



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES,
F ILOSOFICAS Y HUMANISTICAS
ESCUELA DE CIENCIAS BASICAS

**APLICACIÓN DE LAS TICS EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA – APRENDIZAJE PARA EL TERCER AÑO DE
EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA MAGDALENA
DAVALOS DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PROVINCIA DE
CHIMBORAZO DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2011-2012**

AUTORA
SALAZAR RIVERA JESSICA MARIELA

**TRABAJO DE GRADO PRESENTADO EN OPCION A
OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE
LA EDUCACION, MENCION EDUCACION BASICA**

Año 2011



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES,
FILOSOFICAS Y HUMANISTICAS
ESCUELA DE CIENCIAS BASICAS**

**APLICACIÓN DE LAS TICs EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA – APRENDIZAJE PARA EL TERCER AÑO DE
EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA MAGDALENA
DAVALOS DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PROVINCIA DE
CHIMBORAZO DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2011-2012**

AUTORA

SALAZAR RIVERA JESSICA MARIELA

DIRECTOR

LIC. PAUL ZAVALA

**TRABAJO DE GRADO PRESENTADO EN OPCION A
OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE
LA EDUCACION, MENCION EDUCACION BASICA**

Año 2011

DEDICATORIA

Ha sido el omnipotente, quién me ha permitido que la sabiduría dirija y guie mis pasos.

Ha sido el Todopoderoso, quién me ha iluminado mi sendero cuando más oscuro ha estado.

Ha sido el creador de todas las cosas el que me ha dado fortaleza para continuar cuando a punto de caer he estado, por ello, con toda la humildad que de mi corazón puede emanar, dedico en primer lugar mi trabajo a DIOS.

De igual forma con el amor más grande que jamás pensé podría existir, dedico este trabajo a mi querida MADRE, quién ha sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos, valores y lo más importante que debe poseer un ser humano la responsabilidad y el crecimiento personal lo cual me ha ayudado a salir adelante buscando siempre el mejor camino.

A las razones de todos mis esfuerzos mi incomparable y cariñosa FAMILIA
Elías y Stefanny.

Gracias, mil veces, querida familia.

Jessica

AGRADECIMIENTO

A Dios

Por estar presente en todo momento
y por ser la luz que ha iluminado mi
camino a lo largo de la senda de la
vida.

GRACIAS PADRE.

A mi esposo e hija

Por confiar en mí, por escucharme,
por siempre acudir en los momentos
más difíciles ocupando un espacio
bien grande en mi corazón.

Al Lic. Paúl Zavala Director de
Tesis por su asesoramiento y
estímulo para seguir creciendo
intelectualmente.

A mis padres

Porque gracias a su cariño, guía y
apoyo he llegado a realizar uno de
los anhelos más grandes de mi vida,
fruto del inmenso amor y confianza
que en mi se depositó y con los
cuales he logrado terminar mis
estudios profesionales que
constituyen el legado más grande que
pudiera recibir y por el cual les
estaré eternamente agradecida.

**A la Universidad Estatal de
Bolívar**, Facultad de Ciencias de la
Educación, Sociales, Filosóficas y
Humanísticas por haberme acogido
en estos años de estudio.

Jessica.

CERTIFICACION DEL DIRECTOR

Guaranda, Septiembre del 2011

Lic. Paúl Zavala, Director del trabajo de grado de la estudiante, Salazar Rivera Jessica Mariela, certifica que una vez revisado los contenidos de la investigación, estos guardan relación con lo estipulado en la reglamentación prevista por los organismos de la Facultad, así como en su fondo certifico cumple con los parámetros del método de investigación y su proceso, por lo tanto solicito se dé el trámite legal correspondiente.

Atentamente,



Lic. Paúl Zavala

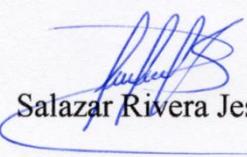
DIRECTOR DE TESIS

AUTORIA NOTARIADA

Yo Jessica Salazar, soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y propuestas expuestas en el presente Trabajo de Grado, titulado:

“APLICACIÓN DE LAS TICs EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE PARA EL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “MAGDALENA DÁVALOS” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PROVINCIA DEL CHIMBORAZO DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2011-2012”.

Guaranda, Enero del 2011


Salazar Rivera Jessica Mariela

C.C. No 0604189431

DECLARACION JURADA



OTORGADA POR:

SALAZAR RIVERA JESSICA MARIELA

CUANTIA: INDETERMINADA

En la ciudad de Riobamba, provincia del Chimborazo, República del Ecuador, hoy día SABADO SIETE DE ENERO DEL DOS MIL DOCE, ante mí Doctor Italo Bedrán, Notario Público Séptimo de este cantón Riobamba, comparece la señora SALAZAR RIVERA JESSICA MARIELA Portadora de la cédula de identidad número CERO SEIS CERO CUATRO UNO OCHO NUEVE CUATRO TRES GUION UNO, Certificado de Votación número TRES NUEVE SEIS GUION CERO CERO UNO NUEVE, de estado civil casada, todos ecuatoriana, mayor de edad, hábil e idónea para contratar y para obligarse domiciliada en esta ciudad de Riobamba a quien de conocerla doy fe y juramentada que fue en legal forma previa explicación de las penas de perjurio y de la obligación que tiene de decir la verdad con claridad y exactitud manifestó :“QUE MIS NOMBRES Y APELLIDOS SON LOS DE JESSICA MARIELA SALAZAR RIVERA, CON LOS GENERALES DE LEY QUE DEJO INDICADOS EN LINEAS ANTERIORES.- POR EL PRESENTE DOCUMENTO EN FORMA JURAMENTADA, DECLARO EN FORMA SOLEMNE: “QUE EL TEMA DE SU TESIS TITULADO “APLICACIÓN DE LAS TICS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE PARA EL TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA “MAGDALENA DAVALOS” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DEL CHIMBORAZO DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2011-2012”, EL MISMO QUE ES ELABORADO COMO REQUISITO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TITULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION, MENCION EDUCACION BASICA, EN LA

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR ES DE NUESTRA PROPIA AUTORIA E INEDITA." Hasta aquí su declaración. Luego de que le fue leída se ratifica en la misma y para constancia firma junto conmigo el Notario Público que doy Fé.


SALAZAR RIVERA JESSICA MARIELA

C.C.-060418943-1

C.V.-396-0019





**DR. ITALO BEDRAN R.
NOTARIO SEPTIMO**

Se otorgò ante mi y en fe de ello confiero esta TERCERA copia, firmada, sellada y signada en la ciudad de Riobamba a los Siete días del mes de Enero del dos mil doce.



**Italo Bedrán Riofrio
DOCTOR
Notario Séptimo de Riobamba**



TABLA DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	I
AGRADECIMIENTO.....	II
CERTIFICACION DE DIRECTOR.....	III
AUTORIA NOTARIADA.....	IV
TABLA DE CONTENIDOS.....	V
INDICE DE CUADROS Y GRAFICOS.....	VI
LISTA DE ANEXOS.....	VII
RESUMEN EJECUTIVO.....	VIII
SUMMARY.....	VIII
INTRODUCCION.....	IX
1. TEMA.....	1
2. ANTECEDENTES.....	2
3. PROBLEMA.....	4
4. JUSTIFICACION.....	5
5. OBJETIVOS.....	7
5.1. Objetivo General.....	7
5.2. Objetivos Específicos.....	7
6. HIPOTESIS.....	8
7. VARIABLES.....	9
Variable Independiente: Nuevas Tecnologías.....	9
Variable Dependiente: Proceso de Enseñanza Aprendizaje.....	9
8. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES.....	10
V.I.: NUEVAS TECNOLOGIAS.....	10
V.D.: PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	11
CAPITULO I.....	13
MARCO TEORICO.....	12
1.1 TEORIA CIENTIFICA.....	13
1.1.1TICs.....	13
Características de las TICs y sus posibilidades educativas.....	16
El uso de las TICs en la enseñanza del aprendizaje.....	18

1.1.2 Software Educativo.....	19
Clasificación del software educativo.....	21
Sistemas Tutoriales.....	21
Libros Electrónicos.....	21
Juegos Educativos.....	21
Sistemas Tutoriales Inteligentes de Enseñanza.....	22
1.1.3 Multimedia.....	22
Aplicaciones Multimedia.....	23
En las escuelas.....	23
1.1.4 Proceso de Enseñanza Aprendizaje.....	24
La enseñanza.....	24
El aprendizaje.....	27
Proceso de Aprendizaje.....	28
1.2 MARCO LEGAL.....	32
El impacto de la sociedad de la información en el mundo educativo.....	33
Escenario Tecnócrata.....	33
Escenario Reformista.....	34
Escenario Holístico.....	34
Funciones de las TICs en la educación.....	40
1.3 TEORIA CONCEPTUAL.....	42
Software Educativo.....	42
Interactividad.....	42
Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación.....	42
Multimedia.....	43
Proceso Enseñanza Aprendizaje.....	43
Estrategias.....	43
Aprendizaje Significativo.....	43
Evaluación.....	44
1.4 TEORIA REFERENCIAL.....	44
Formalismo.....	45
Interactividad.....	45
Dinamismo.....	45

Multimedia.....	45
Hipermedia.....	46
Conectividad.....	46
CAPITULO II.....	48
Estrategias Metodológicas.....	48
2.1 Enfoque.....	48
2.2 Modalidad Básica de la Investigación.....	48
2.3 Técnicas e Instrumentos para la Obtención de Datos.....	49
Diseño por dimensión temporal.....	49
2.4 Universo y Muestra.....	49
2.5 Procesamiento de Datos.....	50
2.6 Gráficos.....	51
Directivos.....	52
Pregunta 1.....	52
Pregunta 2.....	53
Pregunta 3.....	54
Pregunta 4.....	55
Pregunta 5.....	56
Pregunta 6.....	57
Pregunta 7.....	58
Pregunta 8.....	59
Docentes.....	60
Pregunta 1.....	60
Pregunta 2.....	61
Pregunta 3.....	62
Pregunta 4.....	63
Pregunta 5.....	64
Pregunta 6.....	65
Pregunta 7.....	66
Pregunta 8.....	67
2.7 Métodos.....	68
CAPITULA III.....	69

Análisis e Interpretación de Resultados.....	69
3.1 Comprobación de Hipótesis.....	69
3.2 Conclusiones.....	71
3.3 Recomendaciones.....	72
CAPITULO IV.....	73
Propuesta	73
4.1 Título.....	73
4.2 Introducción.....	73
4.3 Objetivo.....	74
4.4 Desarrollo.....	74
Elementos Multimedia.....	74
Ventajas e Inconvenientes Potenciales del Multimedia Educativo.....	75
4.5 Recursos Tecnológicos Utilizados.....	79
Internet.....	79
4.6 Evidencia de la Aplicación de la Propuesta.....	80
Juegos Educativos.....	80
4.7 Resultados Esperados.....	93
Para el docente.....	93
Para el estudiante.....	93
BIBLIOGRAFIA.....	94
LINKOGRAFIA.....	95
ANEXOS.....	96

INDICE DE CUADROS Y GRAFICOS

Cuadro No 1 Población.....	50
Cuadro de la Pregunta 1 DIRECTIVOS.....	52
GRAFICO 1: Capacitadas para el manejo de recursos audiovisuales.....	52
Cuadro de la Pregunta 2.....	53
GRAFICO 2: Uso de herramientas computacionales.....	53
Cuadro de la Pregunta 3.....	54
GRAFICO 3: Conoce algún software multimedia.....	54
Cuadro de la Pregunta 4.....	55
GRAFICO 4: El uso de un software multimedia en el proceso de aprendizaje mejoraría la calidad de educación en su institución.....	55
Cuadro de la Pregunta 5.....	56
GRAFICO 5: Utiliza recursos pedagógicos en el proceso de aprendizaje en su aula de clase.....	56
Cuadro de la pregunta 6.....	57
GRAFICO 6: : Conoce la importancia de utilizar las TICs en el proceso de aprendizaje.....	57
Cuadro de la pregunta 7.....	58
GRAFICO 7: Utiliza métodos en el proceso de enseñanza – aprendizaje... ..	58
Cuadro de pregunta 8.....	59
GRAFICO 8: Apoyaría usted en la realización de un software educativo para poder cambiar los métodos y técnicas tradicionales.....	59
Cuadro de la Pregunta 1 DOCENTES.....	60
GRAFICO 9: Capacitadas para el manejo de recursos audiovisuales.....	60
Cuadro de la Pregunta 2.....	61
GRAFICO 10: Uso de herramientas computacionales.....	61
Cuadro de la Pregunta 3.....	62
GRAFICO 11: Conoce algún software multimedia.....	62
Cuadro de la Pregunta 4.....	63

GRAFICO 12: El uso de un software multimedia en el proceso de aprendizaje mejoraría la calidad de educación en su institución.....	63
Cuadro de la Pregunta 5.....	64
GRAFICO 13: Utiliza recursos pedagógicos en el proceso de aprendizaje en su aula de clase.....	64
Cuadro de la pregunta 6.....	65
GRAFICO 14: Conoce la importancia de utilizar las TICs en el proceso de aprendizaje.....	65
Cuadro de la pregunta 7.....	66
GRAFICO 15: Utiliza métodos en el proceso de enseñanza – aprendizaje...	66
Cuadro de pregunta 8.....	67
GRAFICO 16: Apoyaría usted en la realización de un software educativo para poder cambiar los métodos y técnicas tradicionales.....	67

LISTA DE ANEXOS

Encuesta a alta gerencia (directivos del establecimiento).....	96
Encueta a docentes.....	98
Fotografías.....	100

RESUMEN EJECUTIVO

Este presente trabajo de investigación busca aportar de forma significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la aplicación de las TICs en el tercer año de educación básica de la escuela “Magdalena Dávalos”

Para mayor comprensión y análisis de las TICs, se debe exponer la esencia de la institución, empezando por los objetivos planteados por la escuela Magdalena Dávalos y de allí su opinión acerca de cómo mejoraría la educación aplicando las TICs.

El concepto básico de las TICs, Tecnologías de la Información y Comunicación: Conjunto de aparatos, redes y servicios que se integran o se integrarán a la larga, en un sistema de información interconectado y complementario. Las tecnologías de la información y la comunicación son una parte de las tecnologías emergentes que habitualmente suelen identificarse con las siglas TICs y que hacen referencia a la utilización de medios informáticos para almacenar, procesar y difundir todo tipo de información con diferentes finalidades (formación educativa, organización y gestión empresarial, toma de decisiones en general, etc.).

La información de esta investigación fue recopilada de textos y sitios web de interés.

Además se analizaron las estrategias metodológicas y tipos de investigación, fue necesario también seleccionar las técnicas e instrumentos del procesamiento de datos para su análisis y procesamiento de resultados, información que me permitió realizar la comprobación de la hipótesis de trabajo.

Por último se desarrollo la propuesta titulada “Utilización de juegos educativos para mejorar la enseñanza – aprendizaje” que tiene una explicación detallada del aporte hecho por la investigación al proceso educativo mediado por la tecnología.

SUMMARY

The present research, look for to contribute in significant form the teaching – learning process through of TICs applications in third year of basic education of “Magdalena Dávalos” school.

For better understanding and analysis of TICs, I will expound the essence of institution, begin with the aims suggested by “Magdalena Dávalos” school and there my opinión about howw the education system would improve applying TICs.

The basic concept of TICs Technologies of Information and Communication: of software, networks and services that integrate or they will integrate in a long time, in a system of information interconnected and complementary. The technologies of information and communication are a part of technologies emergent that usually identify them with the abbreviation TICs and that have reference to use the computer media for saving, processing and applying all kind of information with different purpose (education, organization, and business management, take a decision in general etc.)

The information of this research has been taking of texts and web sides of interest; they are organized considering a general visión of material collected.

In addition it analyze the methodological strategies and kinds of research, it was also select techniques and tolos of data processing for its analysis and results, information that let me make the verification of the hypothesis of this job.

At the end it development the proposal titled “Utilizacion de juegos educativos para mejorar la enseñanza – aprendizaje” that have an explanation detailed of the contribution made by the research to the educational process mediated for the technology.

INTRODUCCION

El aprendizaje a lo largo de toda la vida debe ser adoptado como base estratégica para el presente y futuro de la nación. La competencia profesional y las habilidades necesarias para el trabajo cambian constantemente; por ello la clave en la sociedad de la información es el “aprender a aprender”; el aprendizaje irá mucho más allá de los estudios tradicionales orientado a la obtención de un título o un grado. El constante cambio de las tecnologías ha producido efectos significativos en la forma de vida, el trabajo y el modo de entender el mundo de las personas.

La información tecnológica, como una importante área de estudio en sí misma, está afectando los métodos de enseñanza y de aprendizaje a través de todas las tareas del currículo, lo que crea expectativas y retos, La rapidez en las comunicaciones aumenta el acceso a las tecnologías en la casa, en el trabajo y en los centros escolares, lo cual significa que el aprendizaje pasa a ser una actividad real de carácter permanente, en la que el recorrido del cambio tecnológico refuerza a una evaluación constante del mismo proceso de aprendizaje.

El avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) ha ayudado mucho a la educación para que tome mayor importancia en los últimos años; hoy en día se habla de aulas y ambientes virtuales que ayudan a desarrollar las capacidades de escuchar y comunicarse con otros, así como de aprender a resolver problemas de cierta complejidad.

Esta modalidad permite que los estudiantes puedan acceder a la educación con la mediación de los recursos que ofrece las (TICs), para llevar un proceso de enseñanza aprendizaje de calidad, eficiencia y eficacia que supera los límites de la educación tradicional, al no importar la ubicación física del estudiante y del docente permitiendo al estudiante seleccionar el momento más oportuno que tenga para sus estudios, para lo cual debe contar con la posibilidad de acceder a Internet desde su casa, oficina o cualquier otro sitio.

1) TEMA

Aplicación de las TICs en la enseñanza- aprendizaje para el tercer año de educación básica de la escuela Magdalena Dávalos de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo durante el periodo lectivo 2011- 2012

2) ANTECEDENTES

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) son el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información.

La interactividad es una característica significativa que permite al usuario, no solo, elaborar mensajes, sino que además, puede decidir la secuencia de información por seguir, establecer el ritmo, cantidad y profundización de la información que desea, y elegir el tipo de código con el que quiere establecer relaciones con la información. Todo ello, dentro de márgenes que pueden ir desde la libertad absoluta, hasta límites prefijados por el profesor o por el diseñador del programa.

Una de las demandas es recibir la información en las mejores condiciones técnicas posibles y en el menor tiempo permitido, preferentemente en tiempo real. Estas demandas pueden alcanzarse con las tecnologías, ya que permiten la instantaneidad de la información, rompiendo las barreras temporales y espaciales de naciones y culturas.

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

Las TICs se relacionan con una mayor preocupación por los procesos más que por los productos. Esto se refiere no solo a los resultados que podemos alcanzar, sino fundamentalmente, a los procesos que podemos seguir para llegar a ellos. Procesos que no determinarán únicamente calidades diferentes en los productos, sino también productos diferenciados, teniendo como consecuencia el desarrollo de habilidades específicas en los sujetos.

3) PROBLEMA

¿Cómo la falta de conocimientos de las TIC's por parte de los docentes afecta la enseñanza - aprendizaje para el tercer año de educación básica de la escuela Magdalena Dávalos de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo?

4) JUSTIFICACION

El índice bajo obtenido en el proceso de aprendizaje a nivel nacional nos hace reflexionar tanto como personas comprometidas con la educación cuanto como estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar obligándonos a romper esquemas tradicionales e involucrándonos en las exigencias del mundo globalizado de ahí surge la necesidad de ejecutar esta tesis factible y dar a conocer sobre la importancia de llevar a las aulas la tecnología para que con ella puedan los estudiantes construir sus propios conocimientos obligándolos a reflexionar en forma creativa y con significado para su vida con la aplicación de las TICs en el proceso de aprendizaje para el Tercer Año de Educación Básica de la escuela Magdalena Dávalos beneficiando a los estudiantes y docentes de la Institución.

En la institución antes mencionada no se aplica las TICs en el proceso de aprendizaje, es por eso la necesidad de esta tesis orientado al inter- aprendizaje del educando y el proceso de enseñanza del maestro en el aula por ser medio más integrador que logra mejores aprendizajes significativos. Somos conscientes de que históricamente se ha cuestionado a educación o más bien todo aquello que se utiliza en el proceso del inter- aprendizaje que son repetitivos y aburridos, es importantes que las estrategias pedagógicas estén organizados para lograr que los estudiantes sean activos, responsables, creativos, originales y propositivos para que puedan ser capaces de obtener información pertinente y sepan organizarla adecuadamente, tengan un juicio propio ante la información obtenida discriminar aquella de poca importancia, o como lograr solucionar problemas que se les presente. El docente por su parte debe basarse en la teoría constructivista que promueva el trabajo en equipos colaborativos a más de conocer las teorías del aprendizaje y lograr abastecerse de cada una de las más viables, debe utilizar las TICs con lo que estaremos favoreciendo el auto aprendizaje, el trabajo colaborativo y cooperativo y lo más importante se estará atendiendo el estilo de aprendizaje de cada estudiante.

El rol del docente de guía asesor, conductor, facilitador de la continuidad de los aprendizajes, conoce de la adquisición de los mismos y diseña situaciones donde el estudiante sea activo, atiende a los objetivos propuestos, reflexiona sobre lo que aprende, descubre las dificultades de razonamiento, toma decisiones y esté preparado para su autoformación. Las TICs que están inundando el entorno, nos están ayudando a conquistar acciones a los que no teníamos acceso y nos están obligando a adaptarnos y replantear las actividades en el aula por lo que cada vez es más necesario saber utilizar adecuadamente las mismas. Es importante que todos los docentes conozcan el soporte y lenguaje del medio informático. No es posible que el presente siglo donde se habla de una educación de calidad se siga impartiendo clases de manera tradicional.

En consecuencia, el desarrollo de esta tesis aportará significativamente fortaleciendo los métodos de enseñanza empleados por los docentes, insertándose en un método totalmente práctico y obteniendo una educación integral.

5) OBJETIVOS

5.1 Objetivo General

Incorporar las TICs en las diferentes áreas del aprendizaje en el tercer año de educación básica, a través de una metodología adecuada, para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

5.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar el proceso de aprendizaje utilizado por los docentes
- Valorar y entender que la tecnología es muy importante para la enseñanza-aprendizaje
- Conocer las nuevas tecnologías existentes en el mercado que permitan la elaboración de actividades interactivas de clase
- Aplicar recursos multimedia educativos en el proceso de enseñanza- aprendizaje

6) HIPOTESIS

La aplicación de las TICs mejora el proceso de enseñanza aprendizaje en el tercer año de educación básica de la escuela Magdalena Dávalos de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo durante el periodo lectivo 2011-2012

7) VARIABLES

Variable Independiente: Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's)

Variable Dependiente: Proceso de Enseñanza Aprendizaje

8) OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y COMUNICACION

CONCEPTUALIZACION	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>La tecnologías de la información y comunicación se conceptúa como:</p> <p>herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma</p>	<p>Software educativo</p> <p>Multimedia</p>	<p>Tipo de Software utilizado para crear actividades</p> <p>Software Multimedia</p>	<p>¿Usted como maestro(a) que trabaja en una institución educativa está capacitada para el manejo de recursos audiovisuales?</p> <p>¿En su práctica docente a utilizado herramientas computacionales?</p> <p>¿Conoce algún software multimedia?</p> <p>¿Considera que al utilizar el software multimedia en el proceso de aprendizaje mejoraría la calidad de educación en su institución?</p>	<p>Encuestas</p> <p>Recolección de datos</p>

8) OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE DEPENDIENTE: PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

CONCEPTUALIZACION	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>El proceso de enseñanza aprendizaje se conceptualiza como:</p> <p>Una actividad en la que intervienen todas las facultades de la persona. Es una actividad compleja de interiorización y asimilación intelectual de uno o varios hechos, una consecuencia de una o varias informaciones aisladas o conexas entre sí</p>	<p>Enseñanza-aprendizaje</p> <p>Métodos y técnicas</p>	<p>Frecuencia de uso de recursos pedagógicos</p> <p>Utilización de métodos y técnicas en la enseñanza aprendizaje</p>	<p>¿Utiliza recursos pedagógicos en el proceso de aprendizaje en su aula de clase?</p> <p>¿Conoce la importancia de utilizar las TICs en el proceso de aprendizaje?</p> <p>¿Utiliza métodos en el proceso de enseñanza - aprendizaje?</p> <p>¿Apoyaría usted la realización de un software educativo para poder</p>	<p>Encuestas</p> <p>Recolección de datos</p>

			cambiar los métodos y técnicas tradicionales?	
--	--	--	---	--

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 TEORÍA CIENTÍFICA

1.1.1 TICs

Según Bruner, la educación ha estado siempre estrechamente relacionada con la tecnología. Es así, que en la historia vemos diferentes procesos que fueron demostrando como la educación fue actuando. Por ese motivo vamos hablar de revoluciones.

La primera revolución fue de producción escolarizada, que es desarrollada por las escuelas parroquiales durante la edad media; eran instituciones privadas, dependientes de la iglesia y territorialmente dispersas, el objetivo era formar buenos cristianos y preparar personal para tareas eclesiásticas no había un sistema escolar planificado, la educación práctica estaba en manos de la familia; el método de enseñanza era la repetición oral y se le daba importancia a la memoria, los estudiantes eran pocos y se agrupaban sin importar las edades se comenzaban a los siete años y se terminaba a los quince años. No había un curriculum secuencial de materia el conocimiento transmitido era muy escaso.

La segunda revolución fue la producción pública, que florece a través de la imprenta, produciendo un profundo impacto en la producción social del conocimiento. Surgen los estados nacionales. Aquí sobreviene la segunda

revolución educativa que es la creación de los sistemas públicos nacionales, se produce una coordinación de tipo burocrático y administrativo con una generalización de las reglas y un financiamiento por parte de un gobierno central. Se pasa de un paradigma privado a uno público la escuela se transforma en un vehículo de transmisión de la cultura nacional, se establecen códigos de disciplina escolar se pasa de la cultura oral al reino del texto impreso, ahora es posible interpretar el texto los estudiantes son calificados según edades y tareas se trataba de alcanzar una formación básica, hay una especialización y profesionalización de los maestros aunque la educación queda en manos del credo local, del propietario de la tierra o de la autoridad citadina, al igual que en la edad media.

La tercera revolución fue de producción masiva esta se produce con la revolución industrial, que incorpora de lleno los procesos de producción masiva de bienes se trata de una alfabetización para todos había que disciplinar la mente y el cuerpo. Esta educación de masa se encargó de preparar a las personas para las nuevas características económicas, los principios que se utilizaron fueron los mismos que aquellos empleados en la división mecánica del trabajo, especialización y secuencialización de las tareas, además de educar había que disciplinar a la fuerza laboral para el cumplimiento de la imponente producción industrial. La escuela debía contribuir a la construcción de la nación, en esta producción educativa las características sobresalientes eran: una sala estandarizada de clases en los niveles primarios y secundarios los establecimientos estaban coordinados y supervisados por una autoridad central los tiempos y las tareas estaban rígidamente establecidos, se crea un cuerpo profesional docente como cuadro permanente del estado se califican a los estudiantes y se los promocionan a través de exámenes. Como también se desarrollan una serie de fundamentos filosóficos y científicos que proporcionarían las bases conceptuales y metodológicas esto sin duda creó un nuevo paradigma.

La pregunta que nos podemos hacer en este tiempo es si no estamos en medio de la revolución digital como nos propone Bruner¹.

Lo cierto es que los avances tecnológicos son cada vez más avanzados y el nuevo paradigma que se está gestando se elabora en función a las tecnologías de la información y comunicación como nos comenta Manuel Castells, la primera revolución industrial no se basó en la ciencia, se basó en los conocimientos ya existentes, en la segunda revolución industrial si se basó en la ciencia pero lo que caracteriza a esta revolución tecnológica actual, como este autor describe: ``no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento a aparatos de generación de conocimientos y procesamiento de la información/ comunicación, en un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos``. Estas TICs no van hacia un cierre como sistema, sino hacia una apertura de una red que se multiplica.

Nos encontramos sin dudas en un nuevo mundo al cual nos debemos adecuar. Las TICs se han extendido en pocas décadas a gran velocidad y siguen avanzando vertiginosamente. Su característica descentralizada y flexible permite su masivo despliegue mientras que las revoluciones anteriores se dieron en torno a una innovación fundamental, en las TICs la información es la propia materia prima, que actúan sobre la información. Las tecnologías de la información de la informática y la comunicación (TIC) la unión de los computadores y las comunicaciones- desataron una explosión sin precedentes de formas de comunicarse al comienzo de los años ´90. A partir de ahí, la internet pasó de ser un instrumento especializado de la comunidad científica a ser una red de fácil uso que modificó las pautas de interacción social.

¹Bruner, j., Educación e Internet ¿La próxima revolución? Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2003

Por tecnologías de la información y de la comunicación (TICs) se entiende un término dilatado empleado para designar lo relativo a la informática conectada a internet, y especialmente el aspecto social de estos ya que las nuevas tecnologías de la información y comunicación designan a la vez un conjunto de innovaciones tecnológicas pero también las herramientas que permiten una redefinición radical del funcionamiento de la sociedad; un buen ejemplo de la influencia de los TICs sobre la sociedad es el gobierno electrónico ².

Las características de las TICs y sus posibilidades educativas

De forma incluso no planificada, las TICs se utilizan como instrumento en la enseñanza y el aprendizaje, tanto por parte del profesorado, como por parte de alumnado, fundamentalmente en cuanto a la presentación y búsqueda de información, más allá, podemos hablar de que las TICs pueden suponer un salto mayor si se explotan sus potencialidades de forma más profunda, imaginativa y coherente, de acuerdo con las posibilidades que permiten.

¿Cuáles son las posibilidades que abren o potencian las TICs en relación con el enfoque educativo que nos interesa? Si hablamos en un sentido general, ninguna de las cosas que permiten hacer las más recientes TICs son estrictamente exclusivas de ellas, pero reducen los frenos (los costos, los tiempos, los esfuerzos) y aumentan las posibilidades (cantidad, variabilidad, extensión espacial...), en muchas ocasiones de forma espectacular, especialmente al incluir el uso de internet.

²Castell M., La era de la Información Económica, sociedad y cultura, Siglo Veintiuno Editores, México, 1997, p. 58

Aunque en buena parte se entrecruzan, las analizaremos una por una, resaltando su posible utilidad educativa una aclaración bastante obvia, pero que no puede dejarse de hacerse, es que no estamos hablando de que las TICs siempre consigan sacar provecho de estas características: por ejemplo, el decir que las TICs permiten mayor interactividad que un libro impreso no afirma que las TICs siempre sean interactivas o que la calidad del contenido sea esencialmente superior.

Ventajas

- A menudo aprenden con menos tiempo
- Acceso a múltiples recursos educativos
- Personalización de los procesos de enseñanza aprendizaje
- Autoevaluación
- Flexibilidad en los estudios
- Ayuda para la educación especial

El uso de las TICs en la enseñanza del aprendizaje

“Lo relevante debe ser siempre lo educativo, no lo tecnológico, por ello, un docente cuando planifique el uso de las TICs siempre debe tener en mente qué es lo que van a aprender los estudiantes y en qué medida la tecnología sirve para mejorar la calidad del proceso de enseñanza que se desarrolla en el aula.

Un profesor o profesora debe ser consciente de que las TICs no tienen efectos mágicos sobre el aprendizaje ni generan automáticamente innovación educativa.

El mero hecho de usar ordenadores en la enseñanza no implica ser mejor ni peor profesor ni que sus estudiantes incrementen su motivación, su rendimiento o su interés por el aprendizaje.

Es el método o estrategia didáctica junto con las actividades planificadas las que promueven un tipo u otro de aprendizaje con un método de enseñanza expositivo, las TICs refuerzan el aprendizaje por recepción. Con un método de enseñanza constructivista, las TICs facilitan un proceso de aprendizaje por descubrimiento.

Se deben utilizar las TICs de forma que el alumnado aprenda haciendo cosas con la tecnología es decir, debemos organizar en el aula experiencias de trabajo para que el alumnado desarrolle tareas con las TICs de naturaleza diversa como pueden ser el buscar datos, manipular objetos digitales, crear información en distintos formatos, comunicarse con otras personas, oír música, ver videos, resolver problemas, realizar debates virtuales, leer documentos, contestar cuestionarios, trabajar en equipo, etc. Las TICs deben utilizarse tanto como recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares (matemática, lengua, historia, etc.) como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas en la tecnología digital e información. Las TICs pueden ser utilizadas tanto como herramientas para la búsqueda, consulta y elaboración de información como para relacionarse y comunicarse con otras personas. Es decir, debemos propiciar que el alumnado desarrolle con las TICs tareas tanto de naturaleza intelectual como social.

Las TICs deben ser utilizadas tanto para el trabajo individual de cada alumno como para el desarrollo de procesos de aprendizaje colaborativo entre grupos de

alumnos tanto presencial como virtualmente. Cuando se planifica una lección, unidad didáctica, proyecto o actividad con TICs debe hacerse explícito no solo el objetivo y contenido de aprendizaje curricular, sino también el tipo de competencia o habilidad tecnológica/informacional que se promueve en el alumnado. Cuando llevamos al alumnado al aula de informática debe evitarse la improvisación. Es muy importante tener planificado el tiempo, las tareas o actividades, los agrupamientos de los estudiantes, el proceso de trabajo.

Usar las TICs no debe considerarse ni planificarse como una acción ajena o paralela al proceso de enseñanza habitual. Es decir, las actividades de utilización de los ordenadores tienen que estar integradas y ser coherentes con los objetivos y contenidos curriculares que se están enseñando"³.

1.1.2 Software Educativo

Sánchez J. (1999), en su libro "Construyendo y Aprendiendo con el computador", define el concepto genérico de Software Educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Un concepto más restringido de Software Educativo lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender.

Según Rodríguez Lamas (2000), es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo.

³<http://es.scribd.com/doc/3284976/El-uso-de-las-tics-en-la-educacion>

Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

Los software educativos pueden tratar las diferentes materias (Matemática, Idiomas, Geografía, Dibujo, etc.) de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los estudiantes, mediante la simulación de fenómenos) y ofrece un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los estudiantes y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten las siguientes características:

- Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- Facilita las representaciones animadas.
- Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- Permite simular procesos complejos.
- Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.
- Permite al usuario (estudiante) introducirse en las técnicas más avanzadas.

El uso del software por parte del docente proporciona numerosas ventajas, entre ellas:

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

Clasificación del software educativo

Considerando la función educativa se pueden clasificar en:

Sistemas Tutoriales

Sistema basado en el diálogo con el estudiante, adecuado para presentar información objetiva, tiene en cuenta las características del estudiante, siguiendo una estrategia pedagógica para la transmisión de conocimientos.

Libros Electrónicos

Su objetivo es presentar información al estudiante a partir del uso de texto, gráficos, animaciones, videos, etc., pero con un nivel de interactividad y motivación que le facilite las acciones que realizan.

Juegos Educativos

Su objetivo es llegar a situaciones excitantes y entretenidas, sin dejar en ocasiones de simular la realidad.

Sistemas Tutoriales Inteligentes de Enseñanza

Despiertan mayor interés y motivación, puesto que pueden detectar errores, clasificarlos y explicar por qué se producen, favoreciendo así el proceso de retroalimentación del estudiante.

A partir del 2004 surge una nueva tendencia, que es la de integrar en un mismo producto, todas o algunas de estas tipologías de software educativos. A este nuevo modelo de software se le ha denominado HIPERENTORNO EDUCATIVO o HIPERENTORNO DE APRENDIZAJE, lo cual no es más que un sistema informático basado en tecnología hipermedia que contiene una mezcla de elementos representativos de diversas tipologías de software educativo ⁴.

1.1.3. Multimedia

Concepto

Es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y video que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos. Es un tema presentado con lujos de detalles.

⁴ Sánchez J. (1999), en su libro "Construyendo y Aprendiendo con el computador

Cuando conjugas los elementos de multimedia – fotografías y animaciones deslumbrantes, mezclando sonido, video clips y textos informativos – puede electrizar a su auditorio; y si además le da control interactivo del proceso, quedarán encantados.

Multimedia estimula los ojos, oídos, yemas de los dedos y, lo más importante, la cabeza.

Aplicaciones Multimedia

Es conveniente utilizar multimedia cuando las personas necesitan tener acceso a información electrónica de cualquier tipo. Multimedia mejora las interfaces tradicionales basada solo en texto y proporciona beneficios importantes que atraen y mantienen la atención y el interés.

Multimedia mejora la retención de la información presentada, cuando esté bien diseñado puede ser enormemente divertido.

También proporciona una vía para llegar a personas que tienen computadoras, ya que presenta la información en diferentes formas a la que están acostumbrados.

En las Escuelas

Las escuelas sin quizás los lugares donde más se necesita multimedia.

Multimedia causará cambios radicales en el proceso de enseñanza en las próximas décadas, en particular cuando los estudiantes inteligentes descubran que pueden ir más allá de los límites de los métodos de enseñanza tradicionales. Proporciona a los médicos más de cien casos y da a los cardiólogos, radiólogos, estudiantes de medicina y otras personas interesadas, la oportunidad de profundizar en nuevas técnicas clínicas de imágenes de percusión cardíaca nuclear.

Los discos láser traen actualmente la mayoría de los trabajos de multimedia al salón de clases, en 1994 están disponibles más de 2.500 títulos educativos para diferentes grados escolares, la mayoría dirigidos a la enseñanza de las ciencias básicas y ciencias sociales, El uso de discos láser será muy probablemente sustituido por CD – ROM y después, cuando aquellas lleguen a ser parte de la Infraestructura Nacional de Información (NII), multimedia llegará por medio de fibra óptica y red

1.1.4. Proceso de Enseñanza Aprendizaje

La enseñanza

El propósito esencial de la enseñanza es la transmisión de información mediante la comunicación directa o soporte en medios auxiliares, que presentan un mayor o menor grado de complejidad y costo. Como resultado de su acción, debe quedar una huella en el individuo, un reflejo de la realidad objetiva, del mundo circundante que, en forma de conocimiento, habilidades y capacidades, le permitan enfrentarse a situaciones nuevas con una actitud creadora, adaptativa y de apropiación.

El proceso de enseñanza produce un conjunto de transformaciones sistemáticas en los individuos, una serie de cambios graduales cuyas etapas se suceden en orden ascendente es, por tanto, un proceso progresivo, dinámico y transformador.

Como consecuencia del proceso de enseñanza, ocurren cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (Alumnado). Con la ayuda del maestro o profesor, que dirige su actividad conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, así como a la formación de habilidades y hábitos acordes con su concepción científica del mundo, el estudiante adquiere una visión sobre la realidad material y social; ello implica necesariamente una transformación escalonada de la personalidad del individuo.

En la enseñanza se sintetizan conocimientos. Se va desde el no saber hasta el saber; desde el saber imperfecto, inacabado e insuficiente hasta el saber perfeccionado, suficiente y que, sin llegar a ser del todo perfecto, se acerca a la realidad.

La enseñanza se propone reunir los hechos, clasificarlos, compararlos y descubrir sus regularidades, sus necesarias interdependencias, tanto las de carácter general como las internas.

Cuando se recorre el camino de la enseñanza, al fin, como una consecuencia obligada, el reflejo de la realidad habrá cambiado, tendrá características cuantitativas y cualitativas diferentes, no se limitará solo al plano abstracto sino que continuará elevándose más y más hacia lo concreto intelectual, o lo que es lo mismo, hacia niveles más altos de concretización, donde, sin dejar de considerarse lo teórico, se logra un mayor grado de comprensión del proceso real.

Todo proceso de enseñanza científica es un motor impulsor del desarrollo que, consecuentemente, y en un mecanismo de retroalimentación positiva, favorecerá su propio progreso en el futuro, en el instante en que las exigencias aparecidas se encuentren en la llamada “zona de desarrollo próximo” del individuo al que se enseña. Este proceso de enseñanza científica deviene en una poderosa fuerza de desarrollo, que promueve la apropiación del conocimiento necesario para asegurar la transformación continua y sostenible del entorno del individuo en aras de su propio beneficio como ente biológico y de la colectividad de la cual es un componente inseparable.

La enseñanza se ha de considerar estrecha e inseparablemente vinculada a la educación y, por lo tanto, a la formación de una concepción determinada del mundo y también de la vida.

La enseñanza existe para el aprendizaje; sin ella, este no se alcanza en la medida y cualidad requeridas; mediante ella, el aprendizaje estimula. Así, estos dos aspectos, integrantes de un mismo proceso, de enseñanza – aprendizaje, conservan, cada uno por separado sus particularidades y peculiaridades, al tiempo que conforman una unidad entre la función orientadora del maestro o profesor y la actividad del educando. La enseñanza es siempre un complejo proceso dialéctico y su evolución está condicionada por las contradicciones internas, que constituyen y devienen en indetenibles fuerzas motrices de su propio desarrollo, regido por leyes objetivas y las condiciones fundamentales que hacen posible su concreción.

La enseñanza tiene un punto de partida y una premisa pedagógica general en sus objetivos. Ellos determinan los contenidos, los métodos y las formas organizativas de su desarrollo, en correspondencia con las transformaciones planificadas que se desean generar en el individuo que recibe la enseñanza. Tales objetivos sirven, además, para orientar el trabajo, tanto de los maestros como de los educandos en

el proceso de enseñanza, y constituyen, al mismo tiempo, un indicador de primera clase para evaluar la eficacia de la enseñanza.

El aprendizaje

El aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad.

El aprendizaje, si bien es un proceso, también resulta un producto por cuanto son, precisamente, los productos los que atestiguan, de manera concreta, los procesos aprender, para algunos, no es más que concretar un proceso activo de construcción que realiza en su interior el sujeto que aprende (Teorías Constructivas).

La mente del educando, su sustrato material – neuronal, no se comporta como un sistema de fotocopia que reproduce en forma mecánica, más o menos exacta y de forma instantánea, los aspectos de la realidad objetiva que se introducen en el referido soporte. El individuo ante el influjo del entorno, de la realidad objetiva, no copia simplemente, sino que también transforma la realidad de lo que refleja, o lo que es lo mismo, construye algo propio y personal con los datos que la realidad le aporta. Si la transmisión de la esencia de la realidad, se interfiere de manera adversa o el educando no pone el interés y la voluntad necesaria, que equivale a decir la atención y concentración requerida, solo se logran aprendizajes frágiles y de corta duración.

Así mismo, el significado de lo que se aprende para el individuo influye de manera importante en el aprendizaje. Puede distinguirse entre el significado lógico y psicológico; por muy relevante que sea un contenido. Es necesario que el alumno lo trabaje, lo construya y, al mismo tiempo, le asigne un determinado grado de significación subjetiva para que se plasme o concrete en un aprendizaje significativo que equivale a decir, que se produzca una real asimilación, adquisición y retención de dicho contenido.

El aprendizaje puede considerarse igualmente como el producto o fruto de una interacción social y, desde este punto de vista, es intrínsecamente un proceso social, tanto por sus contenidos como por las formas en que se genera. Un sujeto aprende de otros y con los otros; en esa interacción desarrolla su inteligencia práctica y reflexiva, construye e interioriza nuevos conocimientos o representaciones mentales a lo largo de toda su vida. De esta forma, los primeros favorecen la adquisición de otros y así sucesivamente. De aquí, que el aprendizaje pueda considerarse como un producto y un resultado de la educación y no un simple prerrequisito para que ella pueda generar aprendizajes: la educación devendrá, entonces, en el hilo conductor, el comando del desarrollo.

Proceso de aprendizaje

El aprendizaje como proceso debe considerarse como una actividad en la que intervienen todas las facultades de la persona. Es una actividad compleja de interiorización y asimilación intelectual de uno o varios hecho, una consecuencia de una o varias informaciones aisladas o conexas entre sí.

Para que se produzca el aprendizaje son necesarios por lo menos los siguientes momentos:

- Percepción
- Reflexión
- Conceptualización
- Memorización
- Aplicación

La Percepción.- Es el momento de recepción del nuevo material, por medio de los órganos de los sentidos, la intuición, los sentimientos y/ o el razonamiento lógico. Es en este momento en que se pone en ejercicio la capacidad de concentración mental para la captación de los elementos que abundan, en nociones vagas, confusas y erróneas, que aparentan no tener significación, ni lógica. Es momento de impacto de una situación que establecerá relaciones de asociación con los conocimientos previos.

La Reflexión.- Es el momento del pensar, de análisis de las partes del objetivo del conocimiento que a su vez es aprendida unitariamente y con las relaciones que mantienen con las partes próximas, a fin de formar un todo. En este hecho intervienen la observación, experimentación y deducción.

La Conceptualización.- Determina el momento de integración de las partes que son unidas por actividad mental para formar una totalidad de comprensión lógica que representa el conjunto de la situación. Este es el esfuerzo mental de síntesis que permite la representación simplificada de las partes integradas de un todo. En definitiva consiste en la interiorización de estructuras cognoscitivas sobre la base de la actividad personal del sujeto que tiene interés por aprender.

Memorización.- Es parte del aprendizaje que consiste en la retención temporal o permanente del motivo del aprendizaje para que se utilice cuando sea necesario.

Aplicación.- Se centra en la demostración de posesión del conocimiento adquirido, por la utilización en situaciones similares o diferentes que tengan relación a lo aprendido.

Para que se produzca el proceso de aprendizaje necesitamos de:

Objetivos.- Hacen explícita la intención educativa tienen como punto de partida los objetivos del segundo nivel de concreción, son elaborados por cada profesor, deben ser claros concretos, e indicar los tipos de capacidades, destrezas o habilidades que se prevé que el estudiante adquiera y desarrolle; deben plantearse en función de los logros de aprendizaje del estudiante y no de la actuación del maestro, ni del contenido.

Contenidos.- Se presenta de manera compacta toda la temática propuesta para la educación. Son los medios para alcanzar la adquisición y el desarrollo de las destrezas, deben tener secuencia lógica, deben ir de lo sencillo a lo complejo, manteniendo una relación entre sí, con el fin de que el estudiante elabore un esquema de los mismos.

Métodos.- Conjunto de procedimientos lógicos que guían al pensamiento hacia la investigación para descubrir las formas de existencia de los procesos del universo y demostrarlos en forma racional a través de la comprobación.

Evaluación.- Dar una nota es evaluar, hacer una prueba es evaluar, el registro de las notas se denomina evaluación. Al mismo tiempo varios significados son atribuidos al término: análisis de desempeño, valoración de resultados, medida de capacidad, apreciación del “todo” del estudiante.

Tipos de evaluación.- Se distinguen dos tipos de evaluaciones: la formal o sistemático y la informal o asistemática.

Evaluación formal o sistemática

Esta sucede en las instancias que se planifican para ello. La evaluación formal, demanda atención, recursos y esfuerzos especiales en su desarrollo, debido a las implicaciones que pueden tener sus resultados sobre las personas o las instituciones involucradas. Por ejemplo, si se desea evaluar el trabajo y los resultados logrados por un grupo de estudiantes en un año o en un determinado proyecto, necesariamente habrá que pensar en una evaluación de tipo formal.

En el contexto escolar, es este último tipo de evaluación el que más ha preocupado a directivos, docentes, estudiantes y padres de familia.

Evaluación informal o asistemática

Se caracteriza por ser superficial, improvisada, con validez y confiabilidad no verificada. Este tipo de evaluación es la que se realiza para tomar decisiones en la vida cotidiana. Por ejemplo, observar las condiciones del tiempo para determinar cómo salir vestido. Estas evaluaciones son emergentes, no se planifican, se basan en datos escasos y bastantes subjetivos. Normalmente anteceden a decisiones que tienen escasa trascendencia para las personas o instituciones involucradas y que no les afectan de un modo permanente.

Sin embargo es importante tener presente que tanto los resultados de las evaluaciones formales como los de las informales, tienen gran incidencia en el comportamiento de las personas, en los niveles de disposición con sus tareas, compromiso con los equipos de trabajo que integran y con el proyecto institucional.

Recursos.- Son los medios que facilitan la interacción educando y la realidad, selecciona el profesor. Deben ser pertinentes y de utilización oportuna, los recursos principales son: propios estudiantes, el entorno, la familia, etc. Además son: la palabra oral y escrita, objetos, sonidos, etc⁵.

1.2 MARCO LEGAL

El proyecto se trabajará bajo metas y objetivos para obtener los resultados esperados en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

"Las Administraciones Públicas deben asegurar el acceso a la Educación de todos los ciudadanos y evitar que el acceso a las redes conlleve un nuevo tipo de discriminación generadora de una nueva forma de analfabetismo"

"En Internet existe el mayor encuentro multicultural y la mayor coincidencia tecnológica de todos los tiempos" (C. Alonso, D. Gallego, 2003)

"Atención: la efectividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje no depende solamente de los medios empleados..."

"Hay que evitar que con el uso de Internet y las TICs en general, los estudiantes sigan siendo espectadores, y ahora además dependientes de la tecnología"

⁵ http://bvs.sld.cu/revistas/aci/voll_6_03/acil7603.htm

EL IMPACTO DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN EN EL MUNDO EDUCATIVO

“Esta emergente sociedad de la información, impulsada por un vertiginoso avance científico en un marco socioeconómico neoliberal-globalizador y sustentada por el uso generalizado de las potentes y versátiles tecnologías de la información y la comunicación (TICs), conlleva cambios que alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana. Sus efectos se manifiestan de manera muy especial en las actividades laborales y en el mundo educativo, donde todo debe ser revisado: desde la razón de ser de la escuela y demás instituciones educativas, hasta la formación básica que precisamos las personas, la forma de enseñar y de aprender, las infraestructuras y los medios que utilizamos para ello, la estructura organizativa de los centros y su cultura. En este marco, Aviram (2002) identifica tres posibles reacciones de los centros docentes para adaptarse a las TIC y al nuevo contexto cultural

- Escenario tecnócrata las escuelas se adaptan realizando simplemente pequeños ajustes: en primer lugar la introducción de la "alfabetización digital" de los estudiantes en el curriculum para que utilicen las TICs como instrumento para mejorar la productividad en el proceso de la información (aprender SOBRE las TICs) y luego progresivamente la utilización las TICs como fuente de información y proveedor de materiales didácticos (aprender DE las TICs).

- Escenario reformista se dan los tres niveles de integración de las TICs que apuntan José María Martín Patiño, Jesús Beltrán Llera y Luz Pérez (2003): los dos anteriores (aprender SOBRE las TICs y aprender de las TICs) y además se introducen en las prácticas docentes nuevos métodos de enseñanza/aprendizaje constructivistas que contemplan el uso de las TICs como instrumento cognitivo (aprender CON las TICs) y para la realización de actividades interdisciplinarias y colaborativas. "Para que las TIC desarrollen todo su potencial de transformación

(...) deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender" (Beltrán Llera)

- Escenario holístico los centros llevan a cabo una profunda reestructuración de todos sus elementos. Como indica Joan Majó (2003) "la escuela y el sistema educativo no solamente tienen que enseñar las nuevas tecnologías, no sólo tienen que seguir enseñando materias a través de las nuevas tecnologías, sino que estas nuevas tecnologías aparte de producir unos cambios en la escuela producen un cambio en el entorno y, como la escuela lo que pretende es preparar a la gente para este entorno, si éste cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar".

- Importancia creciente de la educación informal de las personas y es que con la omnipresencia de los medios de comunicación social, los aprendizajes que las personas realizamos informalmente a través de nuestras relaciones sociales, de la televisión y los demás medios de comunicación social, de las TICs y especialmente de Internet, cada vez tienen más relevancia en nuestro bagaje cultural. Además, instituciones culturales como museos, bibliotecas y centros de recursos cada vez utilizan más estas tecnologías para difundir sus materiales (vídeos, programas de televisión, páginas web.) entre toda la población. Y los portales de contenido educativo se multiplican en Internet.

Los jóvenes cada vez saben más (aunque no necesariamente del "currículum oficial") y aprenden más cosas fuera de los centros educativos. Por ello, uno de los retos que tienen actualmente las instituciones educativas consiste en integrar las aportaciones de estos poderosos canales formativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, facilitando a los estudiantes la estructuración y valoración de estos conocimientos dispersos que obtienen a través de los "más media" e Internet"⁶.

⁶<<http://www.peremarques.net/eparalel.htm>>

- “Mayor transparencia, que conlleva una mayor calidad en los servicios que ofrecen los centros docentes. Sin duda la necesaria presencia de todas las instituciones educativas en el ciberespacio permite que la sociedad pueda conocer mejor las características de cada centro y las actividades que se desarrollan en él. Esta transparencia, que además permite a todos conocer y reproducir las buenas prácticas (organizativas, didácticas...) que se realizan en los algunos centros, redundará en una mejora progresiva de la calidad.

- Se necesitan nuevos conocimientos y competencias los profundos cambios que en todos los ámbitos de la sociedad se han producido en los últimos años exigen una nueva formación de base para los jóvenes y una formación continua a lo largo de la vida para todos los ciudadanos. Así, además de la consideración a todos los niveles de los cambios socio-económicos que originan los nuevos instrumentos tecnológicos y la globalización económica y cultural, en los planes de estudios se van incorporando la alfabetización digital básica (cada vez más imprescindible para todo ciudadano) y diversos contenidos relacionados con el uso específico de las TIC en diversos ámbitos.

Por otra parte, determinadas capacidades y competencias adquieren un papel relevante: la búsqueda y selección de información, el análisis crítico (considerando perspectivas científicas, humanistas, éticas...) y la resolución de problemas, la elaboración personal de conocimientos funcionales, la argumentación de las propias opiniones y la negociación de significados, el equilibrio afectivo y el talante constructivo (no pesimista), el trabajo en equipo, los idiomas, la capacidad de auto aprendizaje y adaptación al cambio, la actitud creativa e innovadora, la iniciativa y la perseverancia”⁷.

⁷<<http://www.peremarques.net/competen.htm>>.

- “Labor compensatoria frente a la "brecha digital “las instituciones educativas pueden contribuir con sus instalaciones y sus acciones educativas (cursos, talleres...) a acercar las TIC a colectivos que de otra forma podrían quedar marginados. Para ello, además de asegurar la necesaria alfabetización digital de todos sus alumnos, facilitarán el acceso a los equipos informáticos en horario extraescolar a los estudiantes que no dispongan de ordenador en casa y lo requieran.

También convendría que, con el apoyo municipal o de otras instituciones, al terminar las clases se realizaran en los centros cursos de alfabetización digital para las familias de los estudiantes y los ciudadanos en general, contribuyendo de esta manera a acercar la formación continua a toda la población.

- Nuevos instrumentos TICs para la educación como en los demás ámbitos de actividad humana, las TICs se convierten en un instrumento cada vez más indispensable en las instituciones educativas”⁸

- “Necesidad de una formación didáctico-tecnológica del profesorado sea cual sea el nivel de integración de las TIC en los centros educativos, el profesorado necesita también una "alfabetización digital" y una actualización didáctica que le ayude a conocer, dominar e integrar los instrumentos tecnológicos y los nuevos elementos culturales en general en su práctica docente

- Nuevos entornos virtuales (on-line) de aprendizaje (EVA) y creciente oferta de formación permanente.

⁸ <<http://www.peremarques.net/siyedu.htm>>.

Aprovechando las funcionalidades de las TICs, se multiplican los entornos virtuales para la enseñanza y el aprendizaje, libres de las restricciones que imponen el tiempo y el espacio en la enseñanza presencial y capaz de asegurar una continua comunicación (virtual) entre estudiantes y profesores. También permiten complementar la enseñanza presencial con actividades virtuales y créditos on-line que pueden desarrollarse en casa, en los centros docentes o en cualquier lugar que tenga un punto de conexión a Internet.

Estos entornos (con una amplia implantación en la formación universitaria, profesional y ocupacional) surgen ante las crecientes demandas de formación continua (a veces “a medida”) de los ciudadanos para afrontar las exigencias de la cambiante sociedad actual.

Por otra parte, además de las empresas (que se encargan en gran medida de proporcionar a sus trabajadores los conocimientos que precisan para el desempeño de su actividad laboral) y de la potente educación informal que proporcionan los más media y los nuevos entornos de Internet, cada vez va siendo más habitual que las instituciones educativas que tradicionalmente proporcionaban la formación inicial de las personas (escuelas e institutos) también se impliquen, conjuntamente con las bibliotecas y los municipios, en la actualización y renovación de los conocimientos de los ciudadanos. La integración de las personas en grupos (presenciales y virtuales) también facilitará su formación continua.

En línea con estos planteamientos también está Javier Echeverría (2001) para quien el auge de las nuevas tecnologías, y en especial el advenimiento del "tercer entorno" (el mundo virtual) tiene importantes incidencias en educación. De entre ellas destaca:

- Exige nuevas destrezas el "tercer entorno" es un espacio de interacción social en el que se pueden hacer cosas, y para ello son necesarios nuevos conocimientos y destrezas. Además de aprender a buscar y transmitir información y conocimientos

a través de las TICs (construir y difundir mensajes audiovisuales), hay que capacitar a las personas para que también pueda intervenir y desarrollarse en los nuevos escenarios virtuales.

Seguirá siendo necesario saber leer, escribir, calcular, tener conocimientos de ciencias e historia..., pero todo ello se complementará con las habilidades y destrezas necesarias para poder actuar en este nuevo espacio social telemático.

- Posibilita nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje, aprovechando las funcionalidades que ofrecen las TICs: proceso de la información, acceso a los conocimientos, canales de comunicación, entorno de interacción social...

Además de sus posibilidades para complementar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje presenciales, las TICs permiten crear nuevos entornos on-line de aprendizaje, que elimina la exigencia de coincidencia en el espacio y el tiempo de profesores y estudiantes.

- Demanda un nuevo sistema educativo (una política tele educativa) con unos sistemas de formación en el que se utilizarán exhaustivamente los instrumentos TICs, las redes telemáticas constituirán nuevas unidades básicas del sistema (allí los estudiantes aprenderán a moverse e intervenir en el nuevo entorno), se utilizarán nuevos escenarios y materiales específicos (on-line), nuevas formas organizativas, nuevos métodos para los procesos educativos... Y habrá que formar educadores especializados en didáctica en redes.

Aunque las escuelas presenciales seguirán existiendo, su labor se complementará con diversas actividades en estos nuevos entornos educativos virtuales (algunos de

ellos ofrecidos por instituciones no específicamente educativas), que facilitarán también el aprendizaje a lo largo de toda la vida.

- Exige el reconocimiento del derecho universal a la educación también en el "tercer entorno". Toda persona tiene derecho a poder acceder a estos escenarios y a recibir una capacitación para utilizar las TICs.

Se debe luchar por esta igualdad de oportunidades aunque por ahora se ve lejana. Incluso los Estados más poderosos (que garantizan una educación general para todos sus ciudadanos) tienen dificultades para defender este principio en el mundo virtual, donde encuentran dificultades para adaptarse a esta nueva estructura tras territorial en la que las grandes multinacionales ("los señores del aire") pugnan por el poder. Por otra parte las instituciones internacionales (UNESCO, OEI, Unión Europea...) educativas no tienen tampoco suficiente fuerza para ello”⁹.

FUNCIONES DE LAS TIC s EN EDUCACIÓN

La "sociedad de la información" en general y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo.

Las nuevas generaciones van asimilando de manera natural esta nueva cultura que se va conformando y que para nosotros conlleva muchas veces importantes esfuerzos de formación, de adaptación y de "desaprender" muchas cosas que ahora "se hacen de otra forma" o que simplemente ya no sirven.

⁹<<http://www.peremarques.net/docentes.htm>>.

Los más jóvenes no tienen el poso experiencial de haber vivido en una sociedad "más estática" (como nosotros hemos conocido en décadas anteriores), de manera que para ellos el cambio y el aprendizaje continuo para conocer las novedades que van surgiendo cada día es lo normal.

Precisamente para favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos educativos informales (familia, ocio), la escuela debe integrar también la nueva cultura: alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento cognitivo. Obviamente la escuela debe acercar a los estudiantes la cultura de hoy, no la cultura de ayer. Por ello es importante la presencia en clase del ordenador (y de la cámara de vídeo, y de la televisión) desde los primeros cursos, como un instrumento más, que se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas. Como también es importante que esté presente en los hogares y que los más pequeños puedan acercarse y disfrutar con estas tecnologías de la mano de sus padres.

Pero además de este uso y disfrute de los medios tecnológicos (en clase, en casa), que permitirá realizar actividades educativas dirigidas a su desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social, las nuevas tecnologías también pueden contribuir a aumentar el contacto con las familias (en España ya tienen Internet en casa cerca de un 30% de las familias). Un ejemplo: la elaboración de una web de la clase (dentro de la web de la escuela) permitirá acercar a los padres la programación del curso, las actividades que se van haciendo, permitirá publicar algunos de los trabajos de los niños y niñas, sus fotos... A los alumnos (especialmente los más jóvenes) les encantará y estarán motivados con ello. A los padres también. Y al profesorado también. ¿Por qué no hacerlo? Es fácil, incluso se pueden hacer páginas web sencillas con el programa Word de Microsoft.

Las principales funcionalidades de las TIC en los centros están relacionadas con:

- Alfabetización digital de los estudiantes (y profesores y familias)
- Uso personal (profesores, alumnos): acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos
- Gestión del centro: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos.
- Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje
- Comunicación con las familias (a través de la web de centro)
- Comunicación con el entorno
- Relación entre profesores de diversos centros (a través de redes y comunidades virtuales): compartir recursos y experiencias, pasar informaciones, preguntas.

En conclusión las tecnologías no deben ser excluidas en un proceso educativo, pues conlleva a que el estudiante quede rezagado y con grandes lagunas lo cual lo puede llevar a la frustración y los resultados podrían ser la repetición, sobre edad escolar y hasta la deserción.

1.3 TEORIA CONCEPTUAL

Software Educativo: Es el software destinado a la enseñanza y el auto aprendizaje y además permite del desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. Existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza aprendizaje: educador, aprendiz, conocimientos, computador.

Interactividad: Una tecnología es interactiva en la medida en que refleja las consecuencias de nuestras acciones o decisiones. Por consiguiente una tecnología interactiva es un medio a través del cual nos comunicamos con nosotros mismos.

Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación: Conjunto de aparatos, redes y servicios que se integran o se integrarán a la larga, en un sistema de información interconectado y complementario. Las tecnologías de la información y la comunicación son una parte de las tecnologías emergentes que habitualmente suelen identificarse con las siglas TICs y que hacen referencia a la utilización de medios informáticos para almacenar, procesar y difundir todo tipo de información con diferentes finalidades (formación educativa, organización y gestión empresarial, toma de decisiones en general, etc.).

La denominación de “Nueva” ha traído no pocas discusiones y criterios encontrados, al punto de muchos especialistas han optado por llamarles simplemente Tecnologías de la información y las comunicaciones (TICs). No deja de asistirlas la razón cuando comprobamos que muchas de ellas son realmente ancianas, como el teléfono que data de 1876 es decir ¡del siglo antepasado! Lo que no puede perderse de vista es que el término “Nueva” se les asocia fundamentalmente porque en todas ellas se distinguen transformaciones que erradican las deficiencias de sus antecesoras y por su integración como técnicas interconectadas en una nueva configuración física.

Multimedia: El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información, de allí la expresión “multi-medios” los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

Proceso Enseñanza – Aprendizaje (PEA): Es un proceso que permite al estudiante el desarrollo de su aprendizaje integral desarrollando su capacidad de análisis-crítico, en donde interactúan docentes y estudiantes, puede concebirse metafóricamente como un viaje por una carretera muy bien asfaltada para llegar a un lugar determinado. En este caso, el rol del profesor como facilitador del viaje es indispensable.

Estrategia: Es un conjunto de acciones que lleva a cabo el profesor en el proceso de enseñanza – aprendizaje, con el fin de que sus estudiantes alcancen los objetivos de aprendizaje esperado.

Aprendizaje Significativo: Desde el punto de vista de las teorías constructivistas, el conocimiento se construye a través de la interacción con las experiencias que el individuo adquiere con sus actividades diarias tanto en la escuela como en entorno social, lo que significa que al proporcionar a los estudiantes los medios necesarios para que desarrollen su propio entendimiento de la estructura de la información (Collazos, 2005), los llevara a establece relaciones ricas entre nuevos contenidos y esquemas de conocimiento que ya existen en el, aprovechándolos para su beneficio. Entendiendo esto último como el desarrollo de habilidades cognitivas y un aprendizaje significativo.

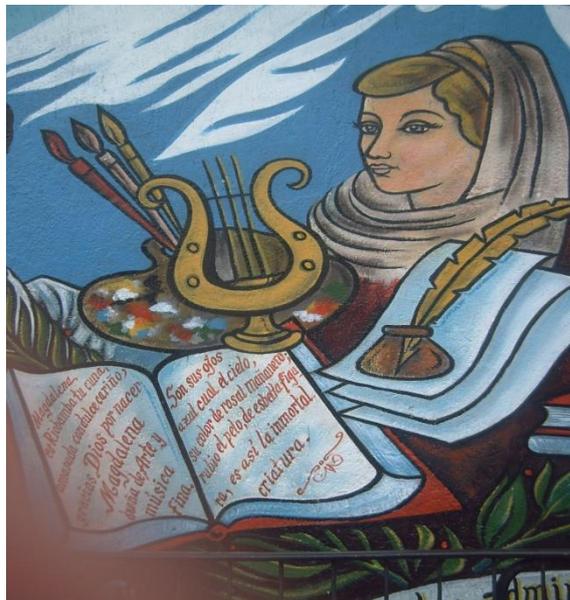
Evaluación: Evaluación puede conceptualizarse como un proceso dinámico, continuo y sistemático, enfocado hacia los cambios de las conductas y rendimientos, mediante el cual verificamos los logros adquiridos en función de los objetivos propuestos.

La Evaluación adquiere sentido en la medida que comprueba la eficacia y posibilita el perfeccionamiento de la acción docente.

Lo que destaca un elemento clave de la concepción actual de la evaluación: no evaluar por evaluar, sino para mejorar los programas, la organización de las tareas y la transferencia a una más eficiente selección metodológica.

1.4 TEORIA REFERENCIAL

ESCUELA MAGDALENA DÁVALOS CREADA EL 12 DE MARZO DE 1912



HISTORIA DE LA ESCUELA

Gracias a las valiosas gestiones realizadas por los moradores del populoso barrio de SAN FRANCISCO, de la Parroquia Veloz, Cantón Riobamba se crea la primera Escuela femenina de la ciudad de Riobamba, siendo Director el Sr., Pacífico Villagómez.

Nominan a este plantel como ESCUELA SUPERIOR “MAGDALENA DAVALOS”, en homenaje a la insigne dama que vivió en la época colonial, siendo una brillante artista que sin tener maestros y, por su auto educación llegó a brillar con luz propia en el cielo ecuatorial.

El 12 de Marzo de 1912 se lo denomina INSTITUTO “MAGDALENA DAVALOS”, su primera construcción data de 1925, siendo Director de Educación el Sr. Luis Alberto Falconí, y en la presidencia de la República el Dr. Isidro Ayora.

La Escuela inicia sus servicios con 6 profesores, 150 alumnas, una señora conserje y como Directora la Srta. Rosa Cevallos.

El nuevo local se inaugura el 18 de Marzo de 1979 donde funciona hasta la presente fecha, el prestigio alcanzado desde su fundación en todos los campos: educativo, cultural, social, deportivo, hacen que se mantenga en un lugar de privilegio dentro de la sociedad local, provincial y nacional.

Hasta la presente fecha son catorce las Directoras que han regentado los destinos de la institución, cuyos nombres guardamos con respeto y con ejemplo de trabajo, esfuerzo y dedicación.

Actualmente el plantel cuenta con: 17 maestros de planta, 7 maestros de área especiales, 2 auxiliares de servicios, programa de apoyo psicopedagógico,

orientación, laboratorio, cultura estética, sala de audiovisuales, laboratorio de computación, salón de actos, sala de profesores, al servicio de 480 niñas de la ciudad y provincia.

La institución está dirigida por la distinguida maestra Dra. Alicia Rodríguez Calderón.

VISIÓN

Aspiramos un plantel organizado, con presupuesto que permita el desarrollo eficiente de las actividades académicas, con equipamiento necesario para todas las áreas, personal docente especializado, con vacación, actualizados, que garanticen la tarea educativa de nuestras estudiantes, capaces de enfrentar los avances tecnológicos, que sean críticos, reflexivos y solidarios.

Además fortalecer el apoyo de los padres de familia y su integración a la institución.

Esto nos permitirá mejorar la labor educativa que busca el desarrollo integral de nuestras niñas.

MISION

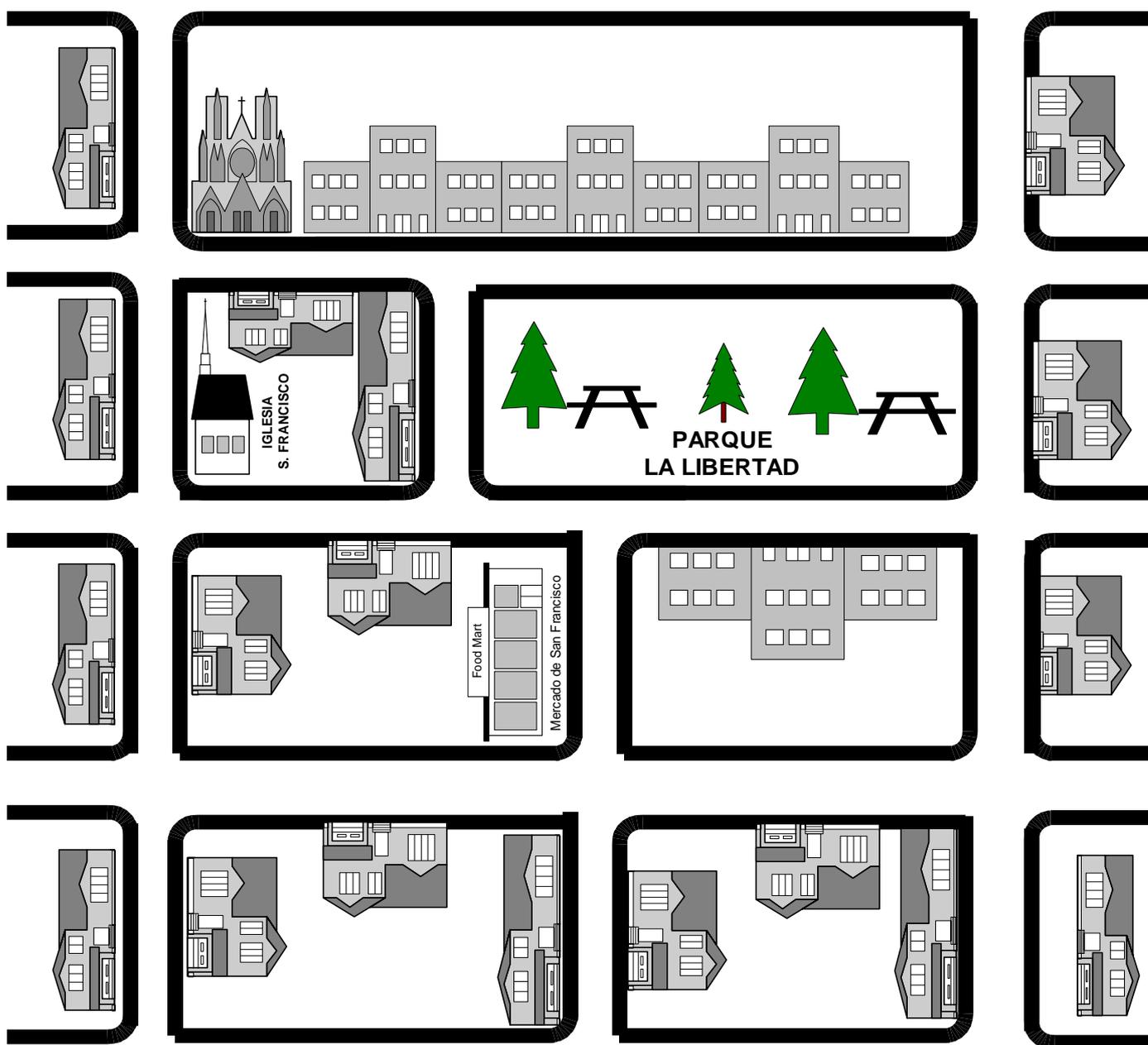
Nuestro establecimiento está integrado por maestros capacitados que están al servicio de los estudiantes.

Nos proponemos una educación que desarrolle las facultades intelectuales, físicas y afectivas, creando interés por elevar su autoestima, tomando en consideración el medio en que se desenvuelve con la capacidad del Modelo Pedagógico HUMANISTA, ECOLOGICO CONTEXTUAL.

UBICACIÓN GEOGRÁFICA

Esta prestigiosa escuela se halla ubicada en la provincia de Chimborazo, Cantón Riobamba, parroquia Veloz, en el tradicional barrio San Francisco, limitando al norte por la calle Sebastián de Benalcázar, al sur por la Calle Pedro de Alvarado, al este por la Calle Primera Constituyente y al oeste por la Calle 10 de Agosto.

CROQUIS DE UBICACIÓN DEL PLANTEL



CAPITULO II

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

2.1 Enfoque

El presente trabajo de investigación tiene un carácter cualitativo – cuantitativo que exige emplear el método de investigación científica que implica: una formulación precisa y específica del problema, planteamiento de hipótesis bien definidas y fundamentadas; sometidas luego a una contrastación rigurosa, no declarar verdadera una hipótesis hasta confirmarla satisfactoriamente; requiere además un trabajo de campo con la inclusión de todos los participantes, donde los resultados no pueden generalizarse.

2.2 Modalidad Básica de la Investigación

- Por el lugar: el estudio se desarrolla en la “Escuela Magdalena Dávalos” de la ciudad de Riobamba.
- Por la naturaleza: se orienta a expresar conclusiones, y a producir cambios con la participación activa de todos los involucrados en el proceso.
- Por los objetivos: concretamente se busca mejorar el PEA.
- Por la factibilidad: permite solucionar a través de una propuesta.

2.3 Técnicas e Instrumentos para la Obtención de Datos

La información se obtendrá mediante las siguientes técnicas:

Observación directa e indirecta: De los grupos seleccionados y de los procesos de aprendizaje con y sin material didáctico.

Encuesta: A la autoridad y a docentes mediante un cuestionario.

Para ello se emplearán como instrumento: un cuaderno de campo (para la observación), un cuestionario (para la encuesta).

Diseño por dimensión temporal

2.4 Universo y Muestra

El universo de la investigación es la autoridad y los docentes de la escuela “Magdalena Dávalos”

Cuadro No 1: Población

COMPOSICION	POBLACION
Autoridad	2
Docentes	12

Fuente: Escuela “Magdalena Dávalos”

Elaboración: Jessica Salazar

El trabajo de campo se realizará con todo el universo de la investigación.

2.5 Procesamiento de los Datos

Antes de aplicar las encuestas se explicará y analizará el objetivo de las mismas, la utilidad de los resultados que permitirán verificar la hipótesis planteada, así como para tener los elementos básicos para estructurar la propuesta.

Para la aplicación de las encuestas se siguió los siguientes pasos:

- Diseño y elaboración de los cuestionarios sobre la base de la matriz de operacionalización de variables.
- Aplicación de las encuestas.
- Codificación de la información mediante la revisión de los datos recolectados.
- Categorización para clasificar las respuestas, tabularlas con la ayuda de la computadora, realizando los cruces de información necesarios.
- Se elaboraron tablas y gráficos estadísticos que permiten comprender e interpretar el conjunto de datos y las relaciones importantes.

Los datos obtenidos fueron organizados, codificados, tabulados, comparados, analizados e interpretados, lo cual se presenta en el capítulo cuarto en tablas y gráficos estadísticos, así como la verificación de la hipótesis propuesta.

2.6 Gráficos

Para poder cumplir con los objetivos planteados en este proyecto, se elaboraron cuestionarios dirigidos a los docentes del plantel.

Para determinar la necesidad de realizar la presente investigación procedí a diseñar y aplicar una encuesta a Directivos y Docentes de la Escuela Magdalena Dávalos.

Los resultados de la investigación preliminar son:

Directivos

Pregunta 1: ¿Usted como maestro(a) que trabaja en una institución educativa está capacitada para el manejo de recursos audiovisuales?

CARACTERISTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100
NO	0	0
TOTAL	2	100

Cuadro No 2

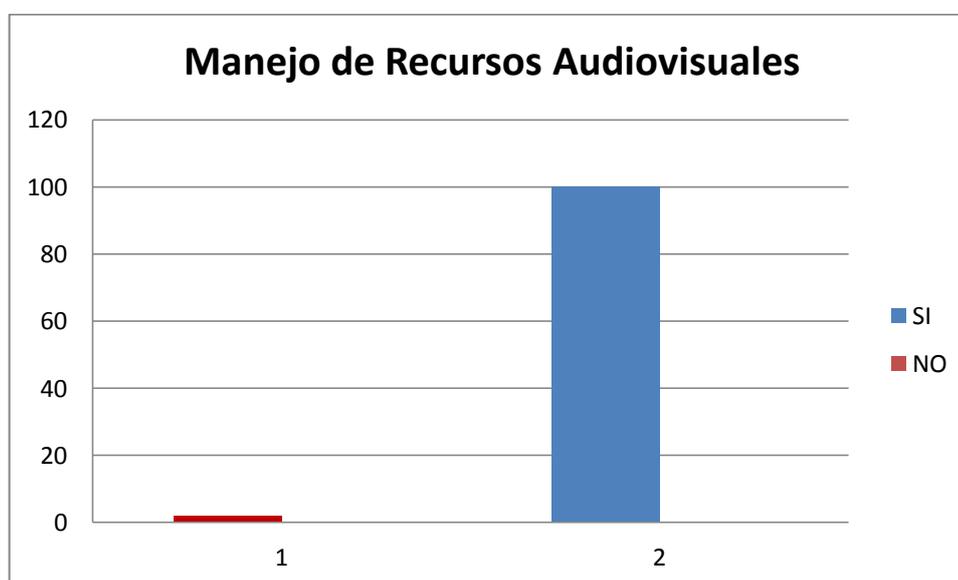


GRAFICO 1: Representación de las respuestas a la pregunta No.1

FUENTE: Escuela Magdalena Dávalos

ELABORACION: Jessica Salazar

INTERPRETACION

La investigación muestra que el cien por ciento de las autoridades están capacitadas para el manejo de recursos audiovisuales, por lo tanto serán de gran

apoyo para que en la institución exista una información de cómo utilizar correctamente los recursos de audiovisuales.

Pregunta 2: ¿En su práctica docente utilizado herramientas computacionales?

CARACTERISTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0
NO	2	100
TOTAL	2	100

Cuadro No 3

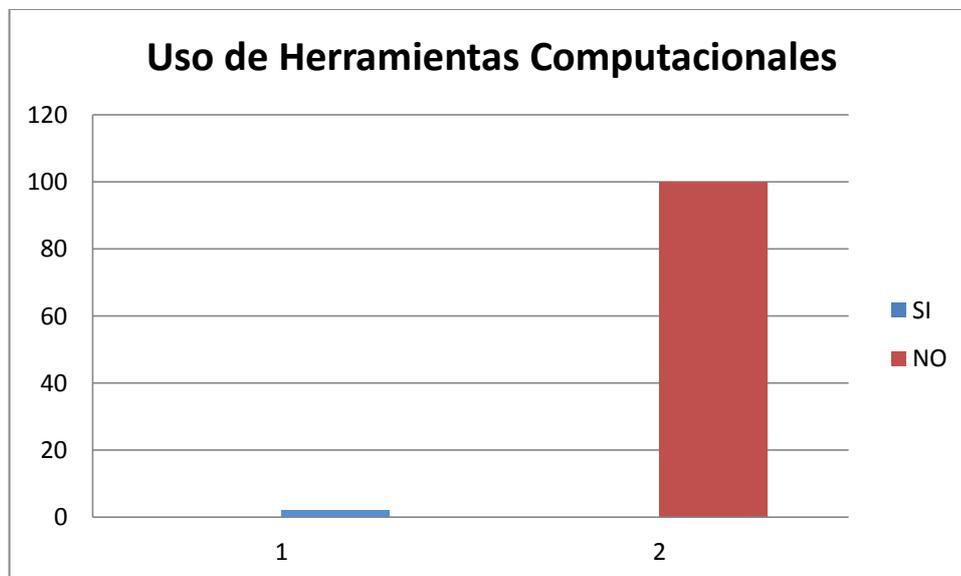


GRAFICO 2: Representación de las respuestas a la pregunta No.2

FUENTE: Escuela Magdalena Dávalos

ELABORACION: Jessica Salazar

INTERPRETACION

La encuesta indica que las autoridades en su práctica docente no han utilizado herramientas computacionales, confirmando de esta manera que existe un enorme desconocimiento de las herramientas existentes o una mala utilización de las que disponen.

Pregunta 3: ¿Conoce algún software multimedia?

CARACTERISTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100
NO	0	0
TOTAL	2	100

Cuadro No 4

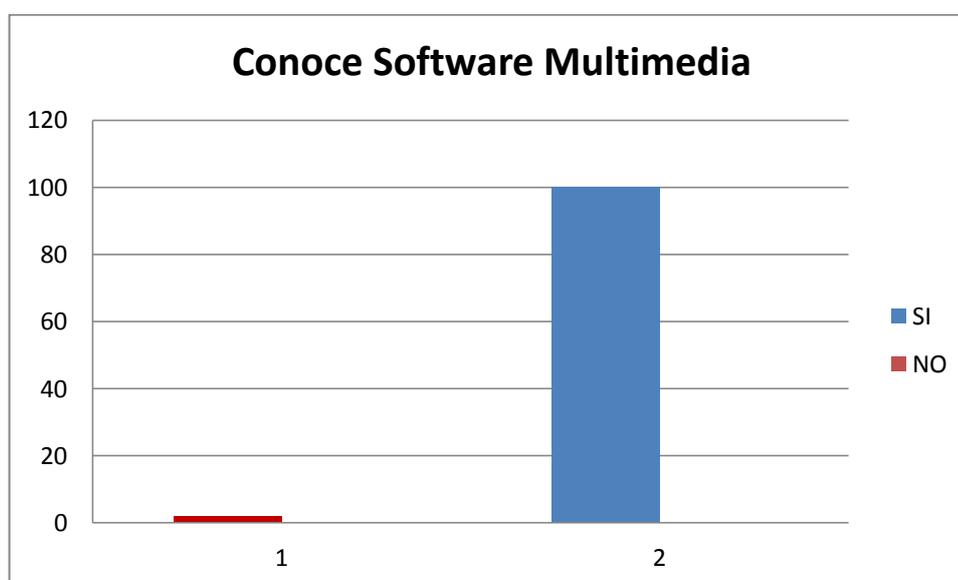


GRAFICO 3: Representación de las respuestas a la pregunta No.3

FUENTE: Escuela Magdalena Dávalos

ELABORACION: Jessica Salazar

INTERPRETACION

Como se puede apreciar en el grafico todas las autoridades conocen de un software multimedia, lo cual indica que estas pueden ser un gran apoyo para incentivar la utilización de las TICs.

Pregunta 4: ¿Considera que al utilizar el software multimedia en el proceso de aprendizaje mejoraría la calidad de educación en su institución?

CARACTERISTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100
NO	0	0
TOTAL	2	100

Cuadro No 5

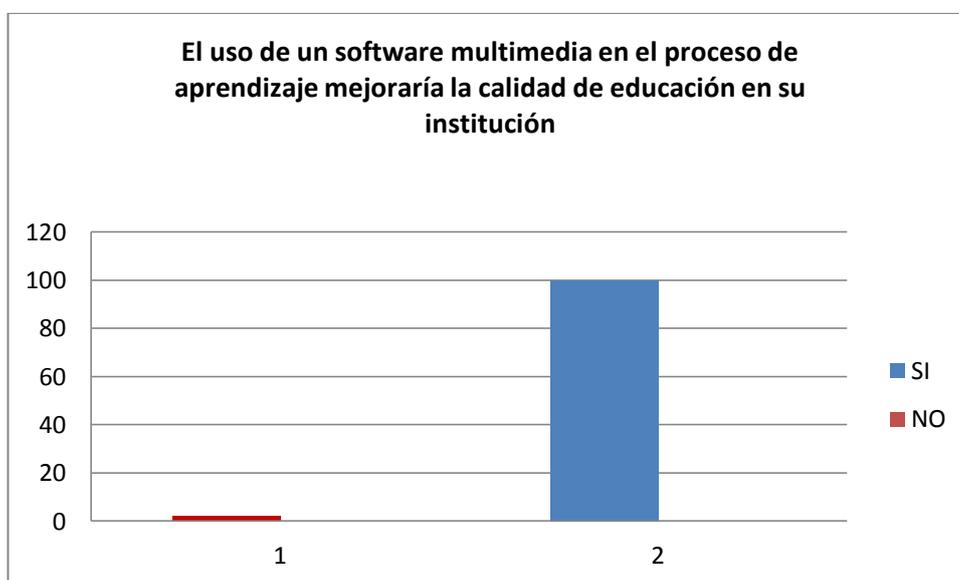


GRAFICO 4: Representación de las respuestas a la pregunta No.4

FUENTE: Escuela Magdalena Dávalos

ELABORACION: Jessica Salazar

INTERPRETACION

Como se puede observar las autoridades consideran que al utilizar un software multimedia mejoraría indiscutiblemente el aprendizaje

Pregunta 5: ¿Utiliza recursos pedagógicos en el proceso de aprendizaje en su aula de clase?

CARACTERISTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100
NO	0	0
TOTAL	2	100

Cuadro No 6

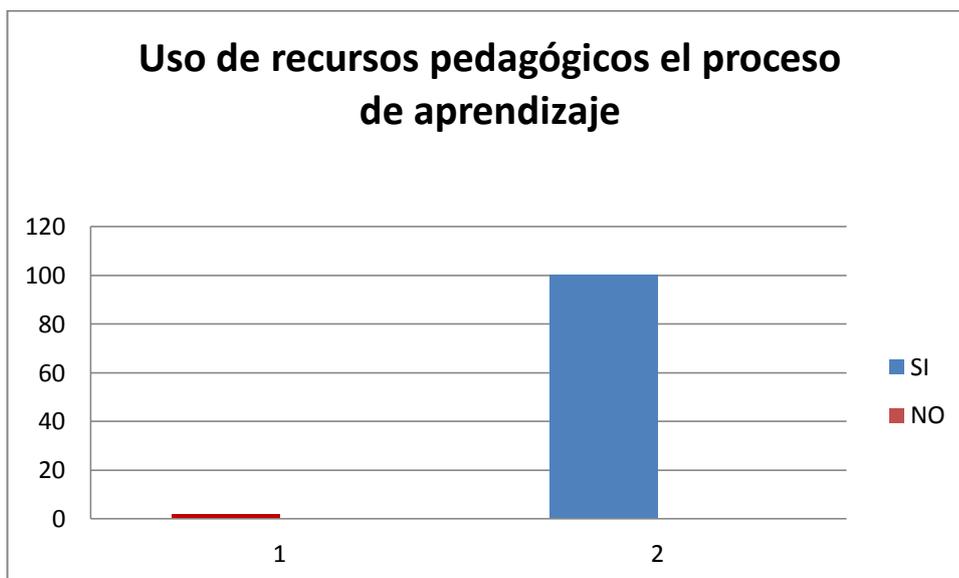


GRAFICO 5: Representación de las respuestas a la pregunta No.5

FUENTE: Escuela Magdalena Dávalos

ELABORACION: Jessica Salazar

INTERPRETACION

En esta pregunta todas las autoridades utilizan recursos pedagógicos en el proceso de aprendizaje ya que es de mucha importancia para lograr la atención de las estudiantes y así tener un buen resultado al término de una clase.

Pregunta 6: ¿Conoce la importancia de utilizar las TICs en el proceso de aprendizaje?

CARACTERISTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0
NO	2	100
TOTAL	2	100

Cuadro No 7

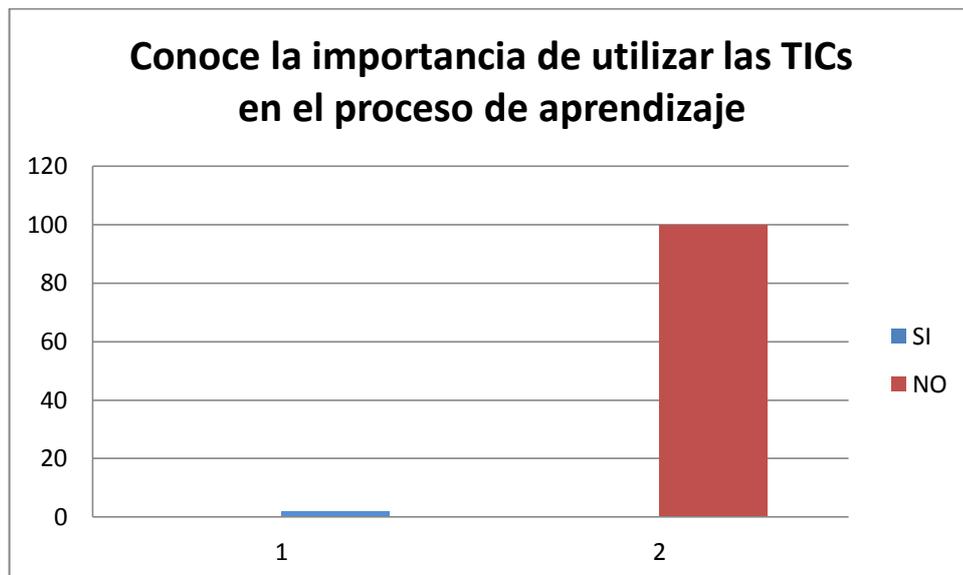


GRAFICO 6: Representación de las respuestas a la pregunta No.6

FUENTE: Escuela Magdalena Dávalos

ELABORACION: Jessica Salazar

INTERPRETACION

Las autoridades desconocen la importancia de utilizar las TICs en el proceso de aprendizaje, confirmando de esta manera la falta de conocimiento en cuanto la importancia y posibilidades de este recurso para mejorar el PEA.

Pregunta 7: ¿Utiliza métodos en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

CARACTERISTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100
NO	0	0
TOTAL	2	100

Cuadro No 8

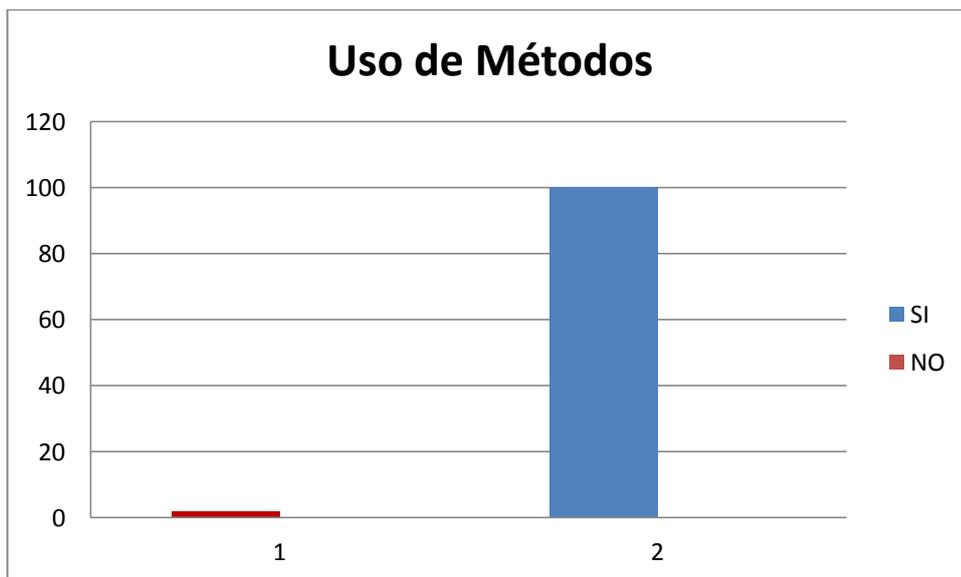


GRAFICO 7: Representación de las respuestas a la pregunta No.7

FUENTE: Escuela Magdalena Dávalos

ELABORACION: Jessica Salazar

INTERPRETACION

Las autoridades están conscientes que deben utilizar métodos en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que así se llegara a un determinado fin.

Pregunta 8: ¿Apoyaría usted la realización de un software educativo para poder cambiar los métodos y técnicas tradicionales?

CARACTERISTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100
NO	0	0
TOTAL	2	100

Cuadro No 9

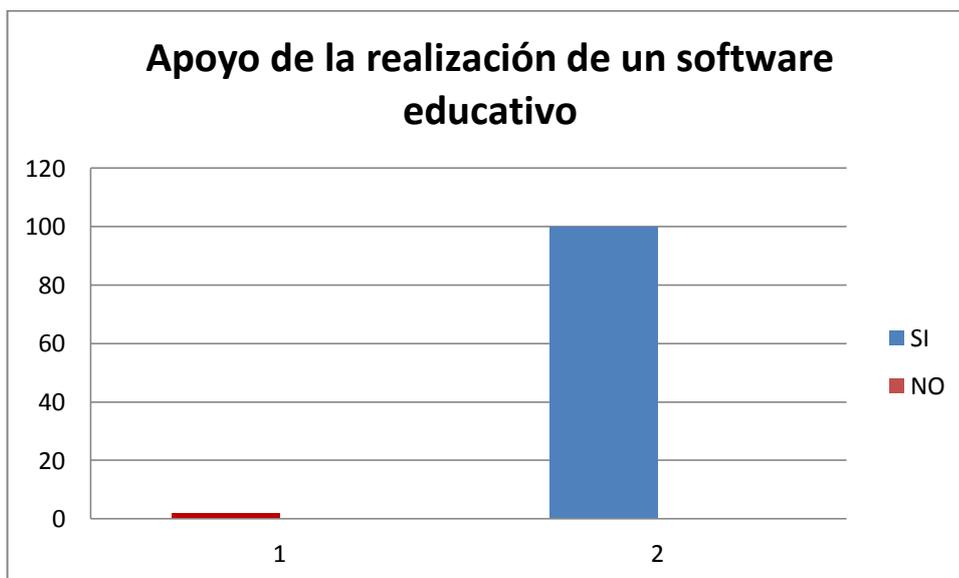


GRAFICO 8: Representación de las respuestas a la pregunta No.8

FUENTE: Escuela Magdalena Dávalos

ELABORACION: Jessica Salazar

INTERPRETACION

Muy importante la información que arroja esta pregunta pues existe unanimidad en el deseo de realizar un software educativo para que la educación sea cambiada o modificada, lo cual sustenta esta propuesta.

Docentes

Pregunta 1: ¿Usted como maestro(a) que trabaja en una institución educativa está capacitada para el manejo de recursos audiovisuales?

CARACTERISTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	50
NO	6	50
TOTAL	12	100

Cuadro No 10

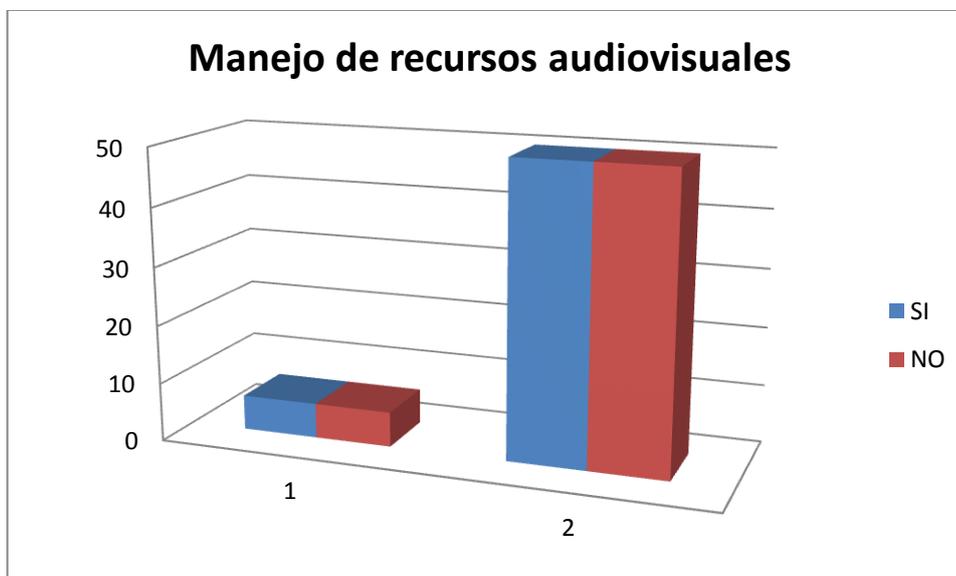


GRAFICO 9: Representación de las respuestas a la pregunta No.1

FUENTE: Escuela Magdalena Dávalos

ELABORACION: Jessica Salazar

INTERPRETACION

La investigación muestra que la mitad de los docentes están capacitados para poder manejar los recursos de audiovisuales, lo cual indica que existe una mala utilización de las que disponen.

Pregunta 2: ¿En su práctica docente utilizado herramientas computacionales?

CARACTERISTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	100
NO	0	0
TOTAL	12	100

Cuadro No 11

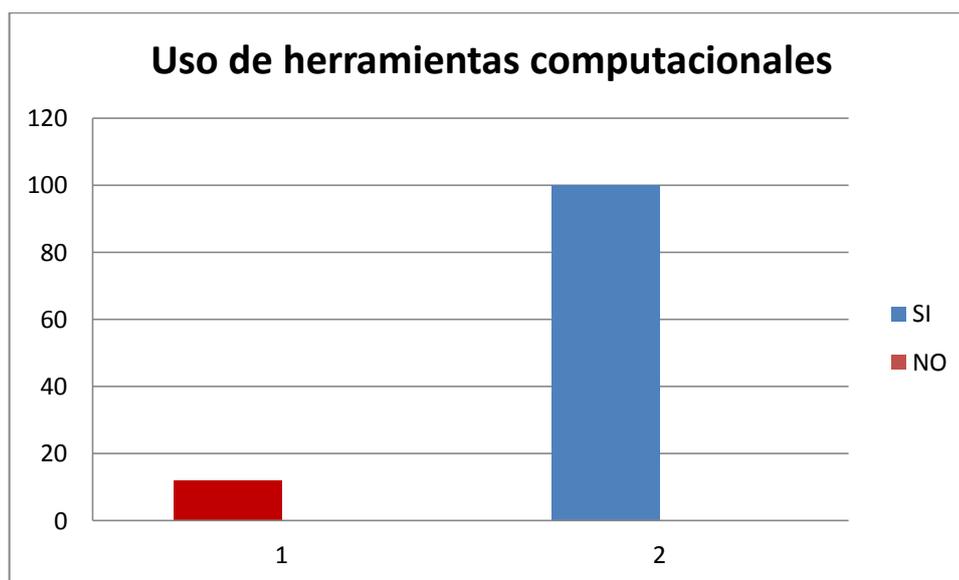


GRAFICO 10: Representación de las respuestas a la pregunta No.2

FUENTE: Escuela Magdalena Dávalos

ELABORACION: Jessica Salazar

INTERPRETACION

La información que nos presenta esta pregunta es muy importante ya que a pesar de no estar muy bien capacitados para el uso correcto de alguna herramienta computacional lo utilizan ya que es de gran ayuda para que exista una mejoría en la enseñanza-aprendizaje

Pregunta 3: ¿Conoce algún software multimedia?

CARACTERISTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	42
NO	7	58
TOTAL	12	100

Cuadro No 12

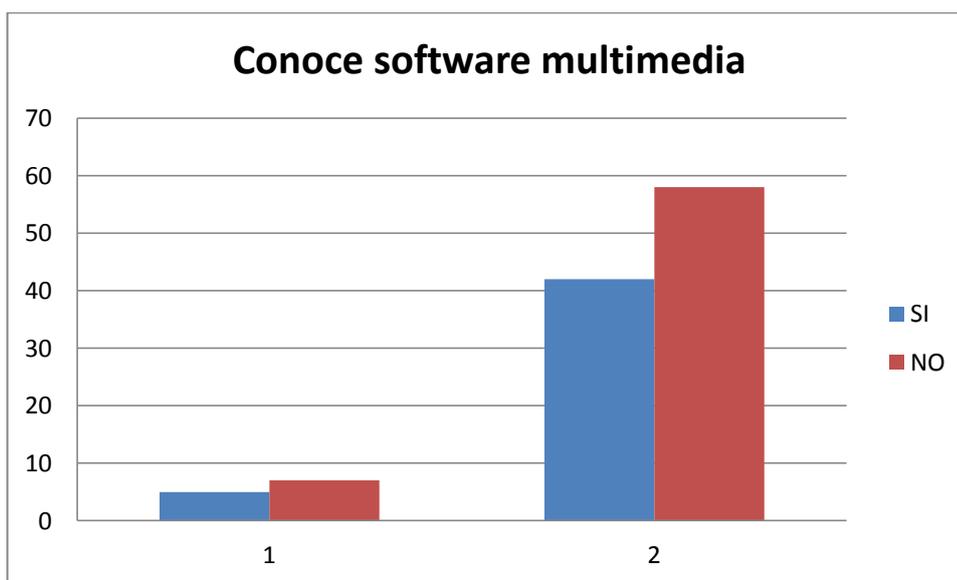


GRAFICO 11: Representación de las respuestas a la pregunta No.3

FUENTE: Escuela Magdalena Dávalos

ELABORACION: Jessica Salazar

INTERPRETACION

La mayoría de los docentes no conocen algún tipo de software multimedia, por ende están desperdiciando la gran utilidad que nos brindan estos instrumentos y se inclinan por una diversificación de las actividades tradicionales.

Pregunta 4: ¿Considera que al utilizar el software multimedia en el proceso de aprendizaje mejoraría la calidad de educación en su institución?

CARACTERISTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	100
NO	0	0
TOTAL	12	100

Cuadro No 13:

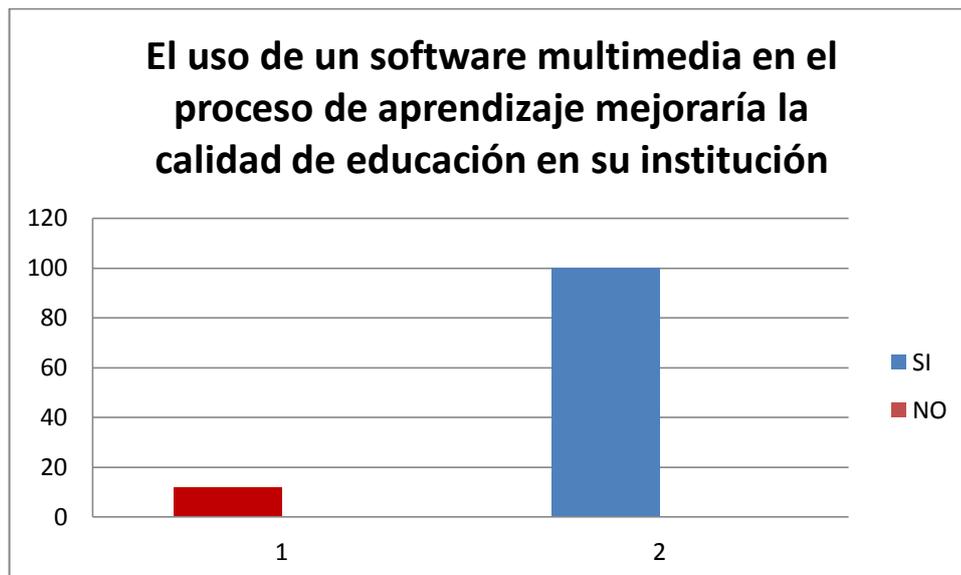


GRAFICO 12: Representación de las respuestas a la pregunta No.4

FUENTE: Escuela Magdalena Dávalos

ELABORACION: Jessica Salazar

INTERPRETACION

Como se puede observar en el grafico todos los encuestados están de acuerdo que un software multimedia mejoraría el proceso de aprendizaje, lo cual refleja el interés por parte de los docentes en aplicar cada uno de estos recursos.

Pregunta 5: ¿Utiliza recursos pedagógicos en el proceso de aprendizaje en su aula de clase?

CARACTERISTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	100
NO	0	0
TOTAL	12	100

Cuadro No 14

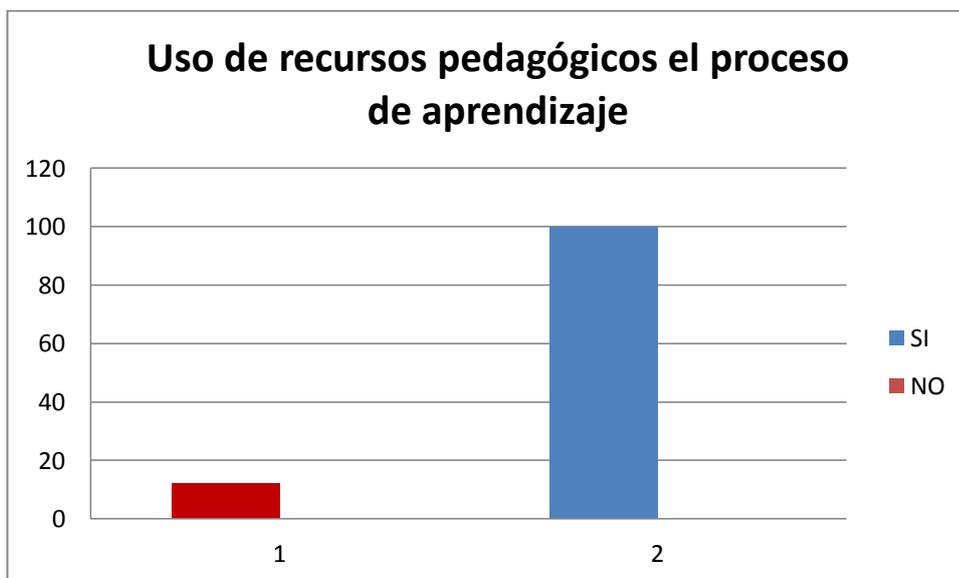


GRAFICO 13: Representación de las respuestas a la pregunta No.5

FUENTE: Escuela Magdalena Dávalos

ELABORACION: Jessica Salazar

INTERPRETACION

La totalidad de los docentes utilizan recursos pedagógicos en el proceso de aprendizaje ya que son muy importantes en el momento de impartir una clase.

Pregunta 6: ¿Conoce la importancia de utilizar las TICs en el proceso de aprendizaje?

CARCTERISTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0
NO	12	100
TOTAL	12	100

Cuadro No 15

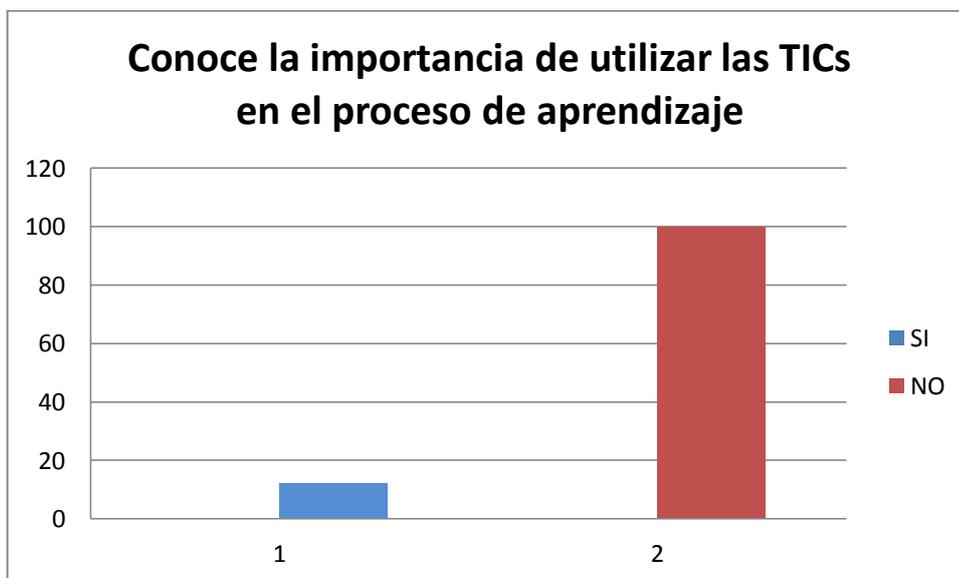


GRAFICO 14: Representación de las respuestas a la pregunta No.6

FUENTE: Escuela Magdalena Dávalos

ELABORACION: Jessica Salazar

INTERPRETACION

En esta pregunta resalta que las TICs no son tomadas en cuenta en el momento de impartir una clase, por lo que se aprecia la necesidad urgente de mejorar este aspecto.

Pregunta 7: ¿Utiliza métodos en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

CARACTERISTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	100
NO	0	0
TOTAL	12	100

Cuadro No 16

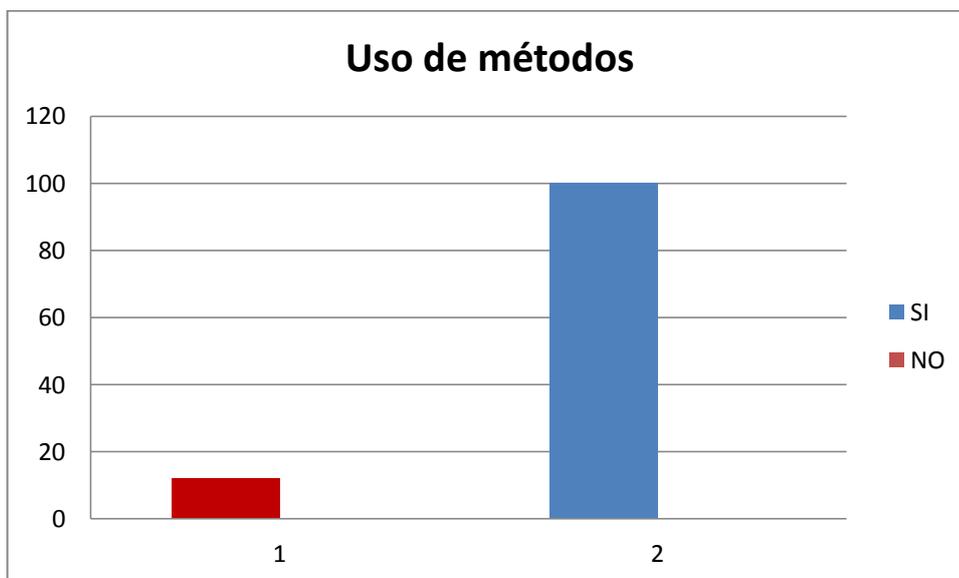


GRAFICO 15: Representación de las respuestas a la pregunta No.7

FUENTE: Escuela Magdalena Dávalos

ELABORACION: Jessica Salazar

INTERPRETACION

Cada uno los docentes utilizan métodos en el proceso de enseñanza- aprendizaje ya que es muy fundamental para que exista un entendimiento en la clase dada diariamente y elevar su nivel académico.

Pregunta 8: ¿Apoyaría usted la realización de un software educativo para poder cambiar los métodos y técnicas tradicionales?

CARACTERISTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	100
NO	0	0
TOTAL	12	100

Cuadro No 17

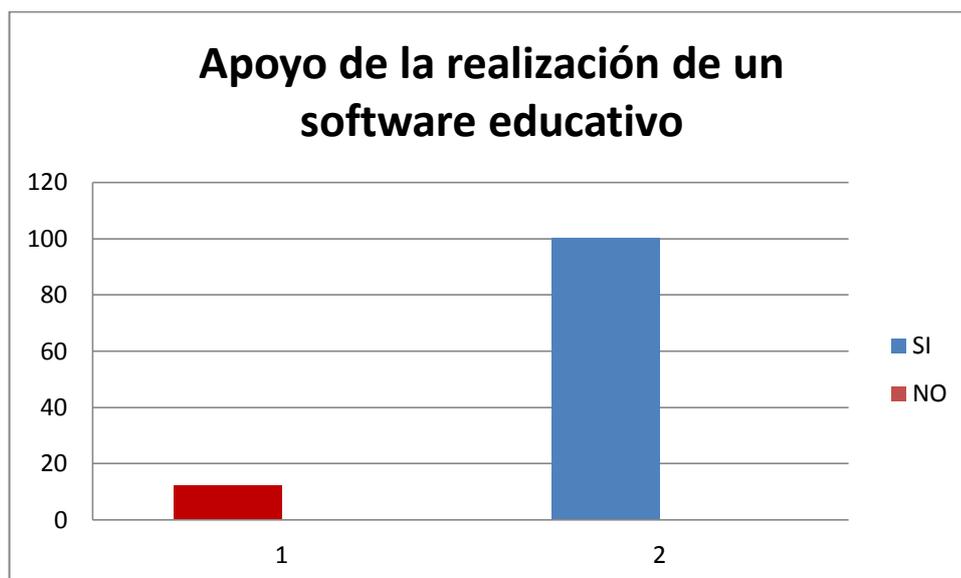


GRAFICO 16: Representación de las respuestas a la pregunta No.8

FUENTE: Escuela Magdalena Dávalos

ELABORACION: Jessica Salazar

INTERPRETACION

La respuesta dada a esta pregunta es muy esencial ya que todos nos estaremos encaminado a un determinado propósito que es mejorar la calidad de educación en nuestro plantel educativo.

Globalmente nos podemos dar cuenta que tanto Directores como Docentes no utilizamos recursos pedagógicos multimedia, además no hemos sido capacitados para el manejo de los mismos, sabemos sí que hay nuevos recursos pedagógicos de innovación, pero recién empezamos a tomar la importancia debida, queremos apoyar con recursos humanos más no técnicos ni económicos y esperamos que los software educativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje nos ayuden para mejorar la calidad de la educación.

2.7 Métodos

Para desarrollar este proyecto utilizaremos los siguientes métodos:

Método Científico

Se utilizó porque abarca un conjunto de procedimientos lógicamente sistematizados que el investigador recoge para descubrir y enriquecer la ciencia.

Método Analítico – Sintético

Se utilizará para realizar análisis y síntesis de la información referente al año de educación básica.

CAPITULO III

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

3.1. Comprobación de Hipótesis

Si partimos de la hipótesis planteada al inicio de la presente investigación y de acuerdo a los datos recopilados a las personas encuestadas, los mismos que fueron analizados en el punto anterior, se procede a la verificación para lo cual se ha utilizado el Método Lógico.

Hipótesis

“La aplicación de las TICs mejora el proceso de enseñanza aprendizaje en el tercer año de educación básica de la escuela Magdalena Dávalos de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo durante el periodo lectivo 20011-2012”

Variable Independiente (A)

Tecnologías de la Información y Comunicación

Variable Dependiente (B)

Proceso de Enseñanza Aprendizaje

Método Lógico(A → B)

El Método Ponendo Pones sostiene que “Afirmando Afirmar”, es decir que si se cumple A entonces se cumple B, por lo tanto se demuestra que:

La aplicación de las TICs mejora el proceso de enseñanza aprendizaje en el tercer año de educación básica de la escuela Magdalena Dávalos

Adicional a ello los resultados obtenidos demuestran que la mayor parte de la población que intervino en la investigación considera que efectivamente el Proceso Enseñanza Aprendizaje se ve fortalecido por la aplicación de Actividades Interactivas de Clase.

Se puede concluir mencionando que el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje es uno de los aspectos que se involucran en lograr “Calidad de Educación” que se evidencia en la posibilidad de generar cambios, a través de la integración de la tecnología al proceso educativo, con el firme propósito de promover la formación de estudiantes más creativos e independientes, crear una cultura tecnológica e incorporar la actividad científica y docente al desarrollo tecnológico.

3.2. Conclusiones

- El personal docente están dispuestos a participar en un proceso de innovación del proceso enseñanza aprendizaje.
- Se mejorará el perfil profesional de los docentes con la utilización de las TICs.
- La implementación de una metodología adecuada ayudará para la utilización correcta de las TICs en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- La realidad socio económico del medio no ayuda a tener acceso a tecnología que se encuentra en la actualidad.
- Existe un desperdicio de recursos tecnológicos por parte de los docentes, pues se limitan en el mejor de los casos al uso del internet.

3.3. Recomendaciones

- Promover el uso de recursos multimedia y diseño de material digital.
- Diseñar un proceso de capacitación adecuado para los docentes de la institución.
- Diversificar el tipo de actividades para despertar el interés de las estudiantes.
- Despertar el interés de padres de familia para implementar recursos de multimedia
- Incorporar recursos multimedia para mejorar el nivel de atención de las estudiantes.

CAPITULO IV

PROPUESTA

4.1. Título

Utilización de juegos educativos para mejorar la enseñanza- aprendizaje

4.2. Introducción

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre esta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas.

Los juegos les permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamientos, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Esta es una propuesta innovadora que busca innovar el proceso de enseñanza – aprendizaje sirviéndose de la tecnología como mediadora.

Será muy satisfactorio para mí que este proyecto contribuya al mejor rendimiento y porque no decirlo a un excelente provecho académico y a la superación de las debilidades de la enseñanza – aprendizaje.

4.3. Objetivo

- Diseñar y Aplicar actividades interactivas que generen un mejor control del aprendizaje.

4.4. Desarrollo

Los elementos básicos que serán incorporados en el producto acreditable son:

Elementos Multimedia

Considerando las posibilidades pedagógicas del material multimedia, se incorporarán actividades con la finalidad de volver al material más interactivo, novedoso e interesante para las estudiantes.

A continuación se presenta un estudio más detallado de estas ventajas e inconvenientes potenciales de los materiales educativos multimedia.

VENTAJAS E INCONVENIENTES POTENCIALES DEL MULTIMEDIA EDUCATIVO

VENTAJAS

Interés – Motivación: Los alumnos están muy motivados y la motivación (el querer) es uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento. Por otro lado, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, es probable que aprendan más.

Interacción: Continúa actividad intelectual los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y mantienen un alto grado de implicación en el trabajo. La versatilidad e interactividad del ordenador y la posibilidad de "dialogar" con él, les atrae y mantiene su atención.

Los alumnos a menudo aprenden con menos tiempo: Este aspecto tiene especial relevancia en el caso del "training" empresarial, sobre todo cuando el personal es apartado de su trabajo productivo en una empresa para reciclarse.

Desarrollo de la iniciativa: La constante participación por parte de los alumnos propicia el desarrollo de su iniciativa ya que se ven obligados a tomar continuamente nuevas decisiones ante las respuestas del ordenador a sus acciones. Se promueve un trabajo autónomo riguroso y metódico.

Múltiples perspectivas e itinerarios: Los hipertextos permiten la exposición de temas y problemas presentando diversos enfoques, formas de representación y perspectivas para el análisis, lo que favorece la comprensión y el tratamiento de la diversidad.

Aprendizaje a partir de los errores: El "feed back" inmediato a las respuestas y a las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen y generalmente el programa les ofrece la oportunidad de ensayar nuevas respuestas o formas de actuar para superarlos. Se favorecen los procesos meta cognitiva.

Facilitan la evaluación y control - Liberan al profesor de trabajos repetitivo: Al facilitar la práctica sistemática de algunos temas mediante ejercicios de refuerzo sobre técnicas instrumentales, presentación de conocimientos generales, prácticas sistemáticas de ortografía..., liberan al profesor de trabajos repetitivos, monótonos y rutinarios, de manera que se puede dedicar más a estimular el desarrollo de las facultades cognitivas superiores de los alumnos. Los ordenadores proporcionan informes de seguimiento y control.

Facilitan la autoevaluación del estudiante.

Alto grado de interdisciplinariedad: Las tareas educativas realizadas con ordenador permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad ya que el ordenador debido a su versatilidad y gran capacidad de almacenamiento permite realizar muy diversos tipos de tratamiento a una información muy amplia y variada. Y con la telemática aún más.

Individualización: Estos materiales individualizan el trabajo de los alumnos ya que el ordenador puede adaptarse a sus conocimientos previos y a su ritmo de trabajo. Resultan muy útiles para realizar actividades complementarias y de recuperación en las que los estudiantes pueden auto controlar su trabajo.

Actividades cooperativas: El ordenador propicia el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales, el intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la personalidad. El trabajo en grupo estimula a sus componentes y hace que discutan sobre la mejor solución para un problema, critiquen, se comuniquen los descubrimientos. Además aparece más tarde el cansancio, y algunos alumnos razonan mejor cuando ven resolver un problema a otro que cuando tienen ellos esta responsabilidad.

Contacto con las nuevas tecnologías y el lenguaje audiovisual: Estos materiales proporcionan a los alumnos y a los profesores un contacto con las TIC, generador de experiencias y aprendizajes. Contribuyen a facilitar la necesaria alfabetización informática y audiovisual

INCONVENIENTES

Adicción: El multimedia interactivo resulta motivador, pero un exceso de motivación puede provocar adicción. El profesorado deberá estar atento ante alumnos que muestren una adicción desmesurada.

Distracción: Los alumnos a veces se dedican a jugar en vez de trabajar

Ansiedad: La continua interacción ante el ordenador puede provocar ansiedad en los estudiantes.

Aprendizajes incompletos y superficiales: La libre interacción de los alumnos con estos materiales (no siempre de calidad) a menudo proporciona aprendizajes incompletos con visiones de la realidad simplista y poco profunda. La calidad de los aprendizajes generalmente no es mayor que utilizando otros medios.

Diálogos muy rígidos: Los materiales didácticos exigen la formalización previa de la materia que se pretende enseñar y que el autor haya previsto los caminos y diálogos que los alumnos seguirán en su proceso de descubrimiento de la materia. El diálogo profesor-alumno es más abierto y rico

Desorientación informativa: Muchos estudiantes se pierden en los hipertextos y la atomización de la información les dificulta obtener visiones globales. Los materiales hipertextuales muchas veces resultan difíciles de imprimir (están muy troceados)

Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo: Los estudiantes pueden centrarse en la tarea que les plantea el programa en un sentido demasiado estrecho y buscar estrategias para cumplir con el mínimo esfuerzo mental, ignorando las posibilidades de estudio que les ofrece el programa. Muchas veces los alumnos consiguen aciertos a partir de premisas equivocadas, y en ocasiones hasta pueden resolver problemas que van más allá de su comprensión utilizando estrategias que no están relacionadas con el problema pero que sirven para lograr su objetivo. Una de estas estrategias consiste en "leer las intenciones del maestro"

Cansancio visual y otros problemas físicos: Un exceso de tiempo trabajando ante el ordenador o malas posturas pueden provocar diversas dolencias”¹⁰.

4.5. RECURSOS TECNOLOGICOS UTILIZADOS

Internet

“Podemos definir a Internet como una *"red de redes"*, es decir, una red que no sólo interconecta computadoras, sino que interconecta redes de computadoras entre sí.

Una red de computadoras es un conjunto de máquinas que se comunican a través de algún medio (cable coaxial, fibra óptica, radiofrecuencia, líneas telefónicas, etc.) con el objeto de compartir recursos.

De esta manera, Internet sirve de enlace entre redes más pequeñas y permite ampliar su cobertura al hacerlas parte de una "red global". Esta red global tiene la característica de que utiliza un lenguaje común que garantiza la intercomunicación de los diferentes participantes; este lenguaje común o protocolo (un protocolo es el lenguaje que utilizan las computadoras al compartir recursos) se conoce como TCP/IP. Dentro del proyecto se utilizará este importante servicio cuando estemos trabajando en clase”¹¹

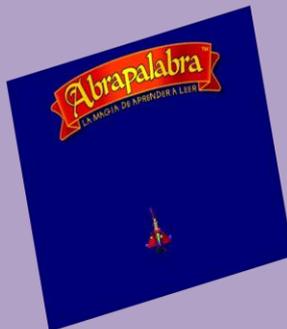
¹⁰<http://aquarel6.blogspot.com/2009/11/ventajas-e-inconvenientespotenciales.html>

¹¹http://www.cad.com.mx/que_es_internet.htm



APRENDER

JUEGOS EDUCATIVOS



Una propuesta para solucionar
Problemas de Aprendizaje

Jessica Mariela Salazar Rivera

APRENDER

JUEGOS EDUCATIVOS

PARTE I

**JUEGOS PARA
APRENDER
MATEMATICAS**



4.6. EVIDENCIA DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

A continuación se presentan algunas pantallas de los recursos educativos de clase:

ÍNDICE GENERAL	
Cuaderno de operaciones	Grupo 2 Hangzhou
Sumar	Monedas
Restar	Tiempo
Multiplicar	Peso
Dividir	Volumen
	Longitud
Cálculo Mental	Grupo 3 Xi'an
Sumar	Sistemas de numeración
Restar	Números Romanos
Multiplicar	Gráficos
Dividir	Números ordinales
Grupo 1 Pekín	
Rectas	
Ángulos	
Polígonos	
Círculo	
Cuerpos Volumétricos	
Fracciones	



$$\begin{array}{r} 45 \\ - 4 \\ \hline \end{array}$$

LLEVADORAS

El robot se ha quedado sin energía.
Resuelve la resta y recárgalo

0

$$\begin{array}{r} 83 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

LLEVADORAS

- Se marcan solas
- Las colocas tu
- Las calculas mentalmente

2x1=2
2x2=4
2x3=6
2x4=8
2x5=10
2x6=12
2x7=14
2x8=16
2x9=18

CONSULTA LA TABLA

El robot se ha quedado sin energía.
Resuelve la multiplicación y recárgalo

0

88

21

22

10 + 78

↩ 1 🎓

Pulsa la cometa correcta

0

78

79

74

80

88 - 10

↩ 1 🎓

Elige el estandarte correcto

0

43

8

18

21

1×8

Explota el cohete correcto

0

En un metro hay...

1000 milímetros

100 milímetros

10 milímetros

0 de 40

El triángulo isósceles es aquel...

no tiene ningún lado igual

que tiene dos lados iguales

que tiene los tres lados iguales



0 de 50



El ordinal que se corresponde al 12 es...

el decimodos

el duodécimo

el decimotercero



0 de 44



APRENDER

JUEGOS EDUCATIVOS

PARTE II

**JUEGOS DE
LECTURA Y
ESCRITURA**



JESSICA MARIELA SALAZAR RIVERA

Abrapalabra™

LA MAGIA DE APRENDER A LEER



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Las Vocales Pirata Pálido Monte Maravilla Tren Travieso Fantasma Flaco Condesa Cecilia Ratón Remigio Genio Genial

Íñigo el Ñandú El Templo Trabalenguas Memorias de Cuentín

- Una niña pelaba piñas y lo hacía en forma extraña,
- las partía con un puñal y le daba el jugo a la araña.

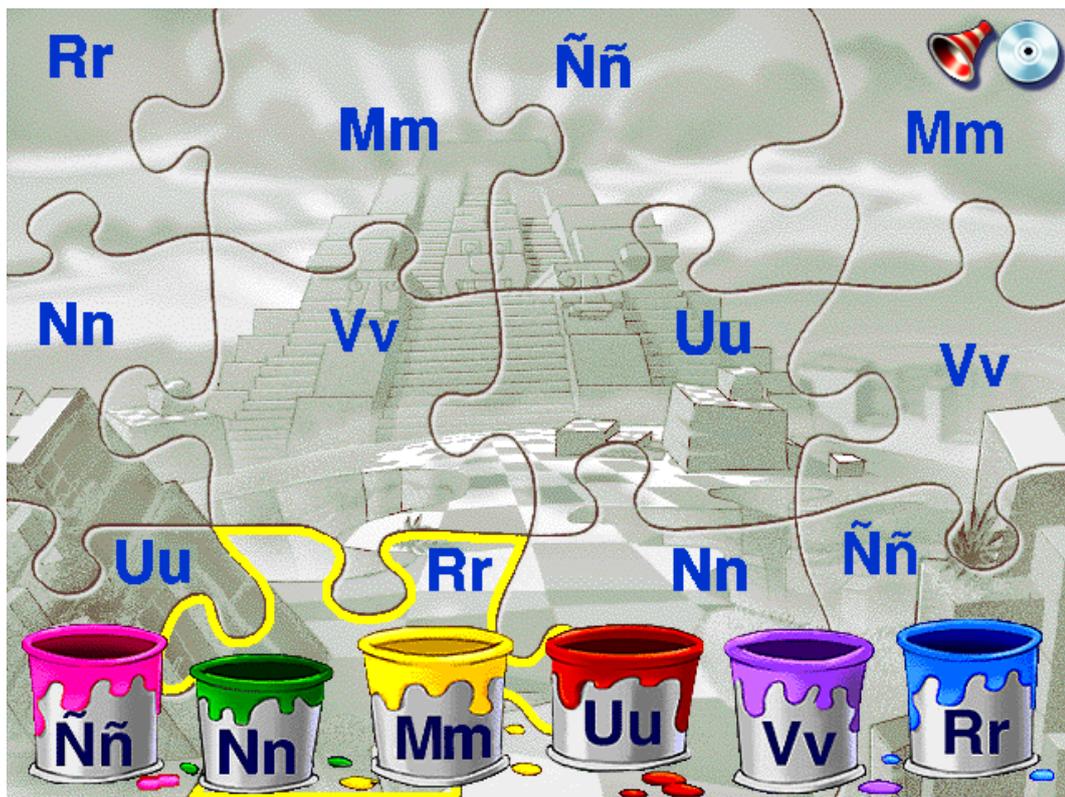
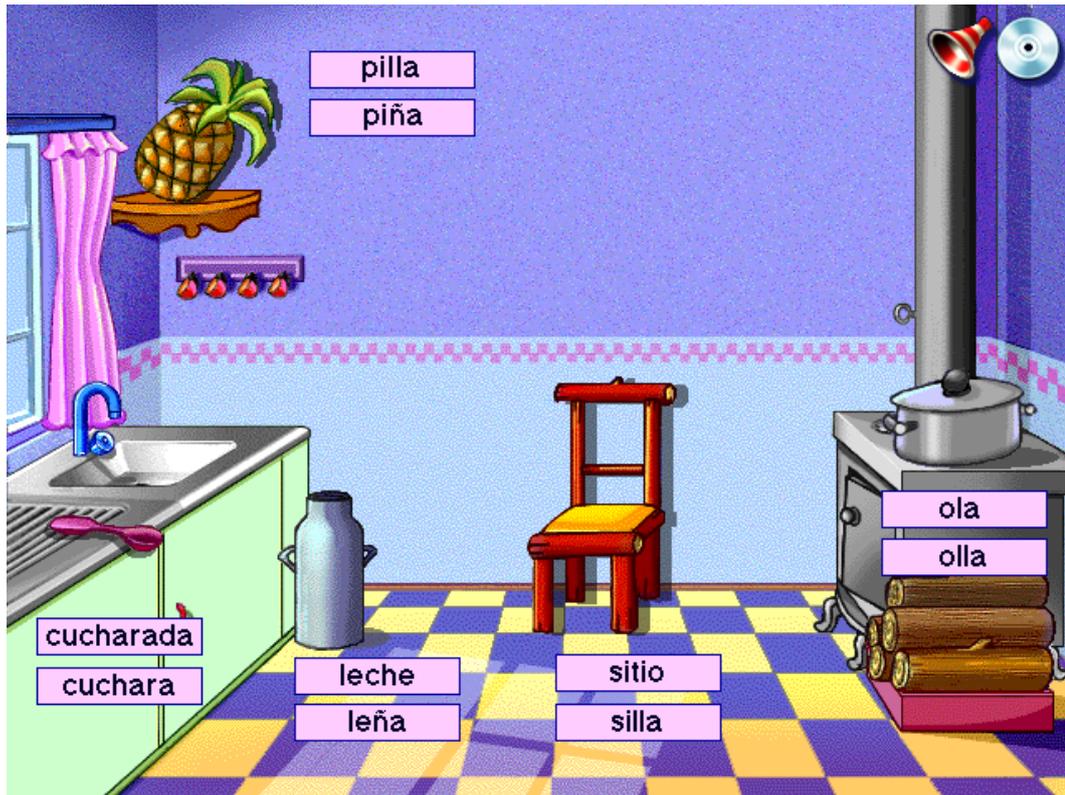


- Todas las mañanas del año el ñandú se daba un baño.
- Y como se sentía solo soñaba con ser parte de un rebaño.

Memorice

	araña		
araña	araña		
a	a		

Control panel: Refresh, Timer, Mute.







-  Una ardilla que es muy bella sólo quiere ser estrella.
-  Usa anillos y collar y no quiere ir a jugar.
-  Las otras ardillas la llaman, y la invitan a comer bellotas.
-  Ella se pone a llorar porque no la dejan soñar.










 _____ saltan.

Él

Ella

Ellos

Ellas

Aplicación de la propuesta



Desarrollo del pensamiento a través de la utilización de software educativo







R. del E.

ESCUELA "MAGDALENA DÁVALOS"

DIRECCIÓN: BENALCAZAR 17 - 37 Y PRIMERA CONSTITUYENTE - TELÉFONO: 2961886
RIOBAMBA - ECUADOR

Riobamba 27 de Septiembre del 2011

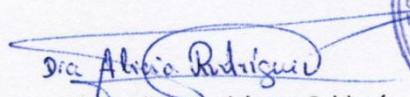
CERTIFICACION

La suscrita Directora de la Escuela "Magdalena Dávalos" Dra. Alicia Rodríguez Calderón certifica que:

La Lic. Jessica Mariela Salazar Rivera desarrollo la propuesta titulada "**UTILIZACION DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE**", en el 3er. Año de Educación Básica paralelo "A".

El aporte de este proyecto, fue muy importante porque permitió mejorar la calidad educativa de las estudiantes de nuestro plantel.

Atentamente,


Dra. Alicia Rodríguez Calderón.

DIRECTORA (E)



4.7. RESULTADOS ESPERADOS

Al utilizar recursos de multimedia en clases se espera:

Para el docente:

- Contar con herramientas efectivas para soporte de su tarea pedagógica
- Multiplicar la variedad de recursos con los que cuenta
- Promover el trabajo creativo

Para el estudiante:

- Motivar y dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje al contar con herramientas nuevas
- Contar con un recurso permanente para apoyar su formación
- Mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el tercer año de educación básica de la escuela.

BIBLIOGRAFIA

COBOS, H. Editor (1998): Experiencias innovadoras en la educación, colección Historia de la educación y el pensamiento pedagógico ecuatoriano, Quito, IMCA _ Quito

FONTANILLO, Enrique (1986): Diccionario de Informática, Madrid, Anaya S.A.

MARQUÈS, Pere. TIC: aportaciones y dificultades para su expansión

MARQUÈS, Pere. Impacto de las TICs en el mundo educativo.

WITT, Paul (1978): Programación y tecnología educativa, Madrid, Anaya S.A.

LINKOGRAFIA

¹Bruner, j., Educación e Internet ¿La próxima revolución? Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2003

²Castell M., La era de la Información Económica, sociedad y cultura, Siglo Veintiuno Editores, México, 1997, p. 58

³<http://es.scribd.com/doc/3284976/El-uso-de-las-tics-en-la-educacion>

⁴ Sánchez J. (1999), en su libro "Construyendo y Aprendiendo con el computador

⁵ http://bvs.sld.cu/revistas/aci/voll_6_03/aci17603.htm

⁶ <<http://www.peremarques.net/eparalel.htm>>

⁷ <<http://www.peremarques.net/competen.htm>>.

⁸ <<http://www.peremarques.net/siyedu.htm>>.

⁹ <<http://www.peremarques.net/docentes.htm>>.

¹⁰<http://aquarel6.blogspot.com/2009/11/ventajas-e-inconvenientespotenciales.html>

¹¹http://www.cad.com.mx/que_es_internet.htm

ANEXO 1

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES,
F ILOSOFICAS Y HUMANISTICAS
ESCUELA EDUCACION BASICA
ENCUESTA A ALTA GERENCIA**

Señor (a) Director (a):

La presente encuesta tiene por objeto recoger información que permita investigar el tema: “**APLICACIÓN DE LAS TICs EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**”

Por tal motivo sírvase dar contestación la presente con la mayor veracidad posible.

OBJETIVO: Conocer si en la institución que usted dirige se está utilizando la TICs en el proceso de aprendizaje.

DATOS DE IDENTIFICACION:

Nombre del plantel.....

Nombres.....

Fecha.....

Encuestadora.....

ORIENTACION: Marque con una x la respuesta que usted considera correcta

1.- ¿Usted como maestro(a) que trabaja en una institución educativa está capacitada para el manejo de recursos audiovisuales?

SI ()

NO ()

2.- ¿En su práctica docente a utilizado herramientas computacionales?

SI ()

NO ()

3.- ¿Conoce algún software multimedia?

SI ()

NO ()

4.- ¿Considera que al utilizar el software multimedia en el proceso de aprendizaje mejoraría la calidad de educación en su institución?

SI ()

NO ()

5.- ¿Utiliza recursos pedagógicos en el proceso de aprendizaje en su aula de clase?

SI ()

NO ()

6.- ¿Conoce la importancia de utilizar las TICs en el proceso de aprendizaje?

SI ()

NO ()

7.- ¿Utiliza métodos en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

SI ()

NO ()

8.- ¿Apoyaría usted la realización de un software educativo para poder cambiar lo métodos y técnicas tradicionales?

SI ()

NO ()

Gracias por su colaboración

ANEXO 2

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES,
F ILOSOFICAS Y HUMANISTICAS
ESCUELA EDUCACION BASICA
ENCUESTA PARA DOCENTES

Señor(a) (ita) Profesor(a)

La presente encuesta tiene por objeto recoger información que permita investigar el tema: **“APLICACIÓN DE LAS TICs EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE”**

Por tal motivo sírvase dar contestación la presente con la mayor veracidad posible.

OBJETIVO: Conocer si en la institución que usted dirige se está utilizando la TICs en el proceso de aprendizaje.

DATOS DE IDENTIFICACION:

Nombre del plantel.....

Nombres.....

Fecha.....

Encuestadora.....

ORIENTACION: Marque con una x la respuesta que usted considera correcta

1.- ¿Usted como maestro(a) que trabaja en una institución educativa está capacitada para el manejo de recursos audiovisuales?

SI ()

NO ()

2.- ¿En su práctica docente a utilizado herramientas computacionales?

SI ()

NO ()

3.- ¿Conoce algún software multimedia?

SI ()

NO ()

4.- ¿Considera que al utilizar el software multimedia en el proceso de aprendizaje mejoraría la calidad de educación en su institución?

SI ()

NO ()

5.- ¿Utiliza recursos pedagógicos en el proceso de aprendizaje en su aula de clase?

SI ()

NO ()

6.- ¿Conoce la importancia de utilizar las TICs en el proceso de aprendizaje?

SI ()

NO ()

7.- ¿Utiliza métodos en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

SI ()

NO ()

8.- ¿Apoyaría usted la realización de un software educativo para poder cambiar lo métodos y técnicas tradicionales?

SI ()

NO ()

Gracias por su colaboración

ANEXO 3

Fotografía de la escuela “Magdalena Dávalos”



Niñas del tercer año de educación básica paralelo “A”



Utilización de la televisión (video del alfabeto) como una estrategia para captar la atención de las niñas en una clase de lengua



Utilizacion del retroproyector en la sala de multimedia



