común ver integrado un entorno virtual, pero, no todos están orientados a la educación; resulta útil el utilizar entornos virtuales que estén enfocados hacia la educación ya que generan un ambiente de interés y curiosidad por parte del estudiante y se convierten en herramientas que facilitan la comprensión de la información que facilita el docente, dando como resultado clases más interactivas y estudiantes con mayor interés en el desarrollo de sus actividades académicas.

¿Qué se entiende por un entorno de aprendizaje electrónico?

Un entorno de aprendizaje electrónico es una manera de detallar un poco mejor los entornos virtuales, pues, no es más que un ambiente virtual o programa digital que está orientado netamente a lo educativo, todos los fines de un entorno educativo es el de facilitar la comunicación ya sea entre estudiante y docente o entre los mismos estudiantes, haciendo que el desarrollo de sus actividades sean más llevaderas y permitiendo despejar posibles dudas que surjan durante el desarrollo de cada actividad a realizar.

Se aprende digitalmente. Los estudiantes consultan los objetivos y los contenidos de aprendizaje a través de una plataforma de aprendizaje electrónica. Facilita la

comunicación entre el docente y sus estudiantes y entre los estudiantes. La comunicación se produce a través de correo electrónico (e-mail), foros de discusión, chat, redes sociales, clases virtuales. Promueve la autonomía del aprendizaje, el aprendizaje cooperativo, la autoevaluación y la retroalimentación. (Standaert & Troch, 2011, pág. 210)

Una plataforma de aprendizaje electrónica en términos de utilidad para el estudiante podría convertirse en una herramienta enormemente eficaz, pues, no solo facilita la intercomunicación con otros estudiantes y maestros, también permite la búsqueda de información veraz en cualquier parte que se encuentre y en cualquier momento, al mismo tiempo que permite compartir sus ideas o inquietudes con los demás para de esta manera despejar sus dudas o fortalecer el conocimiento ya obtenido.

Desarrollo del conocimiento

El desarrollo del conocimiento es un proceso que inicia desde que el individuo se encuentra en el vientre materno, desde que nace, mientras crece y hasta su muerte; este proceso se ve afectado directamente por el entorno y los valores que se le inculquen al individuo y está sujeto a cambios mientras la persona decida seguir aprendiendo, el desarrollo del conocimiento se verá influenciado por las experiencias propias de una persona y su por lo que este pueda suponer por las situaciones que se le presenten en su vida.

El aprendizaje es el proceso que transforma la información en conocimiento. Dicho conocimiento se acumula y codifica en mapas cognitivos y modelos mentales, modificando en ocasiones los ya existentes, desarrolla la memoria y la experiencia, detecta los errores y los corrige a través de la acción organizativa, y se introduce en las rutinas. Lo lleva a cabo la propia organización y sus integrantes, individuales o

grupales, y le afectan factores relacionados con ellos, con el contexto organizativo y con el entorno. Sus resultados le permiten mejorar su actividad, su dotación de recursos y capacidades, y alcanzar y mantener ventajas competitivas. (Martínez León & Ruiz Mercader, 2013, pág. 2)

Al hablar del proceso cognitivo, este involucra múltiples factores para que el mismo tenga lugar, el ambiente, las costumbres, las experiencias, entre otras situaciones dan lugar a que la persona cree o modifique un nuevo conocimiento constantemente, toda información es almacenada en la mente y el cerebro es encargado de modificar o eliminar esa información como le convenga. A lo largo de la vida el ser humano aprende millones de cosas y todas debido a sus experiencias o curiosidad por aprender algo nuevo, también, por la necesidad del ser humano de mantenerse en movimiento, el conocimiento previo siempre se verá modificado o tendrá un incremento, debido a las personas o hechos externos que motiven a dicha modificación.

El desarrollo cognitivo del adolescente

El desarrollo del ser humano se produce por etapas como resultado de la interacción con otros y de los diversos esquemas cognitivos que posean en el entorno que se encuentren, además de estar asociada al medio donde se encuentre, el desarrollo cognitivo o del conocimiento, siempre se ve modificado por las experiencias que el individuo valla experimentando a lo largo de su vida; durante la adolescencia es cuando el ser humano afronta más cambios por lo consiguiente también tendrá múltiples cambios en su desarrollo cognitivo y en la percepción del entorno que lo rodea.

Durante la adolescencia se ponen en marcha un conjunto de cambios que afectan decisivamente a la capacidad de pensamiento y de razonamiento de los individuos. La adquisición de esta nueva forma de pensar (más abstracto, complejo, lógico y

sistemático) capacita al individuo para afrontar en mejores condiciones las tareas evolutivas de la transición hacia la edad adulta. Su adquisición está condicionada a la experiencia de procesos educativos que faciliten su desarrollo, a través de la instrucción de contenidos y propuestas didácticas que favorezcan aprendizajes significativos desde esta perspectiva. (Serrano, s.f., pág. 9)

Durante la adolescencia el ser humano experimenta más cambios que durante etapas anteriores, no solo físicos, sino también en el desarrollo total de sus conocimientos, pues muchos de sus conocimiento previos a la adolescencia cambian o se modifican debido a las nuevas experiencias que tengan y a los procesos educativos a los que se sometan, es importante una correcta educación formal que permita despejar las dudas o interrogantes que los adolescentes se formulen para que su desarrollo cognitivo no se vea mal afectado ya que durante esta etapa incluso se cuestionan los conocimientos ya obtenidos y lo que hayan logrado deducir de los mismos.

Acceso a la información

El acceso a la información de cualquier índole, es un tema debatible, ya que para que esto se dé, la información a compartir además de ser cierta, también tiene que ser accesible y estar disponible en varios lenguajes en los que personas e diferentes lugares tengan acceso al mismo, es importante que la información expuesta sea accesible mediante múltiples medios tanto físicos como digitales.

El acceso a la información abarca distintas cuestiones relacionadas con la disponibilidad, la accesibilidad y la asequibilidad de la información, tales como el multilingüismo, los metadatos, la interoperabilidad, los programas informáticos de fuente abierta, el contenido libre, las licencias Creative Commons, así como las necesidades especiales de los discapacitados. (UNESCO, s.f.)

El acceso oportuno a la información juega un papel importante al momento de desarrollar, crear o modificar un conocimiento ya existente en la persona, es importante que la información pueda ser comprobable y al mismo tiempo que se pueda acceder a la misma por distintos medios, obtener información verídica y oportuna es fundamental para un desarrollo óptimo de las capacidades cognitivas de un individuo, es importante recordar que no siempre la información se presenta abierta a todo público por lo que muchas veces es necesario saber si la información a la que se accede es libre o si por el contrario está sujeta a alguna limitación de accesibilidad.

Sociedad de la información y educación

Actualmente es fácil tener acceso a mucha información, pero es muy difícil saber si dicha información es verídica o si por el contrario es información no comprobable; hace algunos años era muy difícil tener un fácil acceso a nueva información o al desarrollo de la misma debido al escaso número de personas con acceso a una buena educación, pero en este último siglo se volvió más fácil tener acceso a la educación y por el mismo motivo la difusión de la información se volvió más eficaz.

El grado de complejidad que han adquirido las nuevas tecnologías y la dinámica de cambio en que se ofrecen, obligan a un cuidadoso tratamiento de reflexión pedagógica para derivar de ella una metodología capaz de abarcar, en alguna medida, su difícil estructura y precisar su bastante inaprensible proceso. (Blázquez Entonado, 2001, pág. 25)

En años pasados era muy difícil conseguir información o difundirla debido al analfabetismo y a una sociedad preindustrial que se enfocaba más en la mano de obra que en la tecnología y las capacidades intelectuales, dando paso a un mundo globalizado e inmerso en la tecnología, la sociedad se vio inmersa en la gran necesidad de salir del

analfabetismo y emprender rumbo hacia las nuevas fronteras de educación e información que le permitiera desarrollarse dentro de nuevos ámbitos laborales.

Aprendizaje Colaborativo con soporte computacional

Debido a la importancia que tienen las computadoras y demás dispositivos tecnológicos que permitan una comunicación entre dos o más personas se han convertido en herramientas que forman parte del aprendizaje colaborativo, es muy común encontrar grupos no físicos si no virtuales que se reúnen en determinados momentos para compartir y discutir sobre un tema en concreto y llegar a conclusiones sobre el mismo, además del trapazo continuo de información, es más cómodo al poder realizarlo desde cualquier lugar donde se encuentren los integrantes del grupo.

Es en este contexto teórico que se desarrolla el nuevo paradigma denominado CSCL (Computer Supported Collaborative Learning o Aprendizaje colaborativo asistido por computador, en adelante ACAC). Las experiencias de aprendizaje colaborativo asistido por computador, ACAC, apuntan a entender el aprendizaje como un proceso social de construcción de conocimiento en forma colaborativa. Podemos definir el ACAC., como una estrategia de enseñanza – aprendizaje por la cual interactúan dos o más sujetos para construir conocimiento, a través de la discusión, reflexión y toma de decisiones, proceso en el cual los recursos informáticos actúan como mediadores. Este proceso social trae como resultado la generación de conocimiento compartido, que representa el entendimiento común de un grupo con respecto al contenido de un dominio específico. (zañartu Correa, s.f., pág. 7)

El trabajo colaborativo dentro del aula representa un aumento no solo en el desarrollo del conocimiento de los estudiantes, sino también en sus relaciones sociales como individuo y como tales dentro de un mundo inmerso en la tecnología resulta

interesante y útil el manejo de dispositivos tecnológicos que permitan la interacción y dialogo dentro y fuera del aula, el trabajo colaborativo utilizando dispositivos tecnológicos y aplicaciones que faciliten su uso permite a los estudiantes mantenerse en contacto entre ellos y asimilar de mejor manera la información o trabajo que estén desarrollando en grupo.

Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo es una técnica que busca fortalecer las falencias en el desarrollo de conocimiento e interacción de las personas haciendo que estas interactúen en un grupo intercambiando información para desarrollar un trabajo o tarea en específico, mediante la cooperación de quienes conforman el grupo se logra interiorizar el conocimiento desarrollado para su posterior uso; utilizando el aprendizaje colaborativo dentro de clases se podría optimizar el trabajo en grupo entre estudiantes con dificultades para aprender o socializar, además de lograr ideas concretas y determinadas sobre los asuntos a tratar o la clase misma.

Esta técnica se refiere a la actividad que efectúan pequeños grupos de alumnos dentro de las aulas de clase; éstos se forman después de las indicaciones explicadas por el docente. Durante el inicio de la actividad y al interior del grupo, los integrantes intercambian información, tanto la que activan (conocimientos previos), como la que investigan. Posteriormente trabajan en la tarea propuesta hasta que han concluido y comprendido a fondo todos los conceptos de la temática abordada, aprendiendo así a través de la cooperación. (Glinz Férez, s.f., pág. 2)

La información que un docente otorga a un estudiante puede ser asimilada de muchas maneras , pero, dentro de un grupo es necesario que quienes lo conforman asimilen juntos la información y saquen un veredicto o conclusión acerca del mismo, la

importancia del trabajo colaborativo radica en exponer las ideas de todos, asociarlas y obtener una conclusión que cumpla con las expectativas de los que conforman el grupo, obteniendo así nuevo conocimiento para su posterior uso y un desarrollo comunicacional entre los estudiantes y el docente.

2.1.2 Marco referencial sobre la problemática de investigación

2.1.2.1 Antecedentes investigativos

Los dispositivos móviles son parte importante dentro de la gran variedad de recursos que la tecnología actual provee, tanto a docentes como a estudiantes, con el objetivo de contribuir a la mejoría de los procesos que se desarrollan dentro de la educación, para ello, de acuerdo a las investigaciones efectuadas por diferentes universidades, se puede corroborar que dichos dispositivos son esenciales en el proceso educativo.

De acuerdo a la investigación efectuada por la Universidad de las Palmas de Gran Canaria, referente al Uso de los dispositivos móviles en la enseñanza y aprendizaje; muestra que el avance de la tecnología móvil posibilita desarrollar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje en entornos formales e informales que motivan a considerar la correcta práctica docente (De La Nuez Placeres Graciela, 2014, pág. 778).

El uso de los dispositivos móviles influye positivamente en la praxis docente, ya que estos contribuyen como una herramienta de interacción personal, la cual promueve la investigación mediante el internet, con el cual se puede acceder a sinnúmero de repositorios electrónicos los mismos que ofrecen gran variedad de información relacionada con la temática.

La investigación referente al Impacto en el uso de la Tecnología móvil como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje efectuada por la Universidad Tecnológica Israel concluye en que gracias a los dispositivos móviles, el aprendizaje parece ser una nueva ocupación que da espacio a los individuos de hacer uso de los recursos electrónicos y herramientas “flexibles” en su forma, adaptándose a las circunstancias y estilos de vida, teniendo un compromiso mayor con las asignaturas, en comparación con cursos teóricos impartidos por los docentes que no involucran una sección experimental móvil (Solano, 2012).

La educación es una de las áreas más significativas en la cual se da mayor usabilidad a los recursos tecnológicos con los que se cuenta hoy en día; los trabajos colaborativos, las tareas individuales e incluso las indagaciones bibliográficas que ya son posible efectuar debido a la digitalización de diferentes libros que puede encontrar en el internet. Los recursos tecnológicos mejoran significativamente la acción y efecto de investigar, contribuyendo a la mejora del proceso educativo.

El trabajo investigativo efectuado por la Universidad de Valladolid acerca de Dispositivos móviles en la educación, sintetiza que, con la aparición de los dispositivos móviles, nace un nuevo método educativo de estudio lejano al aula. La principal característica de este sistema es la autonomía que se concede al estudiante, de estudio y trabajo personal. Esta práctica puede ser muy interesante para estudiantes de presencia limitada en el aula debido a enfermedades, trabajo o lejanía al centro por otros motivos. El desarrollo de las tareas con estos procedimientos puede ser muy útil para fomentar el trabajo en equipo por medio de juegos interactivos, procesadores de texto on-line, foros, blogs, etc. (Monge, 2013).

La incorporación de los dispositivos móviles al campo educativo ha permitido que los docentes cuenten con las herramientas necesarias para llevar su labor docente con total

normalidad, permitiendo además que estos puedan aplicar nuevos métodos y técnicas que permitan que sus estudiantes se involucren mucho más en las clases que se les imparte, motivándolos para que puedan poner más atención en cada una de las clases impartidas.

2.1.2.2 Categoría de análisis

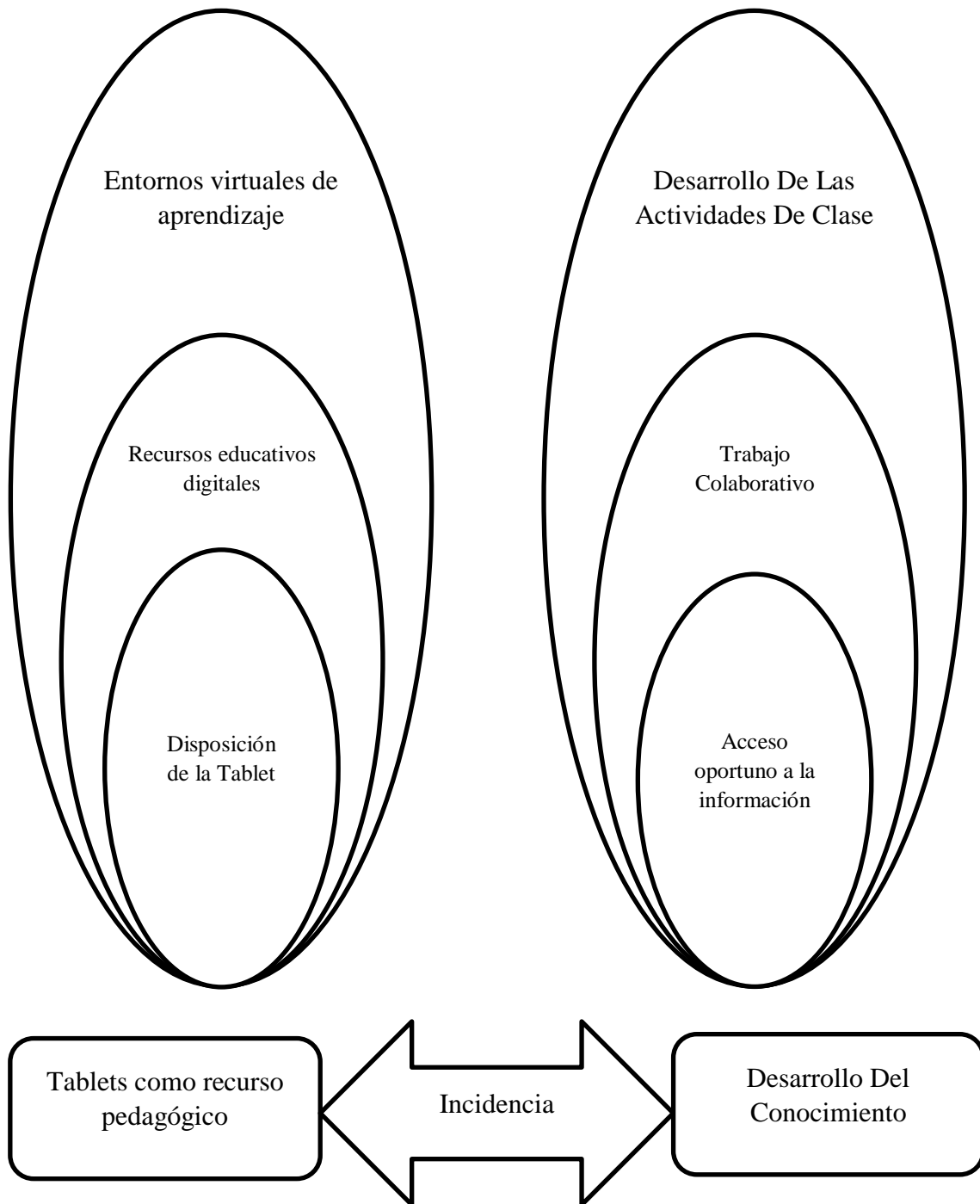


Gráfico N 1: Categoría de análisis
Elaborado por: Carlos German Veloz Delgado

2.1.3 Postura teórica

Según Meritxell Viñas (s.f), acerca de las tablets en la educación, menciona lo siguiente:

La tableta aparece cada vez más como un sustituto al ordenador o portátil en el aula, cambiando la naturaleza de las actividades de trabajo y de aprendizaje para que puedan ocurrir en cualquier lugar y en cualquier momento. No todos los estudiantes tienen el mismo estilo y necesidades de aprendizaje dependiendo de sus inteligencias predominantes. Mientras un alumno capta rápidamente un concepto con la lectura de un texto, otro entiende mejor el mismo concepto a través de un vídeo (Viñas, s.f., pág. 2).

La sociedad actual ha hecho necesario el uso de los dispositivos móviles, siendo estos considerados indispensables para llevar a cabo tareas que involucran el desarrollo de tareas investigativas que promuevan el desarrollo exitoso de contenidos educativos, además con los recursos tecnológicos se posibilita el trabajo colaborativo entre pares e incluso la interacción con el docente.

Según la UNESCO (2013), en una de sus Revista, titulada “El Futuro del aprendizaje móvil”, menciona:

La tecnología ha hecho cambiar nuestro mundo como nadie habría podido imaginar. Hoy los dispositivos móviles impregnan la vida diaria, dando un acceso incomparable a la comunicación y la información. Viendo que el cambio tecnológico ha alcanzado un ritmo sin precedentes, puede parecer casi imposible imaginar cómo será el aprendizaje móvil de aquí a diez años, por no decir veinte (UNESCO, 2013).

Los dispositivos móviles han permitido que las personas se mantengan al tanto de los cambios y alteraciones que la sociedad presenta, para ello, la repercusión de dichas tecnologías da paso a las exigencias y necesidad de su implementación en múltiples áreas, entre una de estas esta la educación, en la cual se aplican dichas herramientas en pro-mejora del logro de los objetivos de aprendizaje.

De acuerdo a las citas anteriormente mencionadas, la presente investigación se centra en la idea de Meritxell Viñas, la cual menciona que las tablets son herramientas que contribuyen de forma significativa al aprendizaje de los estudiantes, ya que existen algunos chicos que aprenden más rápido leyendo un libro, mientras que otros se familiarizan mucho mejor con el conocimiento a través de contenidos audiovisuales, brindados por las tablets.

2.2 HIPÓTESIS

2.2.1 Hipótesis general

Las Tablets como recurso pedagógico influirán positivamente en el Desarrollo del conocimiento de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

2.2.2 Sub-hipótesis o derivadas

La disposición de las Tablets en el aula permitirá el acceso oportuno a la información educativa.

Los recursos educativos digitales permitirán el trabajo colaborativo eficiente entre estudiante.

Los entornos virtuales de aprendizaje influirán positivamente en el desarrollo de las actividades de clase.

2.2.3 Variables

Variable Independiente: Tablets como recurso pedagógico

Variable Dependiente: Desarrollo del Conocimiento

CAPÍTULO III.- RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas

De una población de 264 estudiantes y 15 maestros, pertenecientes a la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” de la ciudad de Babahoyo, provincia de Los Ríos, se calculó la muestra mediante la fórmula expuesta a continuación:

$$\frac{Z^2 \times P \times Q \times N}{E^2 (N - 1) + Z^2 \times P \times Q}$$

En donde:

n = Muestra

N = 264 (Población o número de elementos)

P/Q = Probabilidad de ocurrencia y no ocurrencia (50 / 50%).

Z = Nivel de confianza (95%) Equivale a 1.96.

E = Margen de error permitido (5%).

$$n = \frac{1,96^2 \times 0,50 \times 0,50 \times 264}{0,05^2 (264 - 1) + 1,96^2 \times 0,50 \times 0,50}$$

$$n = \frac{3,8416 \times 0,50 \times 0,50 \times 264}{0,0025 (263) + 3,8416 \times 0,25}$$

$$n = \frac{253.55}{1.62}$$

n = 156,51 R// 157

INVOLUCRADOS	CANTIDAD	%
ESTUDIANTES	157	91%
DOCENTES	15	9%
TOTAL	172	100%

Tabla 1: Muestra
Elaborado por: Carlos German Veloz Delgado

3.1.2 Análisis e interpretación de datos

ENCUESTA A ESTUDIANTES

1. ¿Cree usted que la Tablet le ayudaría a desarrollar su conocimiento?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	142	90%
No	1	1%
Tal vez	14	9%
Total	157	100%

Tabla 2: Como la Tablet ayudaría al desarrollo del conocimiento

Fuente: Estudiantes de la U.E. "Adolfo María Astudillo"

Elaborado por: Carlos German Veloz Delgado

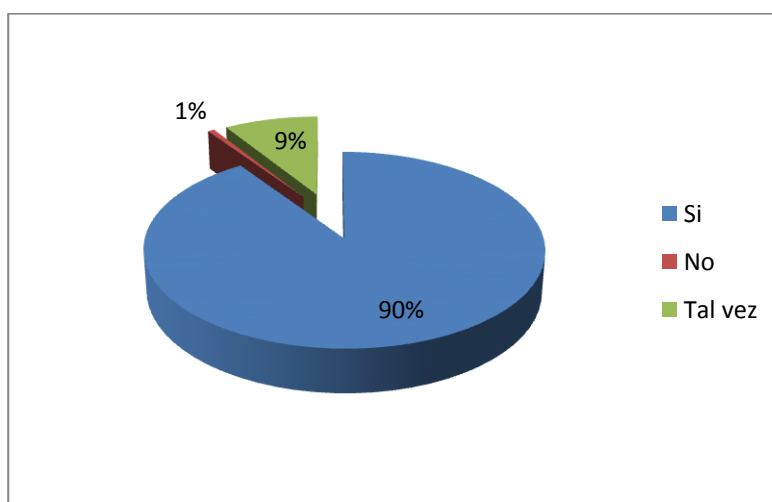


Gráfico N 2: Como la Tablet ayudaría al desarrollo del conocimiento

Fuente: Estudiantes de la U.E. "Adolfo María Astudillo"

Elaborado por: Carlos German Veloz Delgado

Análisis: Los datos obtenidos a través de la encuesta mostraron que el 90% de estudiantes considera que la Tablet les ayudaría a desarrollar su conocimiento, el 9% menciono que tal vez y el 1% dijo que no.

Interpretación: Con el procesamiento de los datos se puede interpretar que mediante el uso de la Tablet se incrementara el conocimiento de los estudiantes sustancialmente y su actitud frente a nuevas tecnologías dentro de la educación.

2. ¿Cree usted que la Tablet le sería útil para desarrollar tareas educativas?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	145	92%
No	1	1%
Tal vez	11	7%
Total	157	100%

Tabla 3: Utilidad de la Tablet en el desarrollo de tareas educativas
Fuente: Estudiantes de la U.E. “Adolfo María Astudillo”
Elaborado por: Carlos German Veloz Delgado

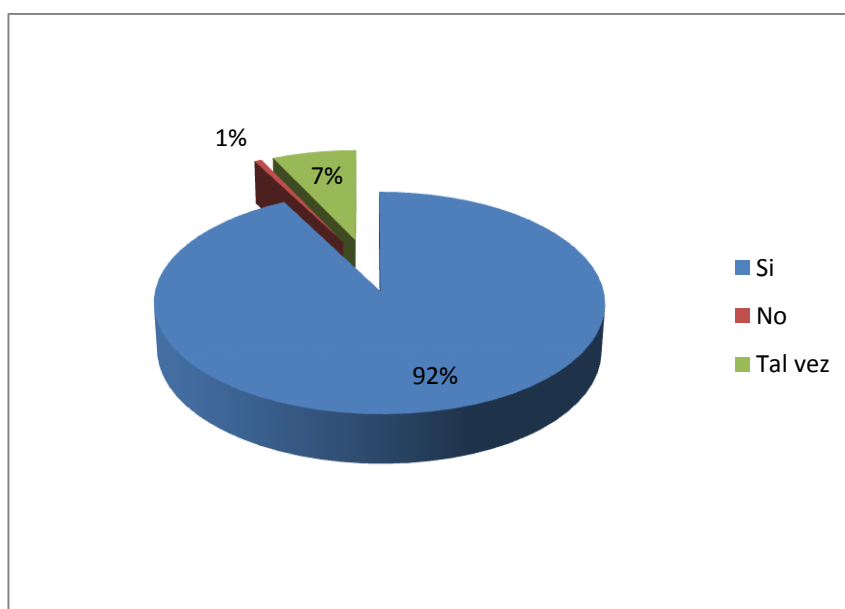


Gráfico N 3: Utilidad de la Tablet en el desarrollo de tareas educativas
Fuente: Estudiantes de la U.E. “Adolfo María Astudillo”
Elaborado por: Carlos German Veloz Delgado

Análisis: De las respuestas obtenidas se puede mencionar que el 92% de estudiantes considera que la Tablet les es útil para desarrollar sus tareas educativas, el 7% menciona que tal vez y el 1% dijo que no.

Interpretación: Una vez analizados los datos se puede inferir que al utilizar Apps educativas se potenciaría el uso de la Tablet para realizar las tareas que los estudiantes se propongan desarrollar.

ENCUESTA A DOCENTES

1. ¿Cree usted que la Tablet influye en el desarrollo del conocimiento de los estudiantes?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	13	87%
No	0	0%
Tal vez	2	13%
Total	15	100%

Tabla 4: *Tablet y su influencia en el desarrollo del conocimiento*
Fuente: Estudiantes de la U.E. “Adolfo María Astudillo”
Elaborado por el autor: Carlos German Veloz Delgado

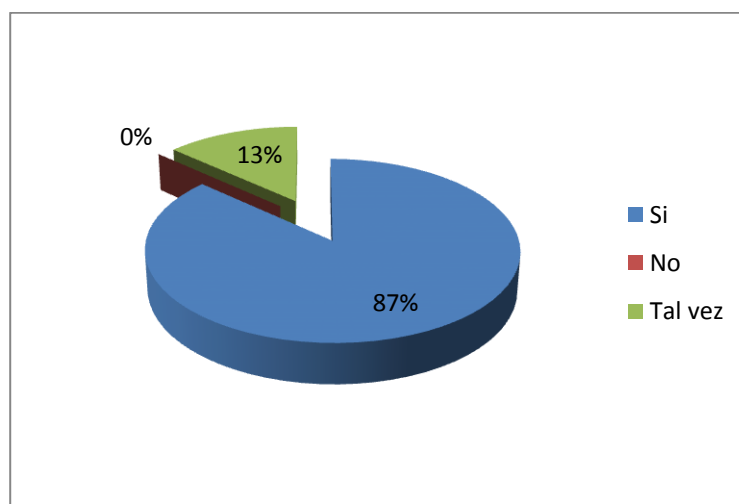


Gráfico N 4: *Tablet y su influencia en el desarrollo del conocimiento*
Fuente: Estudiantes de la U.E. “Adolfo María Astudillo”
Elaborado por el autor: Carlos German Veloz Delgado

Análisis: De los docentes encuestados se pudo obtener como resultado que el 87% de ellos creen que la Tablet influye en el desarrollo del conocimiento de los estudiantes y un 13% considera que tal vez.

Interpretación: Mediante App’s educativas se puede incrementar el desarrollo del conocimiento de los estudiantes al estimularlos a ser más investigativos e incentivarlos a la utilización de entornos virtuales que favorezcan la intercomunicación entre ellos para realizar actividades grupales.

2. ¿Conoce App's educativas que le ayuden en su labor docente?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	15	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	15	100%

Tabla 5: App's educativas en la labor docente
Fuente: Estudiantes de la U.E. "Adolfo María Astudillo"
Elaborado por el autor: Carlos German Veloz Delgado

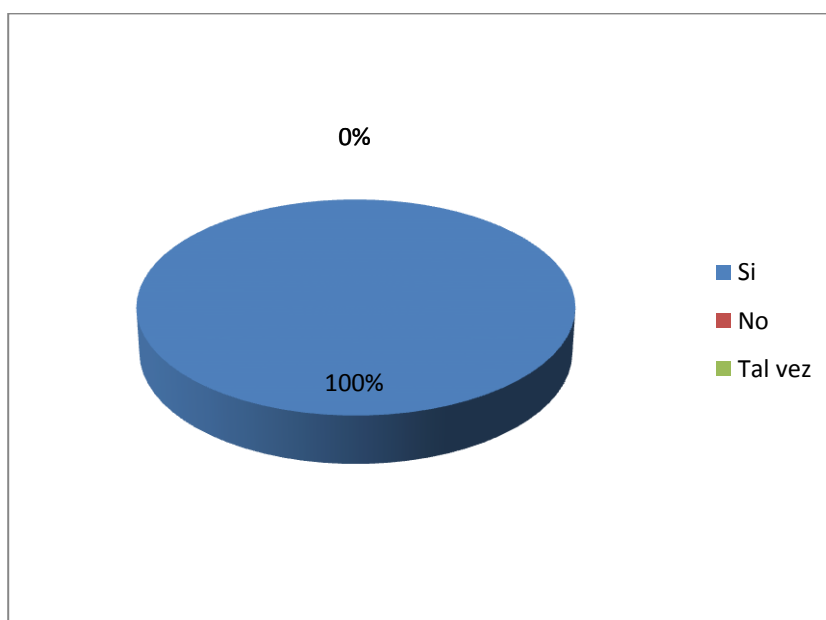


Gráfico N 5: App's educativas en la labor docente
Fuente: Estudiantes de la U.E. "Adolfo María Astudillo"
Elaborado por el autor: Carlos German Veloz Delgado

Análisis: Los datos obtenidos arrojaron que el 100% de docentes conocen App's educativas que les ayuden dentro de su labor docente.

Interpretación: con el procesamiento de los datos se puede analizar que al utilizar App's educativas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje se puede crear un ambiente investigativo que aliente a los estudiantes a ser más críticos al momento de realizar sus actividades académicas.

3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1 Específicas

Al observar los datos concluyentes de las encuestas aplicadas a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos, se realizaron las siguientes conclusiones:

Los estudiantes en su mayoría poseen conocimientos básicos referentes al dispositivo móvil “Tablet”, un pequeño grupo posee conocimientos un poco más avanzados que el resto en lo que se refiere al uso de aplicaciones móviles, por lo que se puede concluir que al momento de utilizar la Tablet con el fin de incrementar sus conocimientos, estos estarían dispuesto a informarse sobre el uso de sus dispositivos en áreas educativas que les permitan realizar sus tareas o trabajos entre compañeros de clase.

Mediante el uso de recursos educativos digitales dentro y fuera del establecimiento educativo se fomenta el trabajo colaborativo, la realización de actividades de clase suelen ser a menudo motivo de aburrimiento dentro del salón de clases, al momento de utilizar un recurso educativo digital, el estudiante no solo accede a nueva información, sino que la realización de sus actividades se vuelve mucho más interesante al estar inmersos en plataformas llamativas que no solo les permite trabajar en solitario sino que también pueden compartir información entre sus compañeros y su docente.

Los entornos virtuales de aprendizaje tienen una influencia positiva en el desarrollo de las actividades de clase, muchos docentes están dispuestos a utilizar entornos virtuales para el desarrollo de sus clases, por tal motivo es importante que tanto docentes como estudiantes logren conocer la importancia de utilizar estos entornos virtuales y el correcto

uso que les permita realizar con éxito sus tareas, la disposición para trabajar en estos entornos y el éxito de su utilización dependerán del grado de satisfacción que estos provoquen en estudiantes y docentes y de la utilidad que estos tengan al momento de desempeñar sus tareas y trabajos de clase.

3.2.2 Generales

La influencia de la Tablet como recurso pedagógico puede ser evaluada, debido a los múltiples aportes que esta otorga en el desarrollo del conocimiento de los estudiantes, en un mundo globalizado y en el que día a día surgen nuevas tecnologías, implica nuevas competencias educativas, por lo que aprender el uso de estas nuevas tecnologías y su aplicación en áreas educativas se convierte en algo vital, el correcto manejo de la Tablet y los distintos usos que se le puede dar a los programas y aplicaciones que esta permite utilizar, se convierten en un perfecto aliado para los estudiantes al momento de desempeñar sus actividades de clase y desarrollar sus conocimientos.

3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1 Específicas

Debido a los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes y docentes de la Unidad educativa “Adolfo María Astudillo” del cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos, se recomienda:

Hacer uso de las tablets que disponen los estudiantes para acceder a información educativa confiable, por tal motivo es recomendable que los estudiantes reciban una adecuada capacitación acerca del uso de la Tablet en el ámbito educativo, además de efectuar tareas básicas mediante las aplicaciones que estos dispositivos traen ya preinstalados de fábrica, es importante también el enseñarles a descargar aplicaciones de tipo educativas y sitios web confiables de donde puedan extraer información que requieran para su posterior uso dentro de las distintas materias y trabajos que deseen realizar.

Utilizar varios recursos educativo digitales que promuevan el trabajo colaborativo entre estudiantes, se puede sugerir el uso de recursos educativos digitales que puedan ser descargados a través de los dispositivos móviles y que faciliten la intercomunicación entre estudiantes y también entre docentes y estudiantes, estos recursos educativos digitales facilitaran la comprensión de tareas en específico que los docentes envíen a los estudiantes y serán una vía para despejar dudas e interactuar en trabajos que requieran la agrupación de uno o varios estudiantes, además de que pueden ser utilizados en el mismo desarrollo de una clase para volverla más interactiva y dinámica.

Al momento de desarrollarse una clase, la utilización de entornos virtuales sería la mejor recomendación ya que promueve la actuación colectiva de los estudiantes y la generación de nuevas consultas sobre temas específicos de cada clases, además de la participación activa de los estudiantes, será mucho más fácil el compartir información variada y contrastarla para su posterior uso en tareas a futuro las cuales pueden ser desarrolladas mediante los mismos entornos virtuales de aprendizaje, cabe resaltar que estos entornos virtuales deben poseer las herramientas necesarias para que el estudiante logre llevar a cabo sus tareas, investigaciones, envío y recepción de archivos y documentos que faciliten y promuevan el deseo de realizar las tareas e involucrarse activamente dentro de las actividades de clase.

3.3.2 Generales

Utilizar la Tablet como un recurso pedagógico activo con la finalidad de desarrollar el conocimiento de los estudiantes, dada las características y modelos de estos dispositivos se debe utilizar entornos y recursos digitales que estén orientados a la educación y que puedan ser instalados en cada dispositivo sin complicación alguna, realizar una capacitación constante en el uso de nuevas tecnologías móviles y de las aplicaciones que tienen las mismas en el ámbito educativo, con los avances tecnológicos actuales, se vuelve sumamente importante que los estudiantes se mantengan utilizando constantemente estos dispositivos y los recursos que estos le proporcionan para la realización y desarrollo de sus clases y tareas además, mediante el uso activo y responsable de la Tablet en el entorno educativo, se promueve a los estudiantes a obtener mejores resultados en la obtención de conocimientos actuales y contrastar entre diversas opiniones e información relevante y verídica en cualquier momento dentro y fuera del establecimiento educativo.

CAPITULO IV: PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1 PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1 Alternativa obtenida

Una vez obtenido los resultados de los instrumentos que fueron aplicados para la obtención de información y datos relevantes en la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos, es evidente la necesidad de un “manual autodidáctico” sobre el uso de la Tablet en la educación y la selección de recursos educativos en entornos virtuales, además de mostrar el uso y los beneficios que estos tendrán tanto para docentes como para estudiantes en el desarrollo de sus respectivas actividades académicas y laborales dentro y fuera de la entidad educativa.

Mediante el uso de manuales que se encuentren estipulados dentro de planes de clase que faciliten el logro de los conocimientos, se procederá a explicar el correcto uso de la Tablet dentro del ámbito educativo, además de analizar las herramientas que este dispositivo posee para llevar acabo dicho objetivo y las posibles ventajas que este otorgaría tanto al docente como a los estudiantes ya sea en actividades de clases, tareas, grupos de estudio o cualquier necesidad que el docente proceda a ejecutar mediante el uso de la Tablet.

Los recursos educativos en entornos virtuales también serán estipulados dentro de planes de clases, se especificara varios recursos educativos, como instalarlos, beneficios y características que ofrezcan a los usuarios, de esta manera se abre la posibilidad de que tanto el docente como los estudiantes elijan el que más les convenga para la realización de

sus actividades y según sus necesidades, estos recursos podrán ser utilizados tanto con la Tablet como en un ordenador dependiendo del tipo de App y si esta posee una característica de registro que permita su uso en ordenadores u otros dispositivos que faciliten la conexión y disponibilidad para docentes y estudiantes.

Los manuales a utilizar serán solo una guía, dependiendo de las necesidades del docente y de los estudiantes una vez realizado el taller, serán libres de darle el uso que crean adecuado ya que los manuales solo estipularan aspectos básicos que permitan el correcto uso educativo de la Tablet y de los recursos educativos en entornos virtuales, tanto los docentes como los estudiantes están en su derecho de consensuar información obtenida externamente sobre los temas expuestos ya sea para la obtención de más información sobre los temas o esclarecer dudas que se generen durante el desarrollo de sus actividades luego de haber sido impartido el taller.

Ya que en la actualidad la tecnología está estrechamente ligada a casi todos los ámbitos y aspectos en los que se desenvuelve una persona en su diario vivir, es necesaria la implementación del taller autodidáctico que promueva el uso de la Tablet y de los recursos educativos en entornos virtuales, esto servirá de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje, los docentes encontraran nuevas herramientas para la realización de sus clases y los estudiantes podrán hacer uso de distintas herramientas tecnológicas que a más de la comprensión de los dispositivos actuales también les permitirá desarrollar su conocimiento en las distintas áreas educativas que estos se desempeñen.

4.1.2 Alcance de la alternativa

La presente propuesta está dirigida tanto a estudiantes como a docentes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”, el taller autodidáctico contiene lo necesario para dar a conocer el correcto uso educativo de la Tablets y las herramientas que este dispositivo

provee al docente y a los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje dando como resultado clases más interactivas y un desarrollo del conocimiento más elevado pudiendo ser evaluado en el momento que el docente lo decida.

El taller autodidáctico estipula tres unidades dentro de las cuales el docente y los estudiantes podrán hacer uso de la información disponible en el momento que lo deseen, desde el correcto uso de la Tablet hasta los posibles recursos educativos digitales, serán tema estipulados dentro del taller y que pueden ser profundizados por el docente según corresponda una vez culminado el taller, mismo que buscara espejar las dudas de la comunidad estudiantil y motivarlos a utilizar esta herramienta pedagógica de manera activa al momento de desempeñar sus tareas académicas.

En cada unidad se presenta el correcto uso educativo de la Tablet, además de ser una herramienta pedagógica que le permita a los estudiantes cumplir con sus objetivos a cabalidad e incentivarlos a ser autodidactas promoviendo el desarrollo de sus conocimientos mediante la indagación de información veraz y la utilización de distintos software educativos que les permitan intercomunicarse entre sí, cabe mencionar que al utilizar este dispositivo móvil permitirá al docente realizar una retroalimentación de los temas que considere necesarios revisar y llevar una constancia del cumplimiento de los objetivos académicos planteados.

Esta estrategia surge debido a la poca utilización de dispositivos móviles dentro de la institución, siendo la Tablet la herramienta que permita a docentes y estudiantes llevar a cabo diversos métodos y técnicas que promuevan el desarrollo del conocimiento y la búsqueda efectiva de información verídica que pueda ser utilizada por los estudiantes al momento de desarrollar sus tareas académicas y que generen un aprendizaje significado en los mismos.

4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1 Antecedentes

Los talleres autodidácticos son metodologías de enseñanza-aprendizaje que permiten adquirir conocimientos sobre temáticas específicas, con la posibilidad de afianzar ideas, mediante el trabajo colaborativo el cual fortalece el conocimiento. Estos talleres de autodidácticos son llevados a cabo mediante el uso de instrumentos y recursos que apoyan la actividad formativa, teniendo así los materiales necesarios para llevar a cabo las tareas y actividades encomendadas por el moderador del conocimiento.

Los docentes y los estudiantes desafían en conjunto problemas específicos buscando también que el aprender a ser, el aprender a aprender y aprender a hacer se den de manera integral, como corresponde a una auténtica educación o formación integral. Los estudiantes en el taller se ven estimulados a dar su aporte personal, crítico y creativo, partiendo de su propia realidad y transformándose en sujetos creadores de su propia experiencia y superando así la posición o rol tradicional de simples receptores de la educación (Maya Betancourt Arnobio, 2012, pág. 34).

Los talleres autodidácticos se ven caracterizados por múltiples aspectos que los hace propios y diferentes, dentro de un taller didáctico del área técnica específicamente Informática, las actividades efectuadas son por su parte el 50% teórica y el 50% práctica, con lo cual se asegura el logro de objetivos de aprendizajes propuestos. La preparación autodidacta sobre el manejo de una aplicación o software se lleva a cabo mediante un entorno de enseñanza en la que los participantes se entretienen e involucran en las actividades que efectúan dentro de aplicación.

El documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma. Constituye un instrumento fundamental para la organización del trabajo del alumno y su objetivo es recoger todas las orientaciones necesarias que le permitan al estudiante integrar los elementos didácticos para el estudio de la asignatura (Aguilar Feijoo Ruth, 2012, pág. 5).

Las guías didácticas son instrumentos de apoyo escritos que contribuyen en la adquisición de conocimientos, teniendo éstos una estructura simple e ilustrativa con la cual se logre la comprensión total de todos los contenidos que en éstas se plasman. Al ser ilustrativas las guías didácticas permiten que los interesados en aprender sobre dichos temas, tengan la posibilidad de aprovechar al máximo cada una de las temáticas que se tratan, siendo capaces de realizar y manejar de forma oportuna cada uno de los talleres propuestos.

4.1.3.2 Justificación

La tecnología dentro del proceso educativo cada vez en mayor alrededor del mundo, por tal motivo es necesario que dispositivos móviles tales como la Tablet, tengan un correcto uso por parte de estudiantes y docentes dentro del proceso educativo, la utilización de este dispositivo genera una interacción entre estudiantes y el docente, permitiendo de esta manera que los estudiantes desarrollen su conocimiento mediante entornos virtuales y recursos digitales de educación.

Los docentes y los estudiantes deben tener una correcta capacitación en el uso de la Tablet de manera educativa y de los posibles recursos educativos digitales que promuevan el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro y fuera de la entidad educativa, estos recursos serán los que faciliten la intercomunicación entre estudiantes y generen las herramientas

necesarias para que el docente los evalúe mediante los mismos entornos virtuales, permitiendo de esta manera que tanto el docente como los estudiantes hagan un uso total de las herramientas que estos entornos ofrecen a la educación.

El manual autodidáctico brinda los conocimientos necesarios para que el docente y el estudiante logren entender el uso educativo de la Tablet, entornos virtuales de aprendizaje y recursos educativos digitales, de esta manera se abre la puerta a infinitas posibilidades de llevar a cabo las tareas educativas, investigaciones e incluso la modalidad de clases que el docente este utilizando, dinamizando las clases y despertando el interés de los estudiantes quienes estarán muy cómodos al usar sus dispositivos ya sea para compartir información o realizar una tarea en conjunto con sus compañeros más la posibilidad de acceder a plataformas donde el docente les ofrezca información adicional que ellos necesiten para desarrollar sus conocimientos.

El Ministerio de Educación considera importante los recursos educativos digitales, debido a que estos propician el trabajo colaborativo, además de que permiten la retroalimentación de los conocimientos impartidos en clases, a tal punto en que ellos también hacen uso de una herramienta web educativa con la cual proporcionan a los maestros una aplicación que apoya su actividad educativa.

Dentro del manual autodidáctico se encontraran pequeños manuales de aspecto básico, estos manuales se convertirán en una guía para el docente y los estudiantes al momento de adentrarse en el uso de la Tablet y la búsqueda de más entornos educativos o recursos educativos digitales que les permitan realizar sus tareas académicas y dinamizar el proceso educativo dentro del salón de clases, se podrá utilizar el dispositivo en tareas concretas, realización de trabajos de investigación en clases y revisión de los mismos así como evaluaciones en línea que le permitan al estudiantes ver en tiempo real sus calificaciones y posibles temas relacionados a sus materias académicas ordenados de la manera que mejor le convenga, el taller fortalecerá los conocimientos previos que los

docentes y estudiantes tengan y fomentara el uso del dispositivo móvil para el desarrollo de las clases.

4.2 OBJETIVOS

4.2.1 General

Realizar un manual autodidáctico del uso pedagógico de la Tablet en la educación y la selección de recursos educativos en entornos virtuales, dirigido a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

4.2.2 Específicos

Desarrollar habilidades y destrezas en el manejo de herramientas educativas desde un dispositivo móvil como la Tablet.

Analizar las funciones principales de las aplicaciones móviles por defecto y las instaladas por el usuario.

Incentivar a los docentes y estudiantes a darles un uso didáctico a las tablets con el fin de mejorar los procesos de adquisición de conocimientos

4.3 ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1 Título

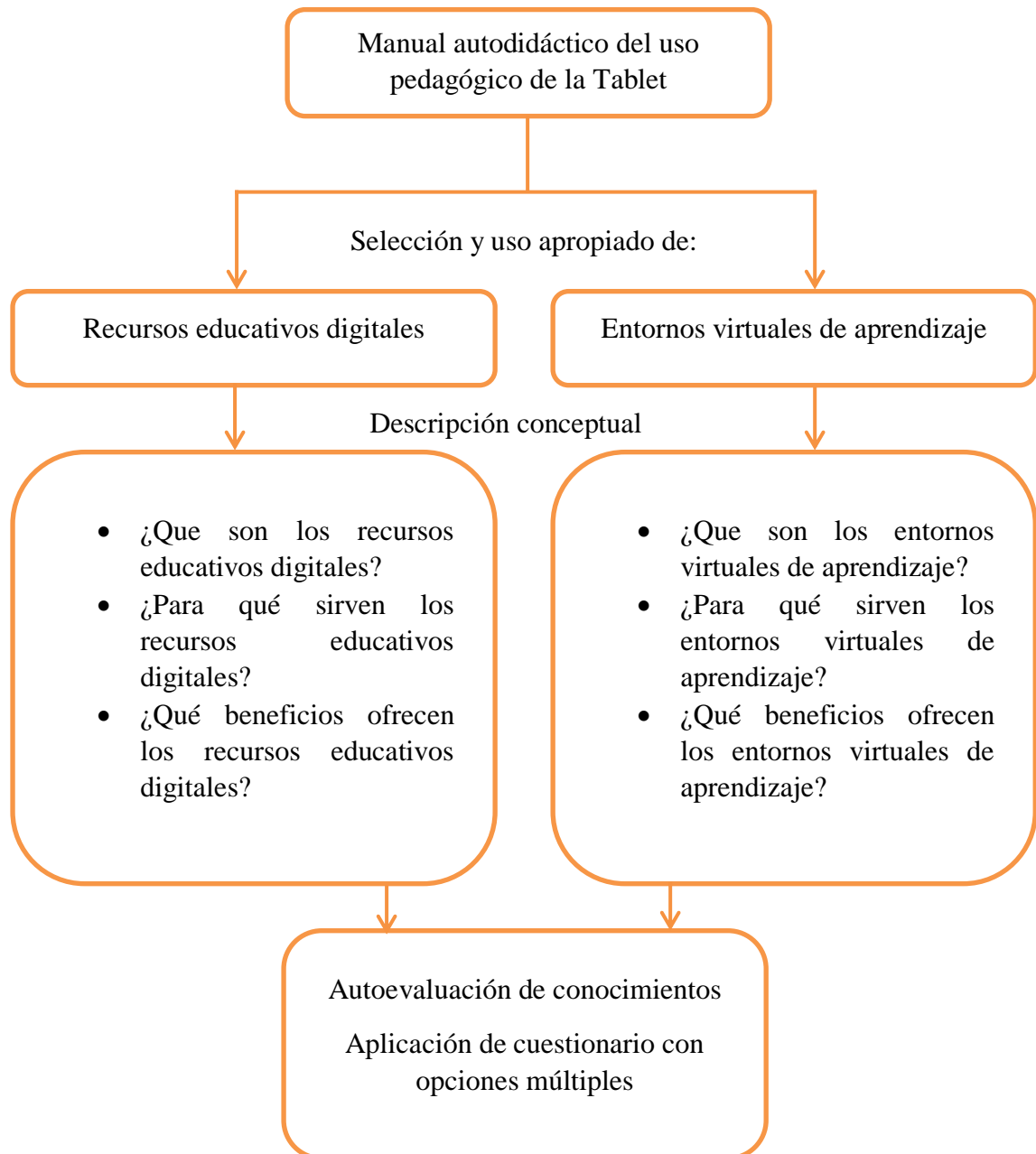
Manual autodidáctico para la selección y uso apropiado de recursos educativos en entornos virtuales, dirigido a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

4.3.2 Componentes

El manual autodidáctico ofrece los conocimientos básicos sobre el uso de la Tablet en educación y sobre los recursos educativos en entornos virtuales, mismos conocimientos que busquen reforzar la información que ya posea el docente y los estudiantes, se incentiva al uso activo de la Tablet como una herramienta pedagógica y los recursos educativos digitales como el medio para que los estudiantes se interesen más por las clases e interactúen entre sí con actividades que les permitan desarrollar sus capacidades, destrezas y conocimientos a la vez que se encuentran inmersos en un mundo lleno de tecnología.

Los recursos educativos digitales son aquellos que proveen de las herramientas necesarias para llevar a cabo determinadas tareas o que ofrecen información confiable que puede ser compartida a través de la misma con diferentes personas según se lo requiera, motivo por el cual facilita la intercomunicación entre el docente y los estudiantes para que puedan mantener un ambiente educativo amigable e interactivo que favorezca al desarrollo del conocimiento de los estudiantes y al cumplimiento de los objetivos planteados por el docente al momento de impartir su clase.

Los entornos virtuales de aprendizaje son plataformas que presentan una interfaz amigable para quien lo usa y dependiendo de las necesidades del mismo, estos entornos sumados a los recursos educativos proporcionan a los docentes y a los estudiantes todo lo necesario para la ejecución de sus tareas académicas, registro de asistencias, calificaciones, evaluaciones, etc. Dependiendo de cada entorno y recurso educativo digital, estos permiten incluso guardar o subir a la web la información que el docente crea pertinente utilizar y compartir con los estudiantes para la realización de tareas en específico, además los estudiantes podrán organizarse en grupos de trabajo donde les era posible consensuar y comparar toda la información obtenida en desarrollo de sus tareas.



Manual autodidáctico para la selección y uso apropiado de recursos educativos en entornos virtuales, dirigido a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

OBJETIVOS

PRINCIPAL
 Realizar un manual autodidáctico del uso pedagógico de la Tablet en la educación y la selección de recursos educativos en entornos virtuales, dirigido a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos

ESPECIFICOS
 - Desarrollar habilidades y destrezas en el manejo de herramientas educativas desde un dispositivo móvil como la Tablet.
 - Analizar las funciones principales de las aplicaciones móviles por defecto y las instaladas por el usuario.
 - Incentivar a los docentes y estudiantes a darles un uso didáctico a las tablets con el fin de mejorar los procesos de adquisición de conocimientos

TALLERES

TALLER 1: Uso de la Tablet en educación.
TALLER 2: Recursos educativos digitales.
TALLER 3: Entornos virtuales de aprendizaje.

- Plan de clases
- Desarrollo
- Contenidos
- Evaluación

MANUAL

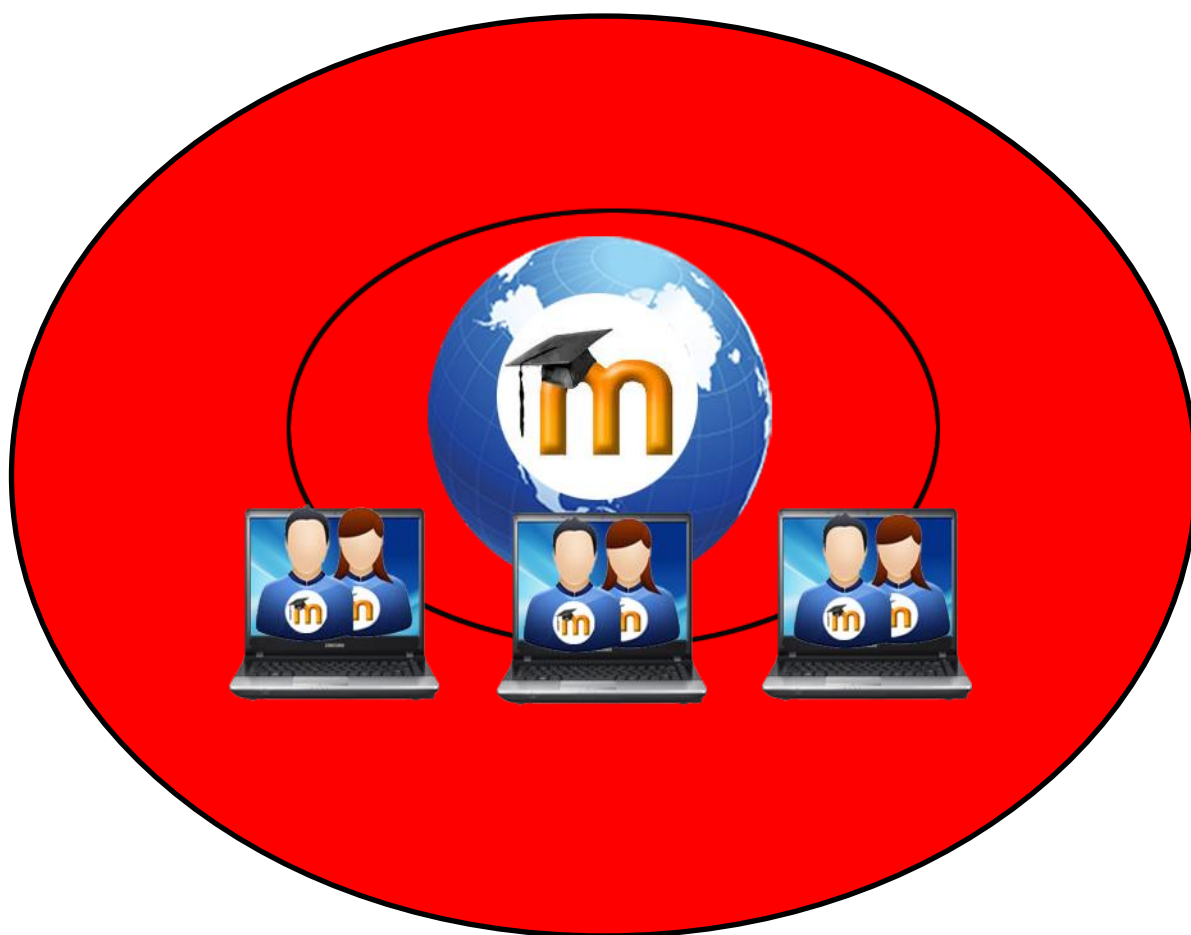
UNIDAD # 1:
 APLICACIONES BÁSICAS DE LA TABLET

- Calculadora
- YouTube
- Gmail
- Google
- Gestor de archivos
- Creador y administrador de documentos

UNIDAD # 2
 EDMODO MOVIL

- Presentación
- Introduccion a Edmodo
- Instalacion de Edmodo
- Tipos de usuarios en Edmodo
- Registro en Edmodo

Manual autodidáctico para la selección y uso apropiado de recursos educativos en entornos virtuales, dirigido a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.



Elaborado por:

Carlos German Veloz Delgado

TALLER NÚMERO 1

Tema: Uso de la Tablet en educación.

Contenidos a trabajar en el taller:

- ¿Qué es la Tablet?
- Características principales de la Tablet.
- ¿Cómo utilizar la Tablet en la educación?
- Evaluación

Recursos Requeridos:

- Computador
- Proyector
- Material Didáctico

Participantes: Estudiantes y docentes de bachillerato de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” de la Ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

PLAN DE CLASES AUTODIDÁCTICO

PLAN DE CLASES AUTODIDÁCTICO				
TEMA:	Uso de la Tablet en educación.			
CONTENIDO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS	ESTRATEGIA/ EVALUACION
<p>¿Qué es la Tablet?</p> <p>Características principales de la Tablet.</p> <p>¿Cómo utilizar la Tablet en la educación?</p>	<p>Los docentes y estudiantes comprenderán que son las Tablet's e identificaran sus características principales.</p> <p>Los participantes sabrán la manera correcta de emplear la Tablet en la educación.</p>	<p>Se realizan grupos de trabajo en los cuales se debe nombrar a un líder grupal, para así brindar responsabilidades sobre los contenidos a estudiar.</p> <p>Desarrollo de mapas conceptuales sobre los contenidos impartidos.</p>	<p>Computador</p> <p>Proyector</p> <p>Material Didáctico</p>	<p>Se emplea el manual desarrollado con el cual se tomaran las indicaciones correspondientes.</p> <p>Presentación de diapositivas sobre las temáticas a trabajar.</p>

UNIDAD N°1: USO DE LA TABLET EN EDUCACIÓN

¿Qué es la Tablet?

En esta investigación haremos referencia a dispositivos digitales con capacidades de procesamiento de información y navegación en Internet similares o ligeramente inferiores a la de un computador portátil del tipo netbook. Sus principales características son batería de larga duración (en el orden de 8 horas), pantalla táctil, bajo peso (alrededor de los 500 gramos) y tamaño (hasta 10") lo que mejora la portabilidad.

Poseen sistemas operativos específicos, más asimilables a las plataformas empleadas por los teléfonos inteligentes o smartphones (Blackberry, Iphone, Android). Las aplicaciones que le dan funcionalidad están íntimamente asociadas al perfil de usuario, y en la mayoría de los casos, permiten acceder a conectividad a través de wifi y 3g/4g.

Presentamos un cuadro comparativo de los modelos más conocidos:

	Samsung Galaxy 10.1"	Motorola XOOM	Ipad2	Asus Eee Slate	Nuevo Ipad
Procesador	dual core	dual core	dual core	dual core	quad core
Memoria RAM (en GB)	1	1	1	2/4	1
Almacenamiento (en GB)	16/32/64	16/32	16/32/64	32/64	16/32/64
Sist Operativo	Android	Android	OS	Windows 7	OS
Pantalla	10.1"	10.1"	9.7"	12.1"	9.7"
Resolución	1280*800	1280*800	1024*768	1280*800	2048*1536
Vida útil batería (en h)	9	10	10	4.5	10
Cámara	Doble ⁵	Sí	Doble	Sí	Doble
Conectividad	3G/WiFi	3G/WiFi	3G/ WiFi	3G/WiFi	4G/WiFi
Capacidad GPS	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Peso (en g)	565	708	601	1160	652
Alto (en mm)	175.3	249.1	241.2	207.2	241.2
Largo (en mm)	256.7	167.8	185.7	312	185.7
Profundidad (en mm)	8.6	12.9	8.8	16.98	9.4
Costo⁶	450	500	400	500	500

Figura 1: Modelos más conocidos de tablets.

Fuente: Google Imágenes

Autor: Carlos German Veloz Delgado

¿Cómo utilizar la Tablet en la educación?

La Tablet al igual que una computadora es una herramienta tecnológica que contribuye al desarrollo de actividades y tareas concreta, agilizando y dinamizando el desarrollo de las mismas; dichos recursos se constituyen en una poderosa ayuda para quienes se dedican a efectuar tareas de investigación, comunicación y a la vez colaboración. Además, de contribuir en el desarrollo de tareas cotidianas, éstas también permiten despejar ciertas dudas que se generen en el lugar en que nos encontremos, permitiéndonos acceder al internet y consultar todo lo que deseemos saber.

Al ser la Tablet una de las tantas herramientas que la tecnología brinda a la sociedad, éstas contribuyen y apoyan en desarrollo de ciertas actividades que son llevadas a cabo en múltiples contextos o áreas, siendo una de estas la educación. Las múltiples ventajas que las tecnologías brindan al proceso educativo se caracterizan en el logro de objetivos previamente planificados, la adquisición de conocimientos, la interacción y colaboración entre docente y estudiantes, para el desarrollo de actividades académicas y también una de las más importantes como lo es, el proceso de retroalimentación de conocimientos, que permitirá a los estudiantes mejorar su proceso formativo.

Los docentes también se convierten en actores beneficiados de estas herramientas, ya que al ser implementadas en la actividad educativa, los maestros podrán crear nuevos métodos de enseñanza que permita llamar la atención y motivar a los estudiantes a que se involucren en las clases que se preparan. Además los estudiantes podrán involucrarse en las clases y así adquirir los conocimientos necesarios para efectuar sus tareas y así mejorar su rendimiento académico, el mismo que servirá para desenvolverse de forma acertada en el contexto social que desee desarrollarse.

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD N° 1

USO DE LA TABLET EN EDUCACIÓN

Nombre: _____ Curso: _____

- **Encierre las respuestas correctas.**

1. ¿Qué es la Tablet?

- a) Es un tipo de tecnología inteligente que puede procesar la información a una gran velocidad.
- b) Son dispositivos digitales con capacidades de procesamiento de información y navegación en Internet similares o ligeramente inferiores a la de un computador portátil del tipo notebook.
- c) Es una minicomputadora capaz de realizar calculas a una gran velocidad.

2. ¿Cuál es una de las principales características de las Tablets?

- a) Sus principales características son batería de larga duración.
- b) Su portabilidad.
- c) Su rapidez para navegar por el internet.

3. Generalmente, ¿Qué procesador emplean las Tablets?

- a) Cori i3
- b) Dual core
- c) Celeron

4. ¿Cómo pueden ser utilizadas las Tablets en la educación?

- a) Permiten el desarrollo de tareas de manera más eficaz.
- b) Dinamizan el logro de los conocimientos.
- c) La Tablet al igual que una computadora es una herramienta tecnológica que contribuye al desarrollo de actividades y tareas concretas, agilizando y dinamizando el desarrollo de las mismas.

5. ¿Quiénes pueden beneficiarse con las Tablets en el proceso educativo?

- a) Los Estudiantes
- b) Los docentes
- c) Los docentes y estudiantes

TALLER NÚMERO 2

Tema: Recursos educativos digitales.

Contenidos a trabajar en el taller:

- ¿Qué son los recursos educativos digitales?
- ¿Para qué sirven los recursos educativos digitales?
- ¿Cómo se utilizan los recursos educativos digitales?
- Evaluación

Recursos Requeridos:

- Computador
- Proyector
- Material Didáctico

Participantes: Estudiantes y docentes de bachillerato de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” de la Ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

PLAN DE CLASES AUTODIDÁCTICO

TEMA:	Recursos educativos digitales.			
CONTENIDO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS	ESTRATEGIA/ EVALUACION
<p>¿Qué son los recursos educativos digitales?</p> <p>¿Para qué sirven los recursos educativos digitales?</p> <p>¿Cómo se utilizan los recursos educativos digitales?</p>	<p>Los docentes y estudiantes conocerán lo necesario sobre que son los recursos educativos digitales.</p> <p>Los participantes sabrán cuál es la utilidad que se les puede dar a los recursos educativos digitales.</p> <p>Las personas involucradas aprenderán a utilizar los recursos educativos digitales de la forma correcta.</p>	<p>Se armaran grupos en los cuales cada docente será el guía del mismo para de esta manera efectuar una pequeña exposición sobre lo que se explica en el taller.</p> <p>Los participantes elaboraran mapas conceptuales sobre las temáticas tratadas.</p>	<p>Computador</p> <p>Proyector</p> <p>Material Didáctico</p>	<p>Se emplearan diapositivas las cuales consten de mapas conceptuales con las cuales se pueda lograr fácilmente el aprendizaje.</p> <p>El manual será el material de apoyo para efectuar estas actividades.</p>

UNIDAD N°2:

RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

¿Qué son los recursos educativos digitales?

Cuando se refiere a recursos educativos digitales, hablamos de todo material didáctico que pueda ser utilizado dentro del proceso educativo, tales como mapas mentales, archivos multimedia, aplicaciones multimedia, libros digitales, cursos digitalizados. Además cada uno de estos recursos educativos pueden ser empleados con el fin de mejorar la actividad educativa de los estudiantes, ya que es para ellos el desarrollo de las actividades educativas.

Los recursos educativos digitales son magníficas alternativas de enseñanza que proporcionan a los estudiantes nuevas formas de aprendizaje, con las cuales pueden generar y gestionar los contenidos de la mejor manera ajustándolos a su ritmo de aprendizaje, como es el ejemplo de los mapas mentales con los cuales el estudiante puede esquematizar los conceptos y así adquirir los conocimientos de una forma más sencilla y a la vez entretenida.

El internet da la oportunidad de adquirir un sinnúmero de herramientas que contribuyen al desarrollo de alternativas de aprendizaje con las cuales el docente y los estudiantes pueden llevar a cabo su proceso de enseñanza-aprendizaje, dinamizando las tareas que son generadas en el aula de clases, las cuales suelen ser repetitivas y aburridas, por las cuales los estudiantes tienden a aburrirse y desinteresarse por las actividades que el docente planifica.

¿Para qué sirven los recursos educativos digitales?

Los recursos educativos digitales sirven como material de apoyo, con los cuales se puede llevar a cabo el proceso de enseñanza de una manera innovadora y dinámica a la vez, con los cuales se agilizan los procesos educativos que son llevados a cabo de manera tradicional, permitiendo de esta forma dejar a un lado las monótonas clases en las que el docente se dedicaba a dictar las clases basándolas en los contenidos de un libro, actividad que aburría y desmotivaba a los estudiantes en aprender.

Dichos recursos son acogidos por los docentes para de esta manera efectuar tareas colaborativas que permitan que los estudiantes puedan adquirir los conocimientos necesarios para efectuar las tareas académicas de la mejor manera. Además con los recursos educativos digitales el estudiante pueda acceder a los contenidos académicos que el docente imparte, teniendo la oportunidad de reforzar los conocimientos, lo cual por múltiples factores suelen quedar ciertas dudas que impiden el desarrollo efectivo de tareas escolares.



Figura 2: Rueda de atributos sobre los recursos educativos digitales

Fuente: Google Imágenes

Autor: Carlos German Veloz Delgado

¿Cómo se utilizan los recursos educativos digitales?

Los recursos educativos digitales pueden ser utilizados de forma didáctica por parte de los docentes, empleándolos de manera estratégica con el fin de brindar a sus estudiantes la alternativa que ayude a un logro más efectivo de sus conocimientos, además estos recursos pueden ser empleados para efectuar el proceso de retroalimentación de conocimientos con el cual los estudiantes puedan reforzar los conocimientos acerca de los contenidos que muchas veces no son comprendidos en su totalidad y que por varios factores no suelen ser entendidos al 100%.

Existen múltiples recursos educativos que pueden ser empleados en el contexto educativo, teniendo estas características únicas que permitan el desarrollo de actividades que pueden ser dirigidas a los estudiantes, todo esto con el objetivo de generar conocimientos que contribuyan al desarrollo personal de los estudiantes, permitiéndoles así, desarrollarse personalmente en cualquiera que sea el contexto que desee desenvolverse.



Figura 3: Recursos educativos digitales

Fuente: Google Imágenes

Autor: Carlos German Veloz Delgado

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD N° 2

RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

Nombre: _____ Curso: _____

- **Encierre las respuestas correctas.**

1. ¿A qué nos referimos cuando hablamos de recursos educativos digitales?

- a) Hablamos de los materiales de apoyo propuestos por el docente.
- b) Hacemos referencia a los materiales que constituyen el acto formativo.
- c) Hablamos de todo material didáctico que pueda ser utilizado dentro del proceso educativo.

2. ¿Qué oportunidades brinda el internet?

- a) El internet da la oportunidad de adquirir un sinnúmero de herramientas que contribuyen al desarrollo de alternativas de aprendizaje
- b) Posibilita el acceso a la información que deseamos.
- c) Facilita el desarrollo de tareas académicas.

3. ¿Para qué sirven los recursos educativos digitales?

- a) Para contribuir significativa al proceso formativo.
- b) Sirven como material de apoyo, con los cuales se puede llevar a cabo el proceso de enseñanza de una manera innovadora y dinámica a la vez.
- c) Sirven como medios de interacción en la actividad formativa.

4) ¿Cuál de los siguientes son considerados recursos educativos digitales?

- a) Imágenes, videos, páginas web.
- b) Tablet, laptop.
- c) Computadoras de escritorio.

5) ¿Cómo se utilizan los recursos educativos digitales?

- a) Se los utiliza de manera responsable.
- b) Se los emplea en el desarrollo de trabajos investigativos, en los cuales los estudiantes deben cumplir a cabalidad las actividades solicitadas por el docente.
- c) Los recursos educativos digitales pueden ser utilizados de forma didáctica por parte de los docentes, empleándolos de manera estratégica con el fin de brindar a sus estudiantes la alternativa que ayude a un logro más efectivo de sus conocimientos.

TALLER NÚMERO 3

Tema: Entornos virtuales de aprendizaje.

Contenidos a trabajar en el taller:

- ¿Qué son los entornos virtuales de aprendizaje?
- ¿Para qué sirven los entornos virtuales de aprendizaje?
- ¿Cómo se utilizan los entornos virtuales de aprendizaje?
- Evaluación

Recursos Requeridos:

- Computador
- Proyector
- Material Didáctico

Participantes: Estudiantes y docentes de bachillerato de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” de la Ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

PLAN DE CLASES AUTODIDÁCTICO

PLAN DE CLASES AUTODIDÁCTICO				
TEMA:	Entornos virtuales de aprendizaje.			
CONTENIDO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS	ESTRATEGIA/ EVALUACION
<p>¿Qué son los entornos virtuales de aprendizaje?</p> <p>¿Para qué sirven los entornos virtuales de aprendizaje?</p> <p>¿Cómo se utilizan los entornos virtuales de aprendizaje?</p>	<p>Los involucrados conocerán que son los entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>Los docentes y estudiantes sabrán todo lo necesario sobre la utilidad de los entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>Los participantes comprenderán la manera correcta de utilizar los entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>Los docentes y estudiantes desarrollaran una pequeña bitácora con todos los temas que se han tratado.</p> <p>Se realizara un cartel en el cual se presente un organizador grafico sobre los entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>Computador</p> <p>Proyector</p> <p>Material Didáctico</p>	<p>Se usaran carteles para mostrar organizadores graficos.</p> <p>Se emplearan diapositivas para la explicación de los contenidos.</p> <p>El manual didáctico ayudara a guiar la actividad a realizar.</p>

UNIDAD N°3: ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

¿Qué son los entornos virtuales de aprendizaje?

Los entornos virtuales de aprendizajes son plataformas educativas, las cuales poseen características específicas destinadas al cumplimiento y apoyo de la actividad formativa, teniendo opciones que facilitan al docente y al estudiante servirse de las mismas para el desarrollo de actividades didácticas que generen conocimiento. Generalmente estos entornos presentan una interfaz amigable que posibilita a los usuarios manejarla y entenderla con facilidad, dando paso de esta manera al apoderamiento de los conocimientos que pueden ser desarrollados desde las mismas.



Figura 4: Recursos educativos digitales

Fuente: Google Imágenes

Autor: Carlos German Veloz Delgado

Existen muchos entornos virtuales que propician el aprendizaje, la gran parte son gratuitos, los mismos que poseen características y opciones básicas que promueven el desarrollo de actividades académicas que generen conocimiento para los usuarios; también existen entornos de pago, los mismos que posibilitan el desarrollo de actividades mucho más profesionales y complejas como registro de calificaciones, navegación online, video chat y otros tipos de actividades innovadoras que llaman la atención de quienes disfrutan de la navegación web y el aprendizaje online.

Entre los entornos virtuales de aprendizaje se pueden encontrar los que son manejados de manera online, otros que son instalados y utilizados directamente desde un computador y otros que innovadores que pueden ser instalados en dispositivos móviles permitiendo el acceso a los mismos desde cualquier lugar y a cualquier hora que sea necesario, facilitando de esta manera que los usuarios puedan desarrollar y revisar sus tareas desde la comodidad en que se encuentren.



Figura 5: Entornos Virtuales de aprendizajes para dispositivos móviles

Fuente: Google Imágenes

Autor: Carlos German Veloz Delgado

¿Para qué sirven los entornos virtuales de aprendizaje?

Los entornos virtuales de aprendizaje son magníficas herramientas que permiten que el docente pueda darles un uso educativo favorable para los estudiante, teniendo así un material de apoyo que permita que se den innovaciones en el proceso de enseñanza para lo cual los estudiantes puedan motivarse e involucrarse en las actividades planificadas por el docente a tal punto en que estos puedan mejorar su rendimiento académica, tras la adquisición de los conocimientos generados en el acto educativo.

Estas herramientas permiten que se lleven a cabo tareas de carácter colaborativas, con las cuales se busca que los estudiantes que poseen facilidad de aprendizaje ayuden a los que tienen dificultad en captar los conocimientos que son expuestos por el docente, teniendo así un rendimiento académico satisfactorio; aparte de esto, estos software contribuirán al desarrollo de una actividad de retroalimentación de conocimientos que permita solventar ciertas dudas que son generadas y que por múltiples factores no son despejadas por el docente en el aula de clases.

¿Cómo se utilizan los entornos virtuales de aprendizaje?

Estos entornos virtuales son empleados desde un dispositivo el cual permite su instalación y de esta forma poder acceder a las múltiples herramientas que estos poseen, con las cuales se pueden desarrollar actividades académicas que llamen la atención de los estudiantes y a la vez generen conocimientos provechosos que pueden ser aplicados a futuro en los diferentes contextos que estos deseen desarrollarse, siendo estos académicos, sociales o a la vez laboral.

Cada uno de los diferentes entornos virtuales de aprendizajes poseen requerimientos específicos que permiten instalarlos y así poder disfrutar de sus múltiples ventajas académicas, por ello es indispensable saber elegir con que entorno virtual se desea trabajar, todo esto dependiendo del nivel de conocimientos que se posea acerca de dicho tema. Si bien es cierto existen docentes que selecciona entornos virtuales de aprendizajes un poco complejos todo esto debido a que ellos manejan con facilidad los procesos que en estos se realizan.



Figura 6: Realizando tareas desde la tablet
Fuente: Google Imágenes
Autor: Carlos German Veloz Delgado

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD N° 3

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Nombre: _____ **Curso:** _____

- **Encierre las respuestas correctas.**

1. ¿Qué son los entornos virtuales de aprendizaje?

- a) Son plataformas educativas, las cuales poseen características específicas destinadas al cumplimiento y apoyo de la actividad formativa
- b) Son mecanismos de enseñanzas que permiten el desarrollo eficiente de tareas.
- c) Son alternativas de aprendizajes que facilitan la acción y efecto de aprender.

2. Generalmente, ¿Cómo se presentan los entornos virtuales de aprendizaje?

- a) Se presentan mediante una ventana que da la bienvenida a dicha aplicación.
- b) Presentan una interfaz amigable que posibilita a los usuarios manejarla y entenderla con facilidad
- c) Presentan un entorno libre que puede ser diseñados como el usuario lo desee.

3. ¿Para qué sirven los entornos virtuales de aprendizaje?

- a) Sirven para mejorar el proceso estudiantil.
- b) Sirven para efectuar trabajos científicos.
- c) Estas herramientas permiten que se lleven a cabo tareas de carácter colaborativas.

4. ¿Cómo se utilizan los entornos virtuales de aprendizaje?

- a) Se utilizan de forma sencilla.
- b) Son empleados desde un dispositivo el cual permite su instalación y de esta forma poder acceder a las múltiples herramientas que estos poseen
- c) Son empleados de manera didáctica.

5. ¿Qué se necesita para la selección de un entorno virtual de aprendizaje?

- a) Un dispositivo móvil.
- b) El nivel de conocimiento por parte del docente.
- c) Tener una necesidad para utilizarlos.

PRESENTACIÓN

El presente manual está constituido por contenidos relacionados a la instalación y manejo de entornos virtuales de aprendizaje y demás aplicaciones incorporadas en un dispositivo móvil con los cuales el docente pueda llevar a cabo su labor didáctica de forma innovadora y activa, permitiendo a los estudiantes involucrarse y motivarse en cada una de las temáticas desarrolladas por el docente con el único objetivo de promover en los estudiantes la adquisición de conocimientos que mejoren su rendimiento académico.

En este instrumento textual se pone a consideración un entorno virtual de aprendizaje con el cual el docente puede llevar a cabo su actividad formativa; el entorno con el cual se centra este manual es Edmodo móvil, herramienta que posee múltiples opciones con las cuales se es más sencilla llevar a cabo tareas académicas, todas estas de forma online y con interfaces amigables que permitirán tanto a docentes y a estudiantes comprender su funcionamiento con facilidad.

La metodología que constituye el presente manual se centra en tareas sencillas que van siendo desarrolladas de manera secuencial, partiendo de lo más sencillo a lo más complejo, todo esto con la ayuda de ilustraciones que permitirán una mayor comprensión y adquisición de los conocimientos necesarios para trabajar en cada una de estas aplicaciones, todo esto irá siendo ejemplarizado para que de esta manera los usuarios puedan ir orientando sus actividades con las del manual y así ir evadiendo posibles errores o complicaciones en el acto formativo.

Para las actividades que contempla el manual será necesario contar con las herramientas tecnológicas necesarias tales como; Tablets e instaladores de las herramientas con las que se llevarán a cabo las actividades educativas, siendo en este caso necesaria la utilización de una red inalámbrica que permita acceder a la red para de esta manera poder trabajar sin complicaciones.

UNIDAD #1

APLICACIONES BÁSICAS DE LA TABLET

Google

Esta aplicación que por defecto viene instalada en los dispositivos móviles, permite llevar a cabo tareas de navegación web, siempre y cuando se tenga conexión al mismo, pudiendo así, indagar información que se desee de manera precisa y sobre todo rápida. Con esta App los usuarios tienen la posibilidad de despejar cualquier duda que se les llegue a presentar en cualquier lugar que se encuentren, por lo que es necesario tenerla presente al momento de efectuar trabajos escolares y de cualquier índole en el que sea necesaria la investigación web.



Figura 7: Logo de Google
Fuente: Google Imágenes
Autor: Carlos German Veloz Delgado

Gmail

Esta herramienta es una extensión más de Google, el cual se constituye en un servidor de correo electrónico personal, con el cual al crear una cuenta se posibilita el acceso a grandes beneficios tales como nubes de almacenamiento, blog y cuentas para aplicaciones de descarga de demás aplicaciones como lo es Google Store o Google Play. Con esta aplicación los usuarios tienen la posibilidad de enviar y recibir mensajes, los mismos que pueden contener archivos multimedia (audios, imágenes, videos e inclusive archivos ejecutables que pueden ser instalados en el dispositivo desde donde se los abre).



Figura 8: Logo de Gmail
Fuente: Google Imágenes
Autor: Carlos German Veloz Delgado

YouTube

Esta aplicación permite que los usuarios puedan acceder a un mundo de música y videos de gran variedad, todo con el fin de entretenerse. Además con esta APK los estudiantes pueden hacer un uso académico, observando videos tutoriales los cuales explican de una forma muy clara y didacta contenidos relacionados a las asignaturas que sus docentes les imparten fortaleciendo los conocimientos que suelen quedar inconclusos. YouTube es una de las aplicaciones más populares a nivel móvil y en también en las computadoras portátiles y de escritorios.



Figura 9: Logo de Youtube

Fuente: Google Imágenes

Autor: Carlos German Veloz Delgado

Calculadora

La calculadora es una de las aplicaciones que todos los dispositivos móviles sin acepción la poseen, ya que las matemáticas es una de las áreas del conocimiento que se encuentran en cada una de las actividades que se llevan a cabo en nuestra vida diaria, por lo que es de suma importancia contra con una calculadora la cual nos facilite el desarrollo de cálculos numéricos que relacionan varias cantidades numéricas que suelen ser complejas efectuarlas de forma mental.



Figura 10: Logo Calculadora

Fuente: Google Imágenes

Autor: Carlos German Veloz Delgado

Gestor de archivos

Con esta aplicación interna del dispositivo móvil se pueden llevar a cabo tareas de administración y búsqueda de archivos que se encuentran en el dispositivo, entre estos podemos encontrar cada una de las fotos, músicas, videos, archivos entre otros. En esta aplicación se pueden observar los archivos en orden sea este por fecha de creación, por fecha de última revisión, o inclusive por tipo de elemento o por su nombre.



Figura 11: Logo del Gestor de archivos
Fuente: Google Imágenes
Autor: Carlos German Veloz Delgado

Creador y administrador de documentos

Estas aplicaciones permiten crear y visualizar archivos tales como documentos de Word, Excel, Power Point y PDF, por lo cual es de gran utilidad que un dispositivo posea este tipo de aplicaciones que facilitan la observación del contenido que puede ser de suma importancia realizar una revisión desde dichos dispositivos.

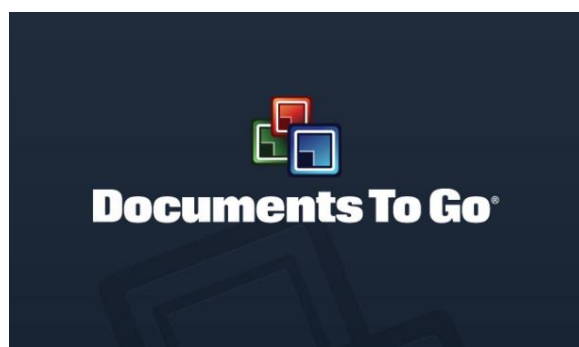


Figura 12: Logo del Administrador de documentos
Fuente: Google Imágenes
Autor: Carlos German Veloz Delgado

UNIDAD # 2

EDMODO MOVIL

INTRODUCCIÓN A EDMODO

Edmodo es una plataforma educativa que funciona como una red social, como Facebook, Tuenti o Twitter. Tiene todas las ventajas de este tipo de sitio web, pero sin los peligros que tienen las redes sociales abiertas, ya que se trata de crear un grupo cerrado entre los alumnos y el profesor, para compartir mensajes, enlaces, documentos, eventos, etc.

Edmodo le permite crear un espacio de comunicación virtual con sus estudiantes y otros profesores, en el que puede compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de trabajo, así como proponer tareas y actividades y administrarlas. Edmodo es una aplicación cuyo objetivo principal es permitir la comunicación entre profesores y alumnos. Es un servicio de red social basado en el microblogging creado para su uso específico en educación que proporciona al docente un espacio virtual privado en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de aula, así como proponer tareas y actividades y gestionar ellos.



Figura 13: Logo Edmodo
Fuente: Edmodo
Autor: Carlos German Veloz Delgado

Instalación de Edmodo

Para instalar edmodo en nuestro dispositivo móvil debemos seguir los siguientes pasos:

Paso 1: Desde nuestro dispositivo móvil accedemos a Google Play.



Figura 14: Logo Google Play
Fuente: Google Imágenes
Autor: Carlos German Veloz Delgado

Paso 2: En la barra de búsqueda escribimos Edmodo y seleccionamos la opción correspondiente.

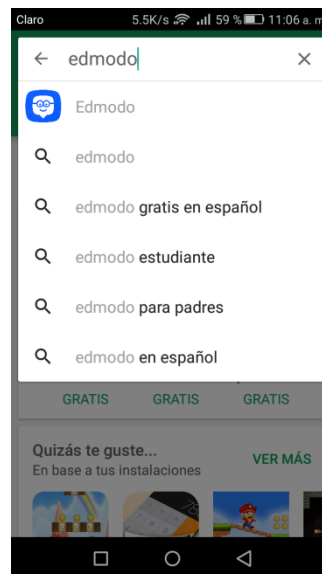


Figura 15: Barra de búsqueda
Fuente: Edmodo
Autor: Carlos German Veloz Delgado

Paso 3: Seleccionamos la opción Instalar.



Figura 16: Instalación

Fuente: Edmodo

Autor: Carlos German Veloz Delgado

Paso 4: Aceptamos las opciones de instalación.

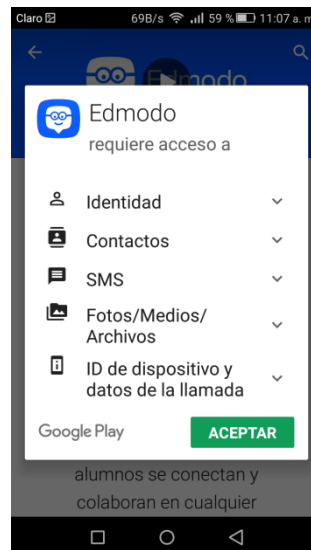


Figura 17: Opciones de instalación

Fuente: Edmodo

Autor: Carlos German Veloz Delgado

Paso 5: Esperamos que la instalación concluya.

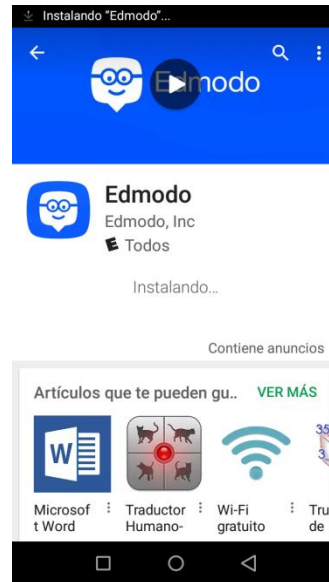


Figura 18: Finalización de instalación

Fuente: Edmodo

Autor: Carlos German Veloz Delgado

Paso 6: Cuando finalice la instalación seleccionamos la opción abrir.

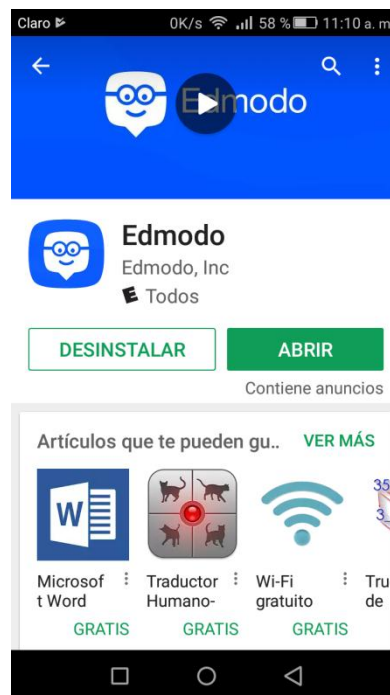


Figura 19: Abrir Aplicación

Fuente: Edmodo

Autor: Carlos German Veloz Delgado

Tipos de usuarios en Edmodo

Edmodo ofrece dos tipos de usuarios, uno es como profesor y el otro es como estudiante. Cabe recalcar que cada una de las interfaz que constituyen Edmodo varían dependiendo que tipo de usuario seamos.

Registrarse en Edmodo

Para registrarse en Edmodo se debe hacer lo siguiente:

Registro como profesor

Paso 1: Abrimos Edmodo

Paso 2: Seleccionamos crear cuenta gratis.

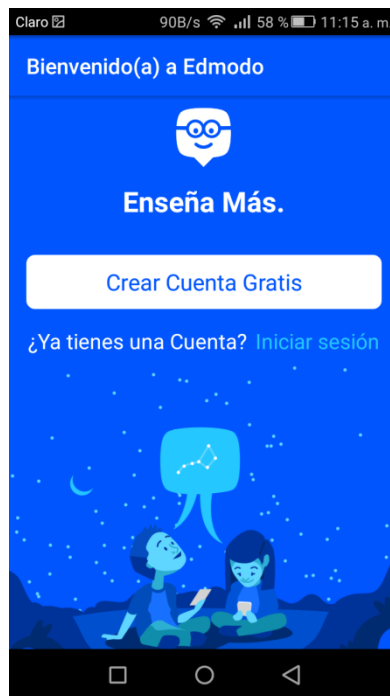


Figura 20: Crear Cuenta

Fuente: Edmodo

Autor: Carlos German Veloz Delgado

Paso 3: Seleccionamos la opción profesor.

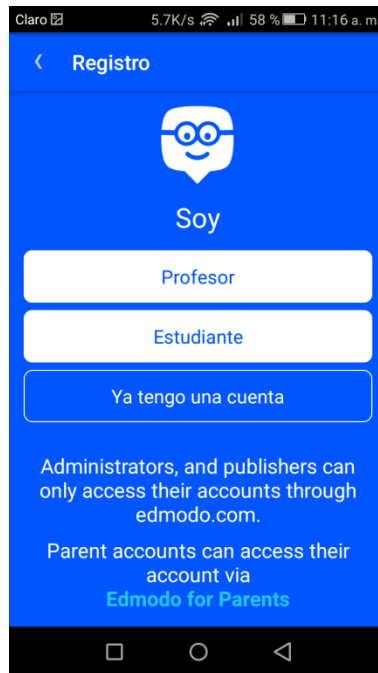


Figura 21: Opciones de usuarios

Fuente: Edmodo

Autor: Carlos German Veloz Delgado

Paso 4: Llenamos el formulario de registro.

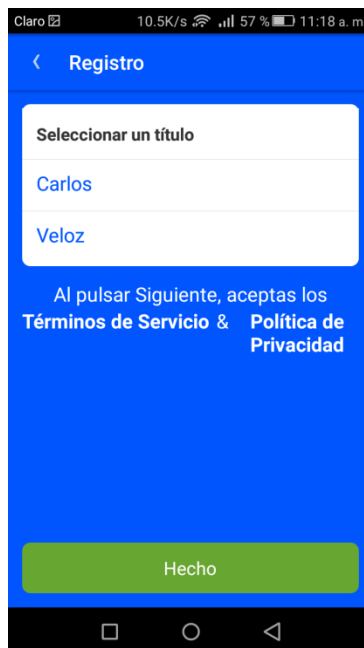


Figura 22: Formulario de Registro

Fuente: Edmodo

Autor: Carlos German Veloz Delgado

Paso 5: Seleccionamos la opción Hecho.

Paso 6: Colocamos el correo y una contraseña.

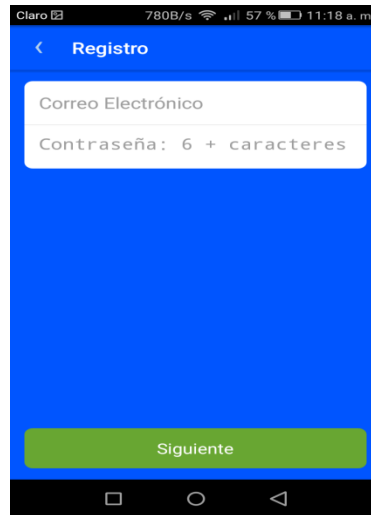


Figura 23: Correo y contraseña
Fuente: Edmodo
Autor: Carlos German Veloz Delgado

Paso 7: Seleccionamos siguiente.

Paso 8: Ya tendremos nuestra cuenta creada.

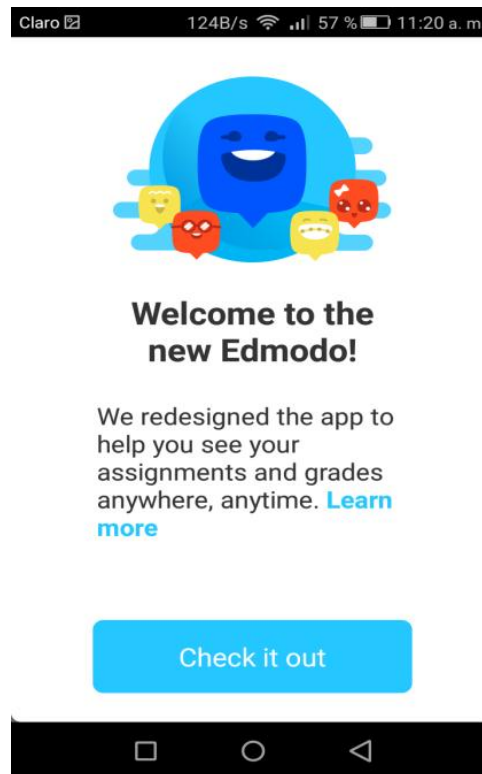


Figura 24: Correo y contraseña
Fuente: Edmodo
Autor: Carlos German Veloz Delgado

Registro como estudiante

Paso 1: Abrimos Edmodo.

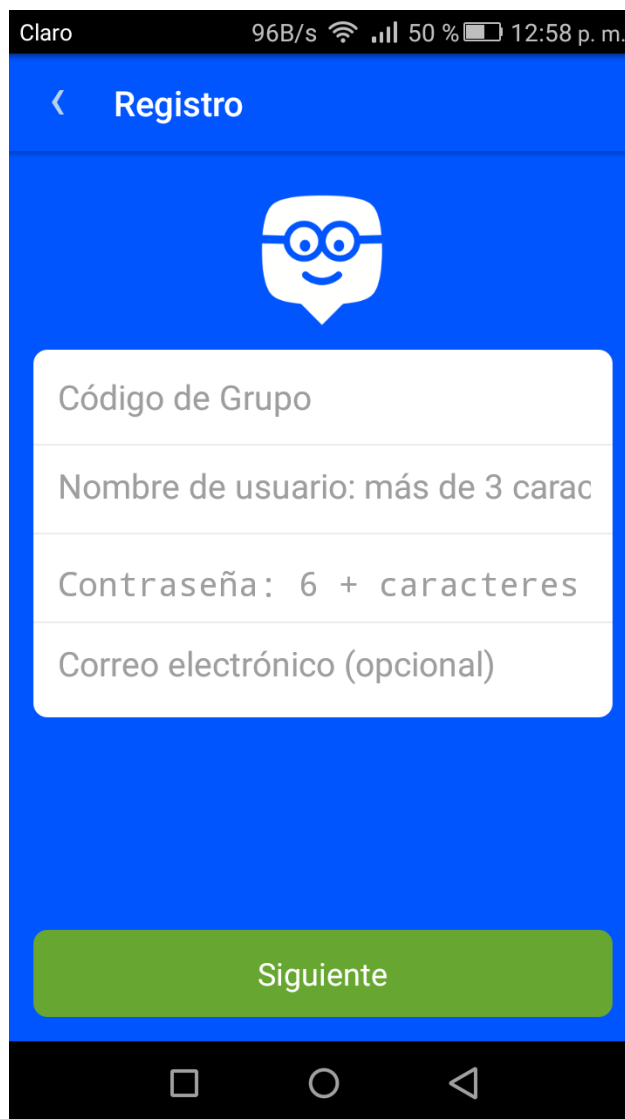
Paso 2: Seleccionamos crear cuenta gratis.

Paso 3: Seleccionamos estudiante.

Paso 4: Llenamos el formulario.

Paso 5: Seleccionamos hecho.

Paso 6: Llenamos el formulario ingresando el código del curso al cual vamos a acceder.



The image shows a mobile application interface for Edmodo. At the top, the status bar displays 'Claro', '96B/s', signal strength, '50 %' battery, and '12:58 p. m.'. Below the status bar is a blue header with a back arrow and the word 'Registro'. In the center is a white speech bubble icon containing a blue character with glasses. Below the icon is a white registration form with four input fields: 'Código de Grupo', 'Nombre de usuario: más de 3 carac', 'Contraseña: 6 + caracteres', and 'Correo electrónico (opcional)'. At the bottom of the form is a green button labeled 'Siguiete'. The bottom of the screen shows the Android navigation bar with square, circle, and triangle icons.

Figura 25: Formulario de registro estudiante

Fuente: Edmodo

Autor: Carlos German Veloz Delgado

Paso 7: Damos en siguiente.

Paso 8: Notificamos sea por correo o por celular.

Paso 9: Una vez notificado podemos acceder a la cuenta.

Área de trabajo en Edmodo

Edmodo profesor

Flujo

En esta opción se podrá observar cada uno de los grupos que se han creado y también desde aquí se puede crear un nuevo grupo.

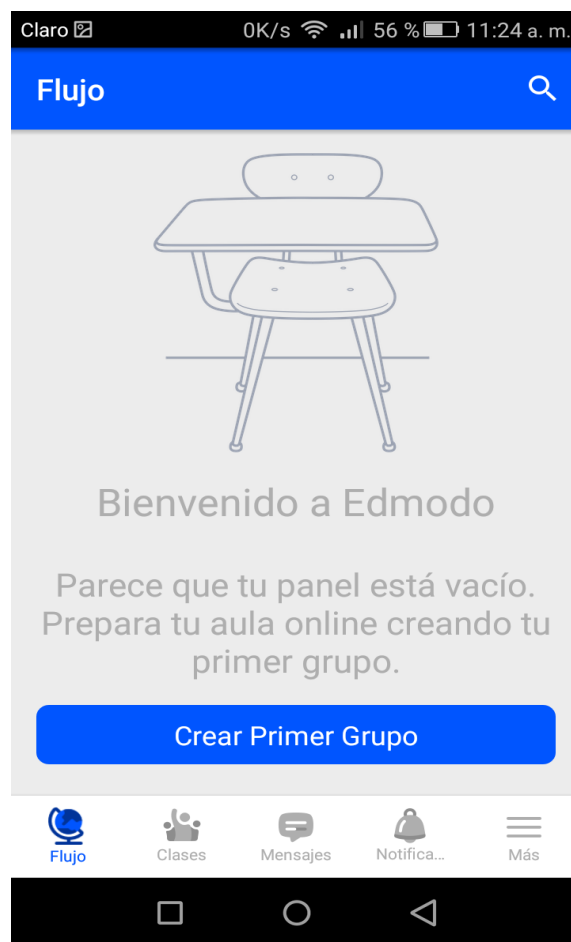


Figura 26: Flujo

Fuente: Edmodo

Autor: Carlos German Veloz Delgado

Clases

Se pueden observar las clases que han sido archivadas a la cuales se podrá tener acceso más adelante.

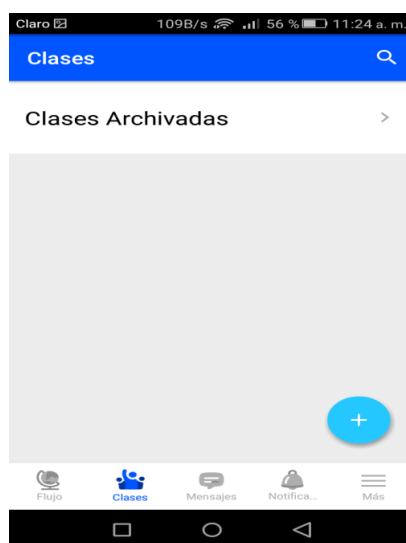


Figura 27: Clases

Fuente: Edmodo

Autor: Carlos German Veloz Delgado

Mensajes

Desde esta opción se es posible enviar mensajes a cada uno de los miembros que conforman la clase o el grupo escolar.

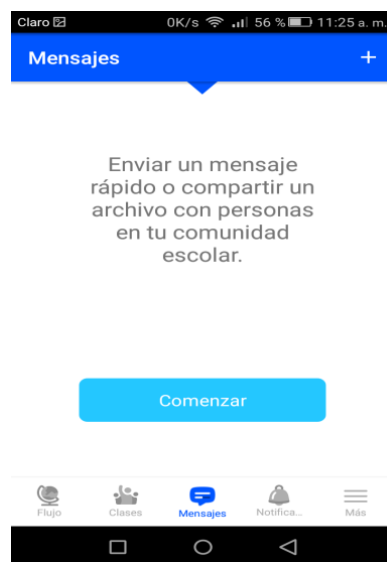


Figura 28: Mensajes

Fuente: Edmodo

Autor: Carlos German Veloz Delgado

Notificaciones

Aquí se pueden encontrar las acciones realizadas por los miembros que conforman cada una de las clases, sean éstas envió de tareas o nuevas solicitudes.

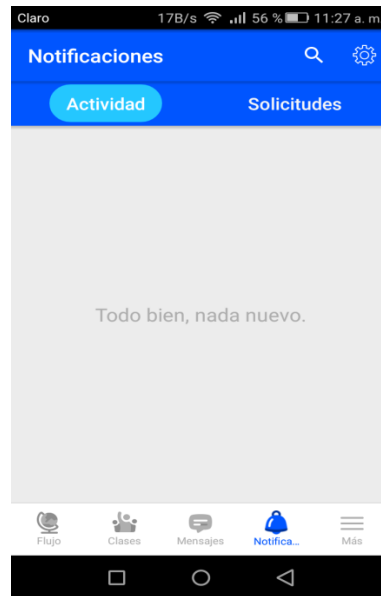


Figura 29: Notificaciones
Fuente: Edmodo
Autor: Carlos German Veloz Delgado

Más

Esta opción permite realizar cambios a nuestro perfil, revisar grupos, archivos que se hayan subido y ayuda sobre la aplicación.

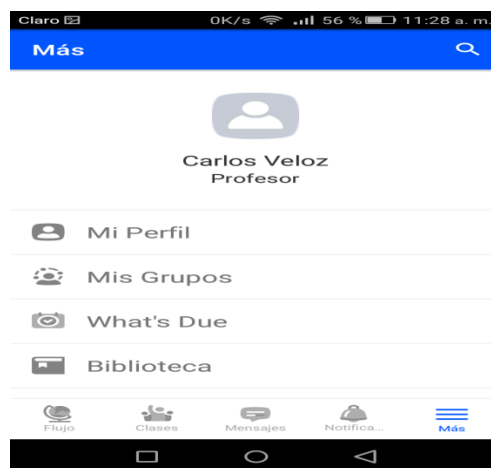


Figura 30: Más
Fuente: Edmodo
Autor: Carlos German Veloz Delgado

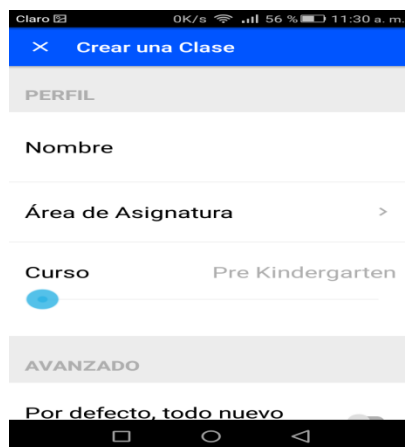
Crear un grupo

Para crear un grupo el docente debe hacer lo siguiente:

Paso 1: Abrir la aplicación de Edmodo.

Paso 2: Desde la opción flujo seleccionar crear primer grupo.

Paso 3: Llenar los datos del formulario de creación de grupo.



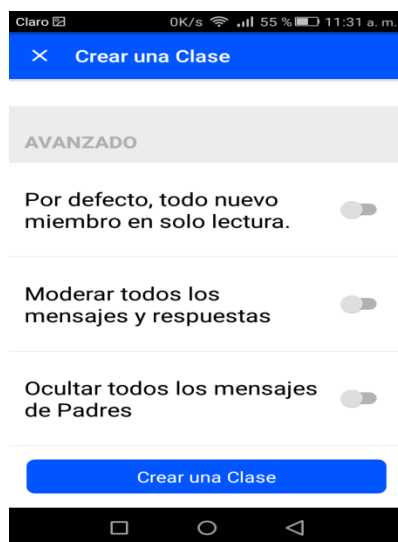
The screenshot shows a mobile application interface for creating a class. At the top, there is a blue header with a back arrow and the text 'Crear una Clase'. Below this is a section titled 'PERFIL' in a light gray box. Under 'PERFIL', there are three input fields: 'Nombre', 'Área de Asignatura' (with a right-pointing arrow), and 'Curso' (with a dropdown menu showing 'Pre Kindergarten'). Below the 'PERFIL' section is another section titled 'AVANZADO' in a light gray box. Under 'AVANZADO', there is a toggle switch for 'Por defecto, todo nuevo' which is currently turned off. At the bottom of the screen, there is a black navigation bar with three icons: a square, a circle, and a triangle.

Figura 31: Formulario de creación de grupo

Fuente: Edmodo

Autor: Carlos German Veloz Delgado

Paso 4: Seleccionar crear una clase.



The screenshot shows the 'AVANZADO' section of the 'Crear una Clase' form. It features three toggle switches, all of which are currently turned off. The first toggle is for 'Por defecto, todo nuevo miembro en solo lectura.'. The second toggle is for 'Moderar todos los mensajes y respuestas.'. The third toggle is for 'Ocultar todos los mensajes de Padres.'. Below these toggles is a blue button with the text 'Crear una Clase'. At the bottom of the screen, there is a black navigation bar with three icons: a square, a circle, and a triangle.

Figura 32: Confirmación de creación de clase

Fuente: Edmodo

Autor: Carlos German Veloz Delgado

Paso 5: Nos dirigimos a la opción clases para corroborar la creación del nuevo grupo.

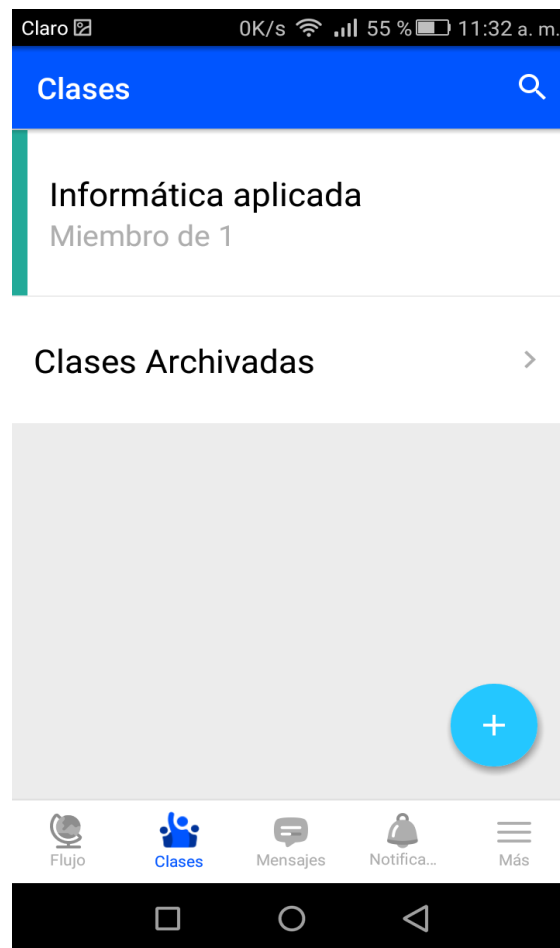


Figura 33: Verificación de clase creada

Fuente: Edmodo

Autor: Carlos German Veloz Delgado

Código de grupo

El código de grupo es una serie de números y letras que permiten a los estudiantes acceder al grupo creado por el docente, para poder identificarlo el docente debe seguir los siguientes pasos:

Paso 1: Abrir Edmodo

Paso 2: Situarse en la opción clases.

Paso 3: Seleccionamos el curso que deseamos saber el código.

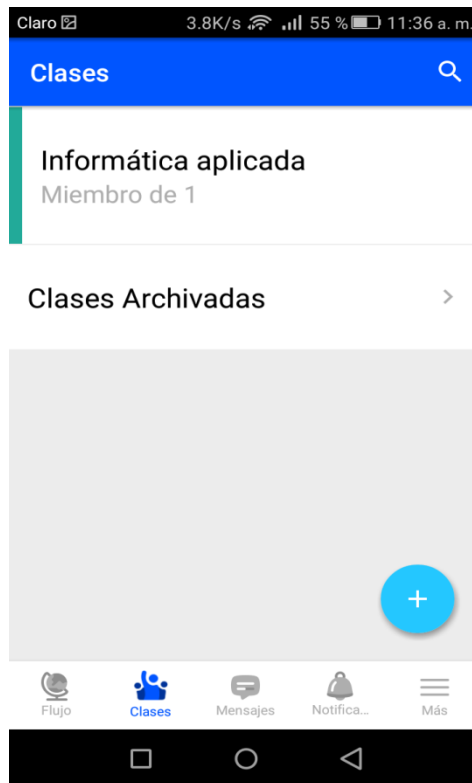


Figura 34: Grupo existente
Fuente: Edmodo
Autor: Carlos German Veloz Delgado

Paso 4: Una vez abierto el curso damos clic en el engranaje que se encuentra en la parte superior a una esquina.

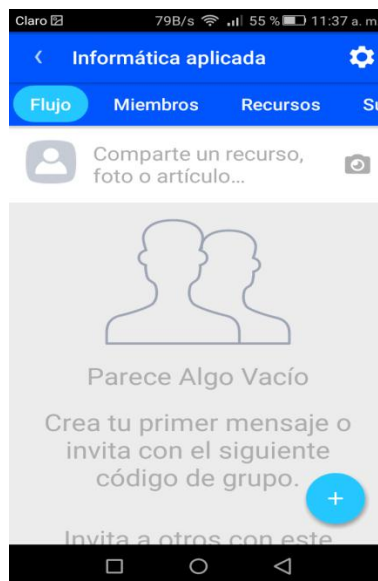


Figura 35: Acceso al grupo
Fuente: Edmodo
Autor: Carlos German Veloz Delgado

Paso 5: Podemos observar el código de acceso al grupo.



Figura 36: Código de acceso al grupo

Fuente: Edmodo

Autor: Carlos German Veloz Delgado

4.4 RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

Al aplicar el taller autodidáctico dentro de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del Cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos, despejara las dudas que tengan los docentes y estudiantes, tanto en el uso de la Tablet de manera educativa, como en la importancia y el correcto uso de recursos educativos y entornos virtuales de aprendizaje los cuales les serán de utilidad dentro y fuera de entidad educativa.

Al analizar cada unidad de trabajo dentro del taller autodidáctico, los docentes tendrán una visión más clara de los posibles sitios web o plataformas que les permitan descargar App’s de tipo educativo para su posterior uso en las clases, los estudiantes podrán hacer uso de estas aplicaciones para sus dispositivos móviles y realizaran sus actividades académicas de la manera que crean conveniente y dependiendo de las distintas herramientas que estos recursos educativos les permitan utilizar.

Una vez analizados e interiorizados los contenidos del taller, el docente podrá hacer uso de distintos entornos y recursos educativos que le permitan no solo sacar a flote las destrezas de los estudiantes, sino que también tendrá la posibilidad de potenciarlas y tener una visión más amplia de las habilidades y capacidades de los mismos que le permita plantearse mejor los métodos y técnicas para evaluar su progreso después de cada clase.

La Tablet es un excelente recurso pedagógico que mediante su correcto uso permitirá a los docentes crear nuevo contenido académico que pueda compartir con sus estudiantes y estos podrán asociarlo a sus conocimientos previos, contrastarlo y debatir entre ellos para obtener el mejor resultado posible al momento de realizar sus tareas, resolver problemas en su entorno social y cumplir con sus objetivos académicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, logrando así un óptimo desarrollo del conocimiento y una integración eficaz de tecnología actual que brindara aportes significativos a la educación.

BIBLIOGRAFÍA

Aguilar Feijoo Ruth. (2012). *LA GUÍA DIDÁCTICA*. España: Universidad Técnica Particular de Loja, UTPL.

Asociación Red de ONG de Guayaquil. (2 de Mayo de 2013). *Aprendizaje Móvil: el ecualizador en la Educación*. Recuperado el 06 de 06 de 2017, de <http://ongecuador.blogspot.com/2013/05/aprendizaje-movil-el-ecualizador-en-la.html>

Bernal, M. M. (2014). El teléfono celular como mediador. *Omnia*, 9 - 22.

Blázquez Entonado, F. (2001). *ub*. Recuperado el 29 de 06 de 2017, de <http://www.ub.edu>: <http://www.ub.edu/prometheus21/articulos/obsciberprome/blanquez.pdf>

De La Nuez Placeres Graciela. (2014). *Innovar para educar*. Recuperado el 22 de 06 de 2017, de <file:///D:/DESCARGAS/45001-70936-2-PB.pdf>

El Comercio. (2 de Octubre de 2014). *Los dispositivos móviles son aliadas del aula de clases*. Recuperado el 3 de 06 de 2017, de <http://www.elcomercio.com/tendencias/dispositivos-moviles-aliadas-aula-educacion.html>

El Telegrafo. (18 de Marzo de 2014). *El celular puede ser un aliado en la educación*. Recuperado el 06 de 06 de 2017, de <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/4/el-celular-puede-ser-un-aliado-en-la-educacion>

García, R. G., & Ramírez, H. G. (2010). *Móviles en el aula de clase*.

Glinz Férez, P. E. (s.f.). *Un acercamiento al trabajo colaborativo*. Recuperado el 29 de 06 de 2017, de <http://rieoei.org/deloslectores/820Glinz.PDF>

Gobierno de Navarra. (2015). uso de dispositivos móviles (teléfonos móviles, "smartphones", "ebooks", GPS y "tablets"). *Acércate a las TIC's*.

- Intriago Alcívar, G., & Carpio Vera, D. (2016). *TECNOLOGÍAS PARA LA EDUCACIÓN ACTUAL*. Babahoyo, Los Ríos, Ecuador: Imprenta "Don Gonzalo".
- Marés, L. (04 de 2012). TABLETS EN EDUCACIÓN. *Relpe "red latinoamericana portales educativos"*.
- Martínez de la Cruz, N., Galindo González, R. M., & Galindo González, L. (2 - 6 de 12 de 2013). *Educación virtual en los cinco continentes*. Recuperado el 26 de 06 de 2017, de Entornos virtuales de aprendizaje abiertos, y sus aportes a la educación: <http://www.udgvirtual.udg.mx/encuentro/encuentro/anteriores/xxi/ponencias/80-127-1-RV.pdf>
- Martínez León, I., & Ruiz Mercader, J. (2013). *LOS PROCESOS DE CREACIÓN DEL CONOCIMIENTO*.
- Maya Betancourt Arnobio. (2012). *El taller educativo*. Colombia: Imprenta Colombia.
- Monge, B. Á. (24 de 06 de 2013). *Uvadoc*. Recuperado el 28 de 06 de 2017, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3419/1/TFM-G%20142.pdf>
- Pontificia Universidad Católica de Perú. (2013). Uso de tablets en la educación superior: una experiencia con iPads. *digitalEDUCATION*.
- Pontificia Universidad Católica del Ecuador. (2013). *Estrategias para incorporar los dispositivos móviles en el proceso educativo*. Recuperado el 2 de 06 de 2017, de <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/5691>
- Rabajoli, G. (01 de 2012). *Recursos digitales para el aprendizaje*. Recuperado el 20 de 06 de 2017, de <http://www.webinar.org.ar/sites/default/files/actividad/documentos/Graciela%20Rabajoli%20Webinar2012.pdf>
- Robledo, J. (2012). *Dispositivos móviles para el aprendizaje*. Recuperado el 05 de 06 de 2017, de EDUTOPIA:ORG: <https://www.edutopia.org/>
- Serrano, A. (s.f.). *Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad*.

- Solano, M. G. (12 de 2012). *Impacto en el uso de la Tecnología móvil como apoyo al proceso de*. Recuperado el 24 de 06 de 2017, de <http://190.11.245.244/bitstream/47000/575/1/UISRAEL-EC-%20SIS-%20378.242-%20242.pdf>
- Standaert, R., & Troch, F. (2011). *Aprender a enseñar: una introducción a la didáctica general*. Quito, Ecuador: VVOB - Ecuador.
- UNESCO. (2013). *El futuro del aprendizaje movil*. Recuperado el 29 de 06 de 2017, de <http://www.aprendevirtual.org/centro-documentacion-pdf/Aprendizaje%20movil%20UNESCO.pdf>
- UNESCO. (s.f.). *unesco*. Recuperado el 27 de 06 de 2017, de <http://www.unesco.org: http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/intergovernmental-programmes/information-for-all-programme-ifap/priorities/information-accessibility/>
- Valero, C. C., Redondo, M. R., & Palacín, A. S. (2012). Tendencias actuales en el uso de dispositivos móviles en educación. *La Educ@ción digital magazine*(147).
- Viñas, M. (s.f.). *Tablets en l educacion*. Recuperado el 12 de 06 de 2017, de [cursoipad.com: https://plus.google.com/116962597193533818556](https://plus.google.com/116962597193533818556)
- zañartu Correa, L. M. (s.f.). *Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de Diálogo Interpersonal y en Red*. Barcelona.
- Zapata, M. (09 de 2012). *aprendeonlinea*. Recuperado el 14 de 06 de 2017, de <http://aprendeonlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbmxbmVhLnVkZWEuZWR1LmNvL2VzdGl3b3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2by5jc3M=/1/contenido/>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA				
TABLETS COMO RECURSO PEDAGÓGICO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL CONOCIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO MARÍA ASTUDILLO DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.				
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE INDEPENDIENTE	VARIABLE DEPENDIENTE
¿De qué manera las Tablets como recurso pedagógico influyen en el desarrollo del conocimiento de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos?	Evaluar la influencia de las Tablets como recurso pedagógico y su aporte en el desarrollo del conocimiento de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.	Las Tablets como recurso pedagógico influirán positivamente en el Desarrollo del conocimiento de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.	V.I. Tablets como recurso pedagógico	V.D. Desarrollo Del Conocimiento
SUBPROBLEMA O DERIVADOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	SUBHIPÓTESIS O DERIVADAS	VARIABLES	VARIABLES
¿Cómo la disposición de las Tablets en el aula permite el acceso oportuno a la información educativa?	Indagar cómo la disposición de las Tablets en el aula permite el acceso oportuno a la información educativa.	La disposición de las Tablets en el aula permitirá el acceso oportuno a la información educativa.	V.I. Disposición de la Tablet	V.D. Acceso oportuno a la información
¿Cuáles son los recursos educativos digitales que permiten el trabajo colaborativo entre estudiantes?	Determinar cuáles son los recursos educativos digitales que permiten el trabajo colaborativo entre estudiantes.	Los recursos educativos digitales permitirán el trabajo colaborativo eficiente entre estudiante.	V.I. Recursos educativos digitales	V.D. Trabajo Colaborativo
¿De qué manera los entornos virtuales de aprendizaje influyen en el desarrollo de las actividades de clase?	Analizar de qué manera los entornos virtuales de aprendizaje influye en el desarrollo de las actividades de clase.	Los entornos virtuales de aprendizaje influirán positivamente en el desarrollo de las actividades de clase.	V.I. Entornos virtuales de aprendizaje	V.D. Desarrollo De Las Actividades De Clase

Carlos Veloz D.
Estudiante

Isabella Intuango
Directora de Escuela

Matriz de consistencia
Elaborado por: Carlos German Veloz Delgado

Anexo 2: Matriz de Operacionalización de variables

MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLES									
Hipótesis	Conceptualización	Conceptualización	Categorías	Indicadores	Métodos	Técnicas	Instrumentos	Ítems / preguntas	Escala
<p>Las Tablets como recurso pedagógico influirán positivamente en el Desarrollo del conocimiento de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.</p>	<p>V.I.</p> <p>Tablets como recurso pedagógico</p> <p>La Tablet es un tipo de computadora portátil, de mayor tamaño de un Smartphone, integrado en una pantalla táctil con la que se interactúa con los dedos sin necesidad de un teclado o mouse, cuenta con distintas capacidades de almacenamiento y programas destinados a múltiples acciones según se requiera.</p>	<p>V.D.</p> <p>Desarrollo Del Conocimiento</p> <p>El Desarrollo del conocimiento es la capacidad del hombre para aprender sobre su entorno y de esta manera desenvolverse en el mismo, es un proceso de adaptación desde que el ser humano nace hasta su fallecimiento y no en todos se desarrolla de la misma manera o en la misma magnitud.</p>	<p>Educativo</p>	<p>Lista de Actuaciones</p> <p>Lista de Promedios</p> <p>Informes de Trabajos</p>	<p>Inductivo</p> <p>Analítico</p> <p> sintético</p>	<p>Observación</p> <p>Encuesta</p>	<p>Ficha de observación.</p> <p>Observación directa.</p> <p>Encuestas.</p>	<p>¿Conoce usted el funcionamiento básico de la Tablet?</p> <p>¿Cree usted que la Tablet le ayudaría a desarrollar su conocimiento?</p> <p>¿Ha utilizado la Tablet para desarrollar o investigar una tarea alguna vez?</p> <p>¿Cree usted que la Tablet le sería útil para desarrollar tareas educativas?</p>	<p>Si</p> <p>No</p> <p>Tal vez</p>

Hipótesis específicos	VARIABLES	VARIABLES	Categorías	Indicadores	Métodos	Técnicas	Instrumentos	Ítems / preguntas	Escala
La disposición de las Tablets en el aula permitirá el acceso oportuno a la información educativa.	V.I. Disposición de la Tablet	V.D. Acceso oportuno a la información	Tecnológica	Lista de Promedios Informes de Trabajos	Inductivo Analítico sintético	Observación Encuesta	Ficha de observación. Observación directa. Encuestas.	¿Ha utilizado una Tablet para la búsqueda de información educativa en el aula? ¿Ha utilizado la Tablet como un apoyo dentro del aula?	Siempre Casi siempre Nunca
Los recursos educativos digitales permitirán el trabajo colaborativo eficiente entre estudiante.	V.I. Recursos educativos digitales	V.D. Trabajo Colaborativo	Educación	Lista de Promedios Informes de Trabajos	Inductivo Analítico sintético	Observación Encuesta	Ficha de observación. Observación directa. Encuestas.	¿Conoce algún recurso educativo digital? ¿Utilizarías un recurso educativo digital para trabajar en clases?	Si No Tal vez
Los entornos virtuales de aprendizaje influirán positivamente en el desarrollo de las actividades de clase.	V.I. Entornos virtuales de aprendizaje	V.D. Desarrollo De Las Actividades De Clase	Educación	Lista de Promedios Informes de Trabajos	Inductivo Analítico sintético	Observación Encuesta	Ficha de observación. Observación directa. Encuestas.	¿Considera útil los entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de las actividades de clase? ¿Cree que sería satisfactorio realizar actividades de clase con entornos virtuales de aprendizaje?	Estoy de acuerdo Parcialmente de acuerdo Estoy en desacuerdo

Carlos Veloz D.
Estudiante

Gerardo Delgado
Director de Escuela

Matriz de Operacionalización de Variables
Elaborado por el autor: Carlos German Veloz Delgado

Anexo 3: Encuestas aplicadas a estudiantes



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

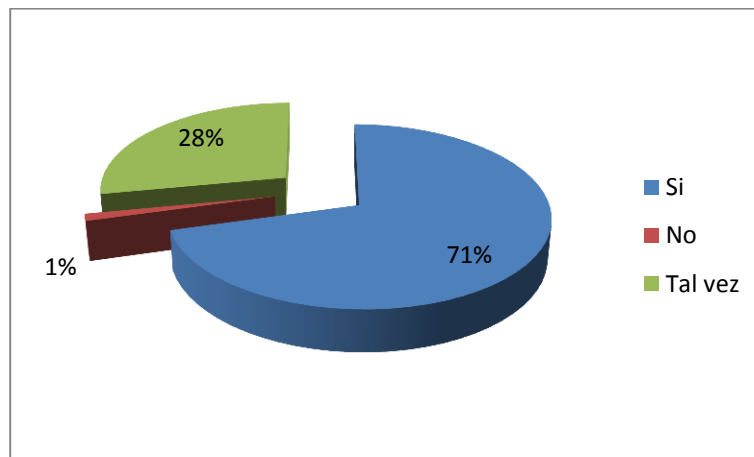


Nº	PREGUNTA	SI	NO	TALVEZ
1	¿Conoce usted el funcionamiento básico de la Tablet?			
2	¿Cree usted que la Tablet le ayudaría a desarrollar su conocimiento?			
3	¿Ha utilizado la Tablet para desarrollar o investigar una tarea alguna vez?			
4	¿Cree usted que la Tablet le sería útil para desarrollar tareas educativas?			
5	¿Ha utilizado una Tablet para la búsqueda de información educativa en el aula?			
6	¿Ha utilizado la Tablet como un apoyo dentro del aula?			
7	¿Conoce algún recurso educativo digital?			
8	¿Utilizarías un recurso educativo digital para trabajar en clases?			
9	¿Considera útil los entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de las actividades de clase?			
10	¿Cree que sería satisfactorio realizar actividades de clase con entornos virtuales de aprendizaje?			

Anexo 4: Tabulacion y resultados de encuestas aplicadas a estudiantes

1. ¿Conoce usted el funcionamiento básico de la Tablet?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	111	71%
No	2	1%
Tal vez	44	28%
Total	157	100%

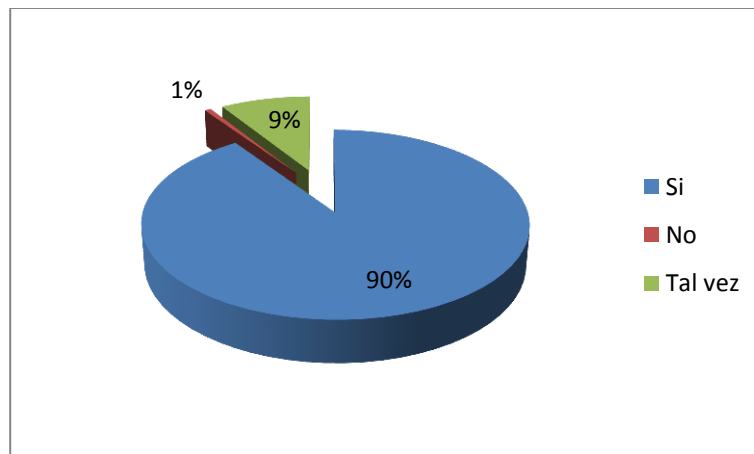


Análisis: Los datos obtenidos a través de la encuesta mostraron que el 71% de estudiantes tienen un conocimiento básico del funcionamiento de la Tablet, el 28% cree que tal vez es así y el 1% consideran que no.

Interpretación: Se puede interpretar que es necesaria la capacitación continua referente a la utilización y beneficios de las nuevas tecnologías que aporten a la educación.

2. ¿Cree usted que la Tablet le ayudaría a desarrollar su conocimiento?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	142	90%
No	1	1%
Tal vez	14	9%
Total	157	100%

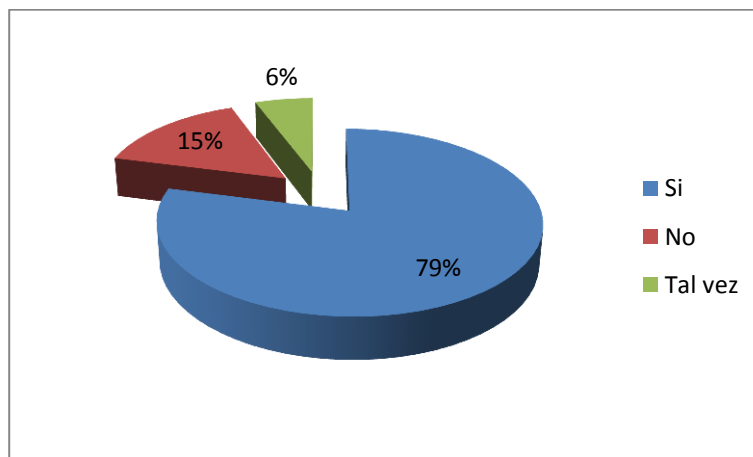


Análisis: Los datos obtenidos a través de la encuesta mostraron que el 90% de estudiantes considera que la Tablet les ayudaría a desarrollar su conocimiento, el 9% menciono que tal vez y el 1% dijo que no.

Interpretación: Se puede interpretar que mediante el uso de la Tablet se incrementara el conocimiento de los estudiantes sustancialmente y su actitud frente a nuevas tecnologías dentro de la educación.

3. ¿Ha utilizado la Tablet para desarrollar o investigar una tarea alguna vez?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	124	79%
No	24	15%
Tal vez	9	6%
Total	157	100%

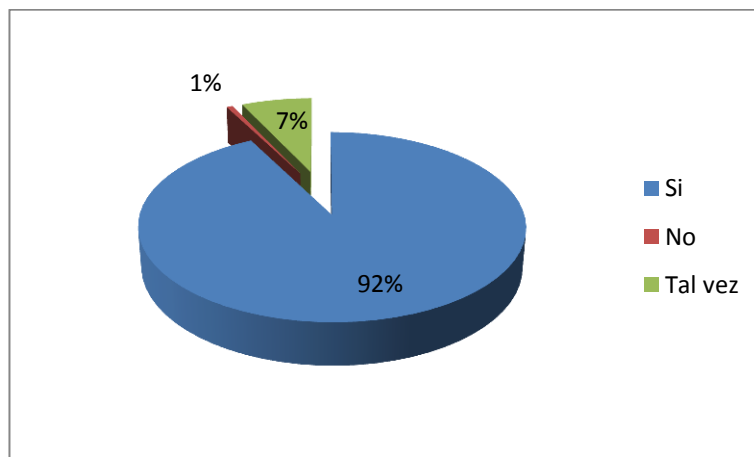


Análisis: Los datos obtenidos a través de la encuesta mostraron que el 79% de estudiantes ha realizado alguna tarea mediante un dispositivo móvil como la Tablet, el 15% dijo que no y el 6% menciono que tal vez lo hicieron.

Interpretación: Con el procesamiento de los datos se puede interpretar que la implementación de App's educativas influiría positivamente en los estudiantes al momento de desarrollar sus tareas y buscar información que les resulte útil.

4. ¿Cree usted que la Tablet le sería útil para desarrollar tareas educativas?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	145	92%
No	1	1%
Tal vez	11	7%
Total	157	100%

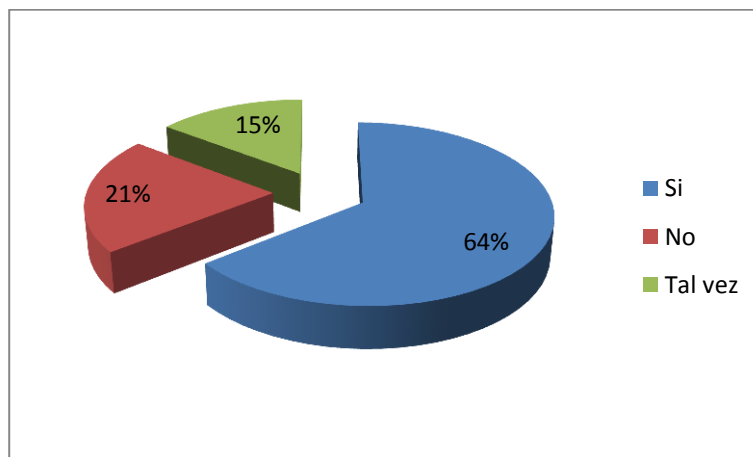


Análisis: De las respuestas obtenidas se puede mencionar que el 92% de estudiantes considera que la Tablet les es útil para desarrollar sus tareas educativas, el 7% mencionó que tal vez y el 1% dijo que no.

Interpretación: Una vez analizados los datos se puede inferir que al utilizar Apps educativas se potenciaría el uso de la Tablet para realizar las tareas que los estudiantes se propongan desarrollar.

5. ¿Ha utilizado una Tablet para la búsqueda de información educativa en el aula?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	101	64%
No	33	21%
Tal vez	23	15%
Total	157	100%

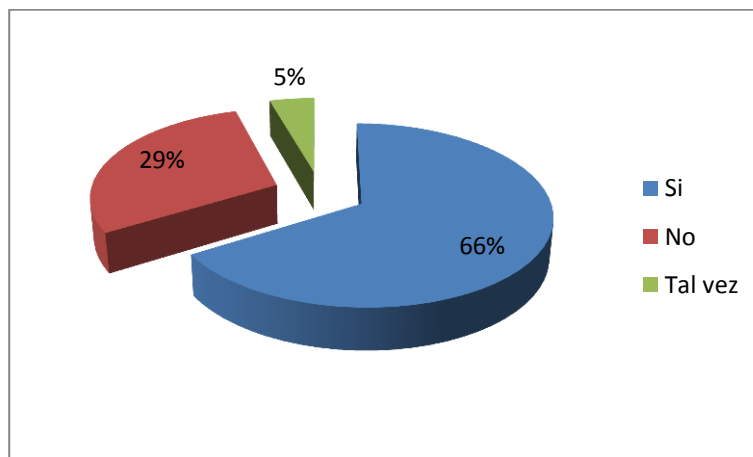


Análisis: De las respuestas obtenidas se puede mencionar que el 64% de estudiantes ha utilizado la Tablet con fines educativos dentro de la entidad educativa, 21% dijo no haberlo hecho y el 15% cree que tal vez lo hicieron alguna vez.

Interpretación: Con los datos resultantes se puede interpretar que sería beneficioso para los estudiantes que los docentes incentivaran el uso de dispositivos móviles o tecnología que les permita obtener información durante el desarrollo de sus clases.

6. ¿Ha utilizado la Tablet como un apoyo dentro del aula?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	104	66%
No	46	29%
Tal vez	7	5%
Total	157	100%

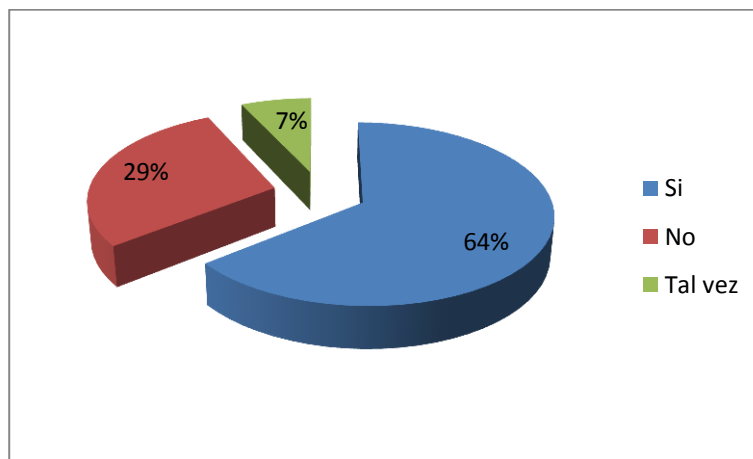


Análisis: De las respuestas obtenidas se puede mencionar que el 66% de estudiantes ha utilizado la Tablet para solventar posibles problemas surgidos al momento de desarrollar una tarea dentro del aula, el 29% dijo no haberlo hecho y el 5% menciono que tal vez lo hicieron.

Interpretación: Con los datos resultantes se puede interpretar que al momento de realizar tareas de clases ya sean individuales o colectivas, estas se verían fuertemente potenciadas si se utilizara la Tablet como medio para la obtención de información y herramienta para la realización de clases dinámicas.

7. ¿Conoce algún recurso educativo digital?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	101	64%
No	45	29%
Tal vez	11	7%
Total	157	100%

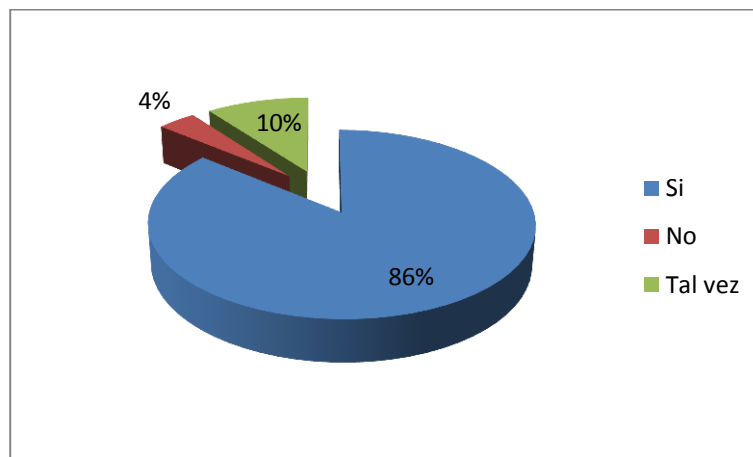


Análisis: De las respuestas obtenidas se puede mencionar que el 64% de estudiantes conoce algún recurso educativo digital, el 29% dijo que no los conoce y el 7% dijo que tal vez creen conocer alguno.

Interpretación: Con los datos resultantes se puede interpretar que al momento de realizar tareas de diferente índole que demanden distintas capacidades o destrezas por parte del estudiante, sería beneficioso el uso de recursos educativos digitales que les permitan a los estudiantes realizar dicha tarea de manera más eficaz.

8. ¿Utilizarías un recurso educativo digital para trabajar en clases?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	135	86%
No	6	4%
Tal vez	16	10%
Total	157	100%

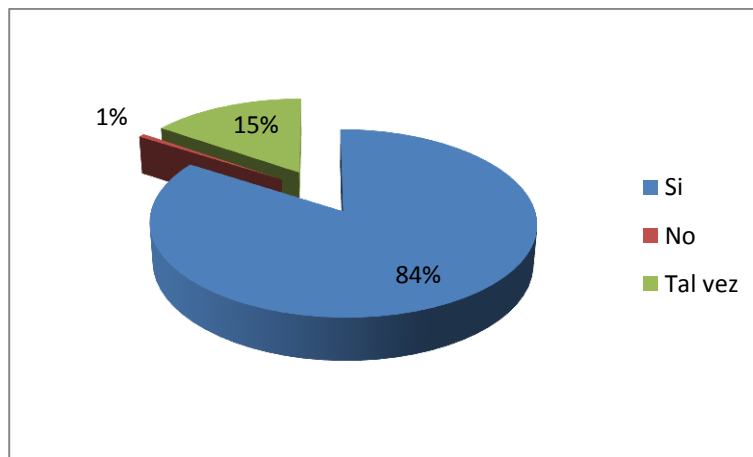


Análisis: De las respuestas obtenidas se puede mencionar que el 86% de estudiantes siente agrado por utilizar un recurso educativo digital que le ayuden en el desarrollo de sus clases, el 10% dijo que tal vez les agradaría usarlo y el 4% dijo que no.

Interpretación: Con los datos resultantes se puede interpretar que las clases serían más interesantes y dinámicas al momento de implementar recursos educativos digitales que permitan el desarrollo de las destrezas y habilidades de los estudiantes.

9. ¿Considera útil los entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de las actividades de clase?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	132	84%
No	1	1%
Tal vez	24	15%
Total	157	100%

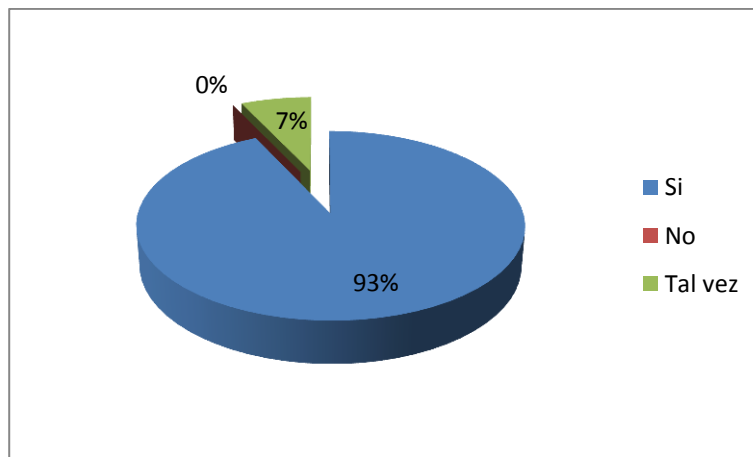


Análisis: De las respuestas obtenidas se puede mencionar que el 84% de estudiantes considera útil los entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de sus actividades académicas, el 15% menciona que tal vez lo creen así y el 1% dijo que no.

Interpretación: Con los datos resultantes se puede interpretar que los estudiantes al momento de utilizar un entorno virtual de aprendizaje desarrollan aún más sus capacidades de selección y clasificación de información ya que al utilizar estos entornos trabajan con múltiple información para desarrollar diferentes tareas con múltiples herramientas.

10. ¿Cree que sería satisfactorio realizar actividades de clase con entornos virtuales de aprendizaje?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	146	93%
No	0	0%
Tal vez	11	7%
Total	157	100%



Análisis: De las respuestas obtenidas se puede mencionar que el 93% de estudiantes consideran que sería satisfactorio el utilizar entornos virtuales de aprendizaje para desarrollar sus actividades académicas y el 7% consideran que tal vez lo sería.

Interpretación: Con los datos resultantes se puede interpretar que la implementación de entornos virtuales favorecería al proceso de enseñanza-aprendizaje al permitirle al docente compartir información pertinente y fomentar una actitud investigativa y participativa en los estudiantes que están más atentos y dispuestos a indagar en los entornos virtuales por las herramientas didácticas que estos ofrecen y las distintas aplicaciones que pueden darle.

Anexo 5: Encuestas aplicadas a docentes



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

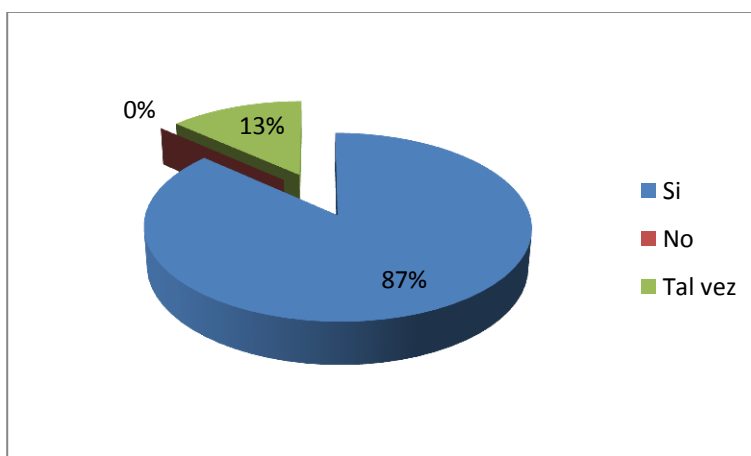


Nº	PREGUNTA	SI	NO	TALVEZ
1	¿Cree usted que la Tablet influye en el desarrollo del conocimiento de los estudiantes?			
2	¿Conoce App's educativas que le ayuden en su labor docente?			
3	¿Ha utilizado la Tablet para el desarrollo de una clase interactiva?			
4	¿Considera usted que las Tablets son elementos esenciales para el desarrollo efectivo de las tareas?			
5	¿Utiliza la tablets como medio de interacción en el desarrollo de tareas colaborativas?			
6	¿Ha utilizado la Tablet como un recurso pedagógico dentro del aula?			
7	¿Conoce algún recurso educativo digital que promueva el trabajo colaborativo?			
8	¿Utilizaría un recurso educativo digital para el desarrollo de las clases?			
9	¿Considera útil los entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de las actividades académicas?			
10	¿Cree que sería satisfactorio realizar actividades de clase con entornos virtuales de aprendizaje?			

Anexo 6: Tabulacion y resultados de las encuestas aplicadas a docentes

1. ¿Cree usted que la Tablet influye en el desarrollo del conocimiento de los estudiantes?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	13	87%
No	0	0%
Tal vez	2	13%
Total	15	100%

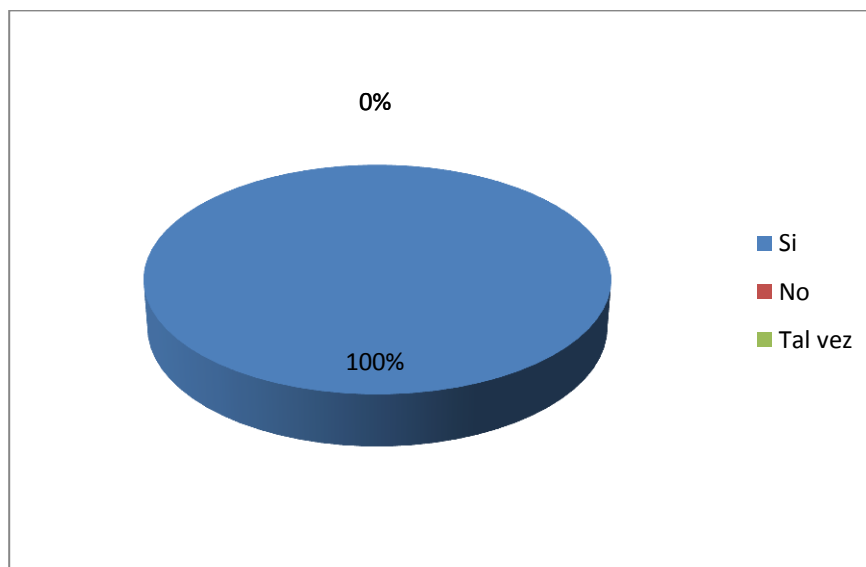


Análisis: De los docentes encuestados se pudo obtener como resultado que el 87% de ellos creen que la Tablet influye en el desarrollo del conocimiento de los estudiantes y un 13% considera que tal vez.

Interpretación: Mediante App's educativas se puede incrementar el desarrollo del conocimiento de los estudiantes al estimularlos a ser más investigativos e incentivarlos a la utilización de entornos virtuales que favorezcan la intercomunicación entre ellos para realizar actividades grupales.

2. ¿Conoce App's educativas que le ayuden en su labor docente?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	15	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	15	100%

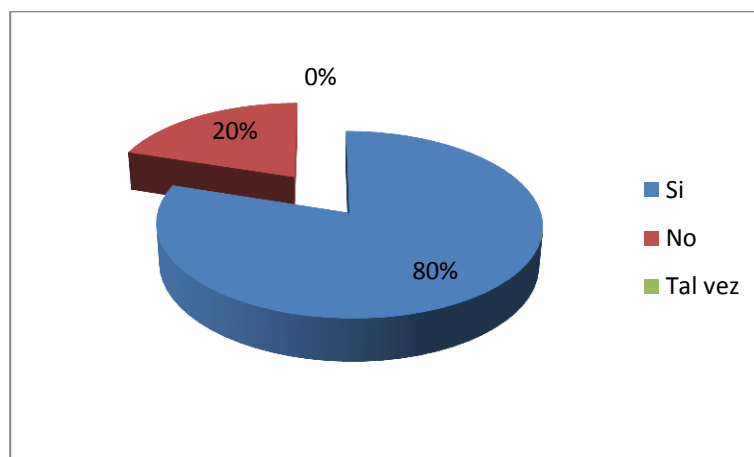


Análisis: Los datos obtenidos arrojaron que el 100% de docentes conocen App's educativas que les ayuden dentro de su labor docente.

Interpretación: Al utilizar App's educativas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje se puede crear un ambiente investigativo que aliente a los estudiantes a ser más críticos al momento de realizar sus actividades académicas.

3. ¿Ha utilizado la Tablet para el desarrollo de una clase interactiva?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	12	100%
No	3	0%
Tal vez	0	0%
Total	15	100%

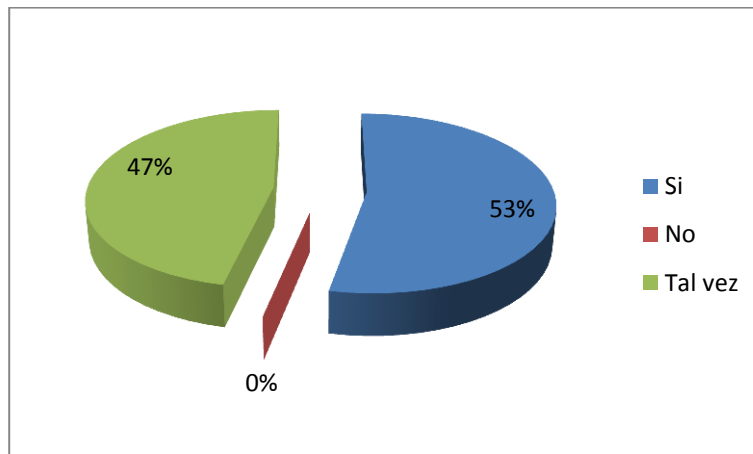


Análisis: Los datos obtenidos arrojaron que el 80% de docentes ha utilizado una Tablet para desarrollar sus clases mientras que el 20% dijo que no lo ha hecho.

Interpretación: con el procesamiento de los datos se puede analizar que es importante mantener capacitados a los docentes sobre el correcto uso de dispositivos móviles y herramientas tecnológicas que puedan ser utilizadas activamente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

4. ¿Considera usted que las Tablets son elementos esenciales para el desarrollo efectivo de las tareas?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	8	53%
No	0	0%
Tal vez	7	47%
Total	15	100%

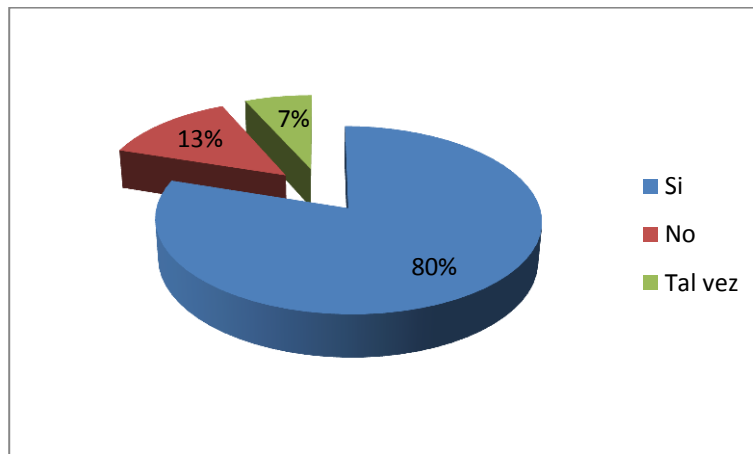


Análisis: Los datos obtenidos arrojaron que el 53% de docentes considera esenciales a las tablets para el desarrollo de tareas académicas, mientras que el 47% cree que tal vez.

Interpretación: Se puede analizar que al implementar el uso adecuado de la Tablet dentro de las distintas actividades de clase se potencia el grado de concentración de los estudiantes y se despierta el interés de los mismos por innovar en cada tarea académica a realizar.

5. ¿Utiliza la tablets como medio de interacción en el desarrollo de tareas colaborativas?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	12	80%
No	2	13%
Tal vez	1	7%
Total	15	100%

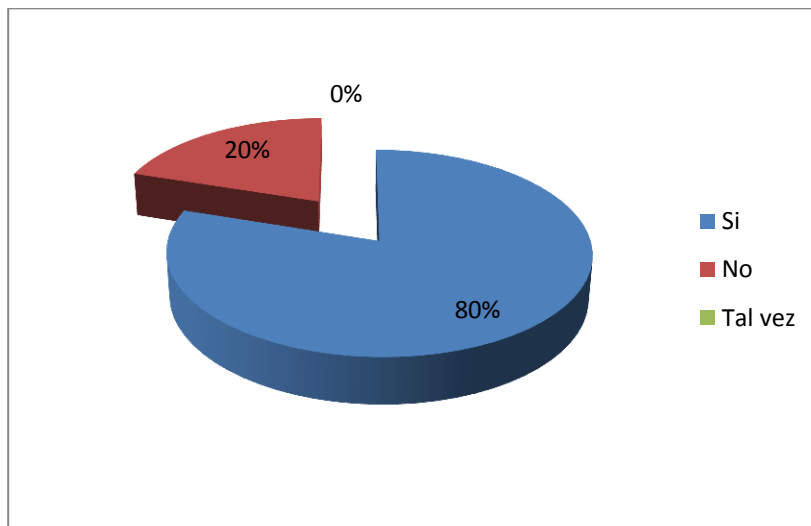


Análisis: Los datos obtenidos arrojaron que el 80% de docentes utiliza la Tablet como medio de interacción en el desarrollo de tareas colaborativas, el 13% no lo ha hecho y el 7% considera que tal vez lo harían.

Interpretación: Al utilizar la Tablet como herramienta educativa los estudiantes tendrán una experiencia de trabajo colaborativo más abierta y con posibilidades de intercambiar documentos y archivos de tipo educativo que fomente la realización didáctica de sus tareas.

6. ¿Ha utilizado la Tablet como un recurso pedagógico dentro del aula?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	12	80%
No	3	20%
Tal vez	0	0%
Total	15	100%

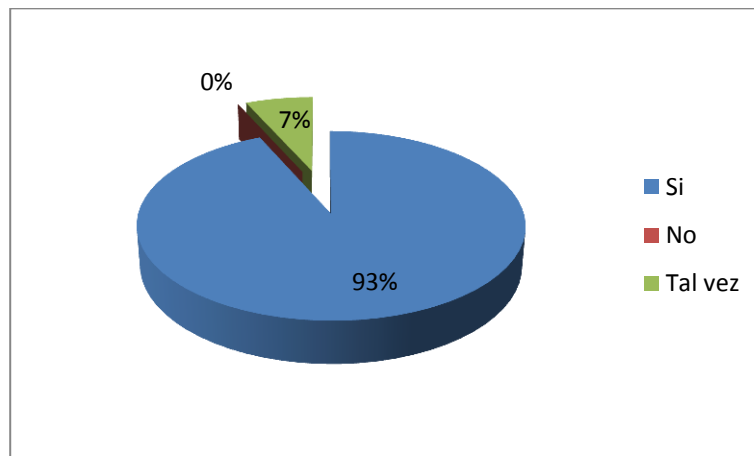


Análisis: Los datos obtenidos arrojaron que el 80% de docentes ha utilizado alguna vez la Tablet como recurso pedagógico dentro del aula, mientras que el 20% menciona que no.

Interpretación: Al utilizar la Tablet como herramienta pedagógica, se puede implementar distintas técnicas y métodos que permitan desarrollar trabajos grupales en menos tiempo y con resultados más concisos que al desarrollarlos de manera rudimentaria.

7. ¿Conoce algún recurso educativo digital que promueva el trabajo colaborativo?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	14	93%
No	0	0%
Tal vez	1	7%
Total	15	100%

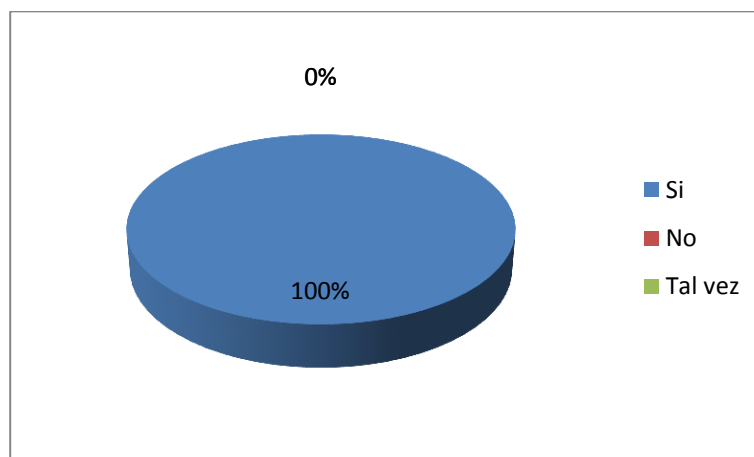


Análisis: Los datos obtenidos arrojaron que el 93% de docentes conocen algún recurso educativo digital que promueva el trabajo colaborativo de los estudiantes mientras que el 7% menciona que tal vez conozcan alguno.

Interpretación: Al utilizar App's educativas que promuevan la búsqueda, clasificación y archivado de información pertinente, los estudiantes lograran comprender mejor los contenidos a estudiar y tendrán la posibilidad de profundizar más en los temas que les agraden de manera rápida y sencilla.

8. ¿Utilizaría un recurso educativo digital para el desarrollo de las clases?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	15	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	15	100%

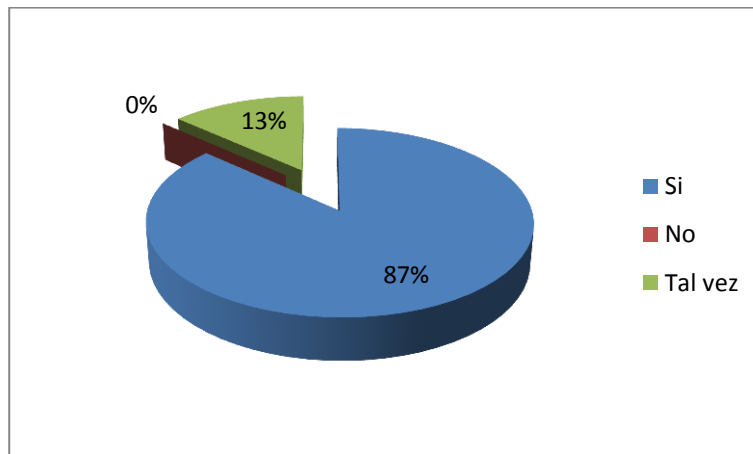


Análisis: Los datos obtenidos arrojaron que el 100% de docentes están dispuestos a utilizar un recurso educativo digital para el desarrollo de sus clases.

Interpretación: La disponibilidad de diversas aplicaciones software para dispositivos móviles con fines educativos lograrían darle un énfasis a dispositivos móviles como la Tablet y ayudarían al estudiantes a conocer más el entorno tecnológico y el funcionamiento tanto del dispositivo como de la web en distintos ámbitos que favorezcan la adquisición de conocimientos.

9. ¿Considera útil los entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de las actividades académicas?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	13	87%
No	0	0%
Tal vez	2	13%
Total	15	100%

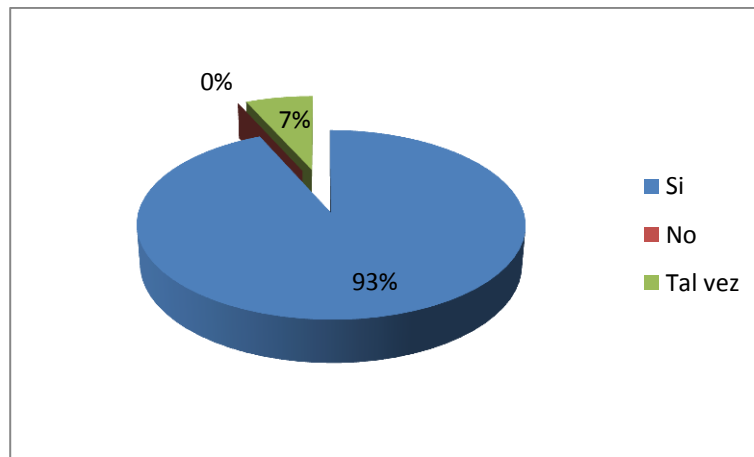


Análisis: Los datos obtenidos arrojaron que el 87% de docentes considera útil los entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de las actividades académicas mientras que el 13% considera que tal vez sería así.

Interpretación: El realizar tareas en grupo se puede llevar a cabo de mejor manera mediante el uso de entornos virtuales que permitan compartir información y generar trabajos en conjunto entre estudiantes al mismo tiempo que el docente se convierte en un aportador de ideas y guía de los trabajos que realizan los estudiantes.

10. ¿Cree que sería satisfactorio realizar actividades de clase con entornos virtuales de aprendizaje?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	14	93%
No	0	0%
Tal vez	1	7%
Total	15	100%



Análisis: Los datos obtenidos arrojaron que el 93% de docentes creen que es satisfactorio el realizar las actividades de clase con entornos virtuales de aprendizaje mientras que el 7% considera que tal vez sería de esta manera.

Interpretación: Al añadir el uso de la Tablet y de software educativo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, se integra al estudiantes a un nuevo paradigma educativo que le permite ser parte de un mundo inmerso en la tecnología y mientras este se encuentra en un proceso de formación profesional ira conociendo sus capacidades y potenciándolas de la manera que le parezca conveniente.

Anexo 7: Informe de actividades de tutoría



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



INFORME MENSUAL DE ACTIVIDADES DE LA TUTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

Babahoyo, 04 de diciembre del 2017

Ing. Dinora Carpio Vera

COORDINADORA DEL CENTRO DE INVESTIGACION Y DESARROLLO

En su despacho.-

En mi calidad de Tutor del proyecto de Investigación, del Estudiante, **VELOZ DELGADO CARLOS GERMAN**, de la Carrera de Computación, de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación – UTB; cuyo tema propuesto es: **TABLETS COMO RECURSO PEDAGÓGICO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL CONOCIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO MARÍA ASTUDILLO DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.**

Hago llegar a usted el informe de actividades tutoriales cumplidas con el estudiante una vez concluido el trabajo de grado.

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Cedula	1205703877
Domicilio	Babahoyo - Los Ríos
Teléfono	0997885343
Correo Electrónico	carlosdbz1994@gmail.com
Dirección domiciliaria	Ciudadela Sol Brisas #2
DATOS ACADEMICOS	
Carrera estudiante	Licenciatura en Computación
Fecha de Ingreso	Noviembre del 2012
Fecha de culminación	Febrero del 2017
Título del Trabajo	TABLETS COMO RECURSO PEDAGÓGICO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL CONOCIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO MARÍA ASTUDILLO DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.
Título a obtener	Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Computación
Líneas de Investigación	Universidad: Educación y desarrollo social Facultad: Talento humano, educación y docencia Carrera: Diseño y desarrollo de software educativo
Apellido y Nombre tutor	Msc. Glenda Intriago Alcívar

Atentamente

Msc. Glenda Intriago Alcívar

TUTOR

Anexo 8: Sesiones de trabajo

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



SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL

PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 17 de octubre del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Se dieron indicaciones sobre el desarrollo correcto del manual.	<ol style="list-style-type: none">Se revisó material bibliográfico sobre los manuales.Se empezó a desarrollar un taller autodidáctico con la implementación de los manuales.	f. <i>Carlos Veloz D.</i> Carlos German Veloz Delgado f. <i>Glenda Intriago</i> Msc. Glenda Intriago Alcívar

SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 26 de octubre del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Se realizó las tabulaciones con sus respectivos análisis e interpretación.	<ol style="list-style-type: none">Se realizó la aplicación de encuestas.Se desarrollaron los gráficos estadísticos.Se efectuaron las conclusiones y recomendaciones.	f. <i>Carlos Veloz D.</i> Carlos German Veloz Delgado f. <i>Glenda Intriago</i> Msc. Glenda Intriago Alcívar

TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 15 de noviembre del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Se revisó el proyecto identificando posibles correcciones.	<ol style="list-style-type: none"> Se efectuaron correcciones sobre el desarrollo del manual. Se analizaron las conclusiones y las recomendaciones, tanto generales como específicas. 	<p>f. <i>Carlos Veloz D.</i>..... Carlos German Veloz Delgado</p> <p>f. <i>Glenda Intriago</i>..... Msc. Glenda Intriago Alcivar</p>

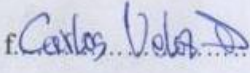
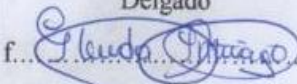
CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 12 de diciembre de 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Se revisó las correcciones finales	<ol style="list-style-type: none"> Se determinó la efectividad de las correcciones efectuadas. Se presentó a la lectora, realizando las correcciones indicadas por ella. 	<p>f. <i>Carlos Veloz D.</i>..... Carlos German Veloz Delgado</p> <p>f. <i>Glenda Intriago</i>..... Msc. Glenda Intriago Alcivar</p>

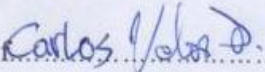
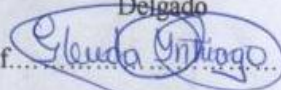
QUINTA SESIÓN DE TRABAJO

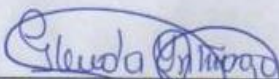
Babahoyo, 03 de enero del 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Conversatorio sobre la estructura general de la propuesta.	Se analizó, que repercusión tendría la propuesta al ser ejecutada.	f.  Carlos German Veloz Delgado f.  Msc. Glenda Intriago Alcívar

SEXTA SESIÓN DE TRABAJO

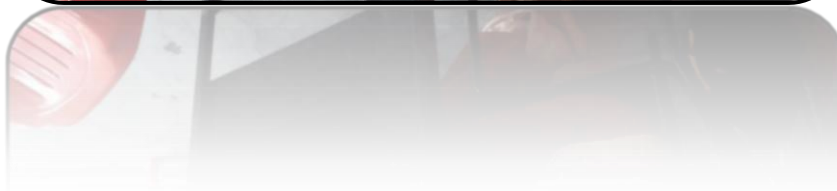
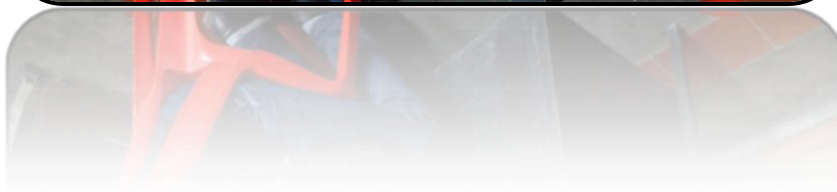
Babahoyo, 10 de enero del 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Resultados esperados de la alternativa descrita en la etapa inicial de la propuesta.	Se describieron los resultados esperados con el uso del manual realizado. Se revisó y analizo la información descrita.	f.  Carlos German Veloz Delgado f.  Msc. Glenda Intriago Alcívar


Msc. Glenda Intriago Alcívar
TUTOR DE INFORME FINAL

Anexo 9: Fotos de evidencia

**Solicitando autorización para la realización del proyecto de investigación en la
Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”**



Aplicando encuesta a estudiantes de Bachillerato de la Unidad educativa “Adolfo María Astudillo”



Aplicando encuesta a estudiantes de Bachillerato de la Unidad educativa “Adolfo María Astudillo”



Aplicando encuesta a docentes de Bachillerato de la Unidad educativa “Adolfo María Astudillo”



Aplicando encuesta a docentes de Bachillerato de la Unidad educativa “Adolfo María Astudillo”



Socialización del informe final con las autoridades de la Unidad educativa “Adolfo María Astudillo”

