



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO MATRIZ GUAYAQUIL**

**PROYECTO EDUCATIVO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADOS
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: SISTEMAS MULTIMEDIA**

**TEMA:
RECURSOS MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE PROCESADORES DE
TEXTO, EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO
GENERAL UNIFICADO EN LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA
APLICADA A LA EDUCACIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA
FISCAL CAMILO PONCE ENRQUEZ, EN EL PERIODO
LECTIVO 2016-2017. PROPUESTA DISEÑO DE
UNA GUÍA MULTIMEDIA PARA EL
MANEJO DE PROCESADORES
DE TEXTO**

Código: 45 – 17 - 07

**AUTORES: RAFAEL STALYN BAQUE GRANADO
EDDY JOFFRE CONTRERAS FRANCO**

**CONSULTOR ACADÉMICO: RUFO FUENTES CAMPUZANO, MSc.
VII PROMOCION**

GUAYAQUIL,NOVIEMBRE 2017



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO MATRIZ GUAYAQUIL**

DIRECTIVOS

MSc. Silvia Moy Sang Castro
DECANA

MSc. Wilson Romero
VICEDECNO

MSc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE MULTIMEDIA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO

Arq.

Silvia Moy-Sang Castro, MSc.

Decana de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

De mis consideraciones:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación nos designaron consultores académicos de Proyectos Educativos de Licenciatura de Ciencias de la Educación, Mención: **Sistemas Multimedia**, el día 21 de octubre del 2016, tenemos a bien informar lo siguiente:

Que los integrantes: Baque Granado Rafael Stalyn con C.C. 0925802084 y Contreras Franco Eddy Joffre con C.C. 0926005117, diseñaron el proyecto educativo con el Tema: **RECURSOS MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE PROCESADORES DE TEXTO, EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO EN LA ASIGNATURA DE INFORMATICA APLICADA A LA EDUCACIÓN, DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL CAMILO PONCE ENRÍQUEZ, UBICADO EN LA ZONA 8, DISTRITO 6, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, DEL PERIODO LECTIVO 2016 – 2017, Propuesta: DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA PARA EL MANEJO DE PROCESADORES DE TEXTO.**

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Los participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas consecutivas del proyecto. Por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del proyecto y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.



MSc. Rufo Fuentes Campuzano

Consultor Académico

Arq.

Silvia Moy-Sang Castro, MSc.

Decana de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

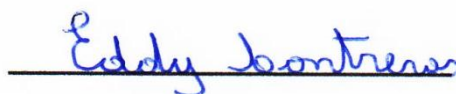
Ciudad. -

Nosotros, Baque Granado Rafael Stalyn con C.C. 0925802084, y Contreras Franco Eddy Joffre con C.C. 0926005117, en calidad de autores del trabajo de investigación realizado sobre la **“RECURSOS MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE PROCESADORES DE TEXTO, EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO EN LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN, DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL CAMILO PONCE ENRÍQUEZ, UBICADO EN LA ZONA 8, DISTRITO 6, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, DEL PERIODO LECTIVO 2016 – 2017, Propuesta: DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA PARA EL MANEJO DE PROCESADORES DE TEXTO.”**, por la presente autorizamos a la **UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**, a hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación.



Baque Granado Rafael

C.C. 0925802084



Contreras Franco Eddy

C.C. 0926005117



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL**

CARERA SISTEMAS MULTIMEDIA

El jurado calificador otorga al presente proyecto educativo

LA CALIFICACIÓN DE:

EQUIVALENTE A: _____

Miembros del Tribunal:

Presidente: _____

Primer Vocal: _____

Segundo Vocal: _____



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

PROYECTO

TEMA: “RECURSOS MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE PROCESADORES DE TEXTO, EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO EN LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN, DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL CAMILO PONCE ENRÍQUEZ, UBICADO EN LA ZONA 8, DISTRITO 6, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, DEL PERIODO LECTIVO 2016 – 2017”

PROPUESTA: “DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA PARA EL MANEJO DE PROCESADORES DE TEXTO”

Tribunal No. 1

Tribunal No. 2

Tribunal No. 3

Secretario/a

Baque Granado Rafael

C.C. 0925802084

Contreras Franco Eddy

C.C. 0926005117

DEDICATORIA

Se lo dedico a Dios por permitirme esta oportunidad de crecer profesionalmente y darme la sabiduría y la fuerza para seguir adelante.

Este Proyecto Educativo va dedicado a mis padres que con el esfuerzo y sacrificio me han guiado por todo este proceso estudiantil, y ayudarme en todos los recursos necesarios para el desarrollo de este proyecto, a mi mamá que siempre me ha guiado por el buen camino y brindado su apoyo, motivación, esfuerzo y amor incondicional para cumplir con una meta tan elemental en mi vida profesional.

Rafael Baque Granado.

Primero que nada, le dedico este trabajo a mi padre celestial por darme salud y recibir muchas bendiciones, y en el desarrollo de esta carrera profesional, a mi familia por el apoyo constante en los buenos y malos momentos en especial a mi madre, padre, hermanas y tía que han sido un ejemplo de lucha y perseverancia y es digna de amor y orgullo.

Eddy Contreras Franco

AGRADECIMIENTO

Agradecemos primero a Dios todo poderoso por todas las bendiciones que nos brinda día a día, y nos resulta necesario agradecer a nuestros tutores q con el acompañamiento y apoyo a lo largo de nuestra carrera universitaria, nos han compartido todos sus conocimientos, además del asesoramiento que hemos recibido en este proceso de investigación nos ha servido de mucho para alcanzar nuestros objetivos académicos.

A la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil por permitirnos estudiar esta prestigiosa carrera de Sistemas Multimedia, y de esta manera podernos superar para ejercer esta valiosa profesión de ser educadores.

De manera especial queremos agradecer a la Unidad Educativa “Camilo Ponce Enríquez” y a sus directivos, profesores y estudiantes que formaron parte para el desarrollo de esta guía multimedia.

A nuestros amigos y compañeros por el apoyo brindado en cada etapa de nuestros estudios ya que compartimos con alegría nuestros éxitos y metas alcanzadas y por alcanzar en el camino de nuestra profesionalización.

Rafael Baque Granado.

Eddy Contreras Franco.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO:	Pág.
Carátula	i
Página de Directivos	ii
Carta de Aprobación de consultores académicos	iii
Carta de derechos intelectuales de pertenencia	iv
Carta de advertencia de responsabilidad del autor	v
Jurado calificador	vi
Dedicatoria	vii
Agradecimiento	viii
Índice Generalix
Índice de Tablasxiii
Índice de Gráficosxiv
Resumen	xv
Abstract	xvi

Contenido

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA	3
Contexto de Investigación	3
Situación Conflicto	4
Hecho Científico	5
Causas	6
Formulación del Problema	6
Objetivos de la Investigación	6
Objetivo General	6

Objetivos Específicos	6
Interrogantes de la Investigación	7
Justificación	8
CAPÍTULO II.....	10
MARCO TEÓRICO	10
Antecedentes de Estudio	10
Bases Teóricas.....	11
Recursos Multimedia	11
Periféricos informáticos	13
Clasificación de los periféricos informáticos.....	14
Ventajas y desventajas de los periféricos informáticos	15
Clasificación de los recursos multimedia	16
Los medios visuales	17
El video didáctico.....	18
Programas educativos	18
La Internet	19
Las TICS para el proceso de enseñanza	19
Características de las TICS	21
Funciones de las TICS en el aprendizaje.....	21
Ventajas y desventajas de las TICS	22
Los recursos multimedia en la enseñanza ecuatoriana.....	22
Los procesadores de texto.....	24
Evolución de los procesadores de texto.....	24
Tipos de procesadores de texto.....	25
Funciones de procesadores de texto	26

Aplicación de las herramientas de los procesadores de texto para crear o editar un documento con un formato específico.....	27
El procesador de texto como una herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje	27
Guía Multimedia	28
Concepto	28
Paquete de Adobe para construir la guía multimedia	31
Fundamentación Legal	32
Términos Relevantes	33
CAPÍTULO III.....	35
METODOLOGÍA, PROCESO, ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	35
Diseño Metodológico	35
Tipos de investigación	35
Métodos de Investigación	37
Operacionalización de Variables.....	39
Población y Muestra	40
Técnicas e Instrumentos de Investigación	42
Encuesta dirigida a Docentes	43
Encuesta dirigida a Estudiantes.....	53
PRUEBA DE CHI-CUADRADO	63
Entrevistas a expertos	64
Procesamiento y Análisis.....	66
Conclusiones y Recomendaciones	66
Recomendaciones.....	67
CAPÍTULO IV	68
LA PROPUESTA	68

Título de la propuesta	68
Justificación	68
Objetivo general	68
Objetivos específicos	68
Aspecto técnico	69
Aspecto pedagógico	69
Aspecto psicológico	70
Factibilidad financiera	72
Factibilidad técnica	72
Recursos humanos	73
Políticas	73
Descripción de la propuesta	73
Materiales didácticos	74
Diagrama de Gantt	75
Diagrama de caso de uso	76
Diagrama de navegación	77
Diagrama de Bloque	78
Diagrama de secuencia	79
Manual de Usuario	80
Desarrollo de la Propuesta	81
Conclusiones	106
Bibliografía	107
Referencias Bibliográficas	108
Bibliografía web	109

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operalización de las variables	39
Tabla 2 Población	40
Tabla 3 Muestra.....	41
Tabla 4 familiarizado con los recursos multimedia	43
Tabla 5 Utiliza los recursos multimedia	44
Tabla 6 La falta de herramientas multimedia afecta el aprendizaje	45
Tabla 7 La institución cuenta con un laboratorio	46
Tabla 8 Que son los procesadores de texto	47
Tabla 9 Maneja usted algún procesador	48
Tabla 10 Tipos de procesadores.....	49
Tabla 11 Herramienta interactiva	50
Tabla 12 Elaboración de una guía	51
Tabla 13 Existencia de una guía.....	52
Tabla 14 Conocimientos en recursos multimedia.....	53
Tabla 15 Recursos multimedia en la asignatura de informática	54
Tabla 16 El docente debe usar los recursos multimedia	55
Tabla 17 Los recursos multimedia facilita el aprendizaje	56
Tabla 18 Conocimientos de los procesadores	57
Tabla 19 Conocimientos de los procesadores de texto.....	58
Tabla 20 Despiertan interés.....	59
Tabla 21 Utiliza procesadores	60
Tabla 22 Ampliar sus conocimientos	61
Tabla 23 Guía multimedia.....	62
Tabla 24 Gastos de la propuesta	72

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Familiarizado con los recursos multimedia	43
Gráfico 2 Utiliza los recursos multimedia	44
Gráfico 3 La falta de herramientas multimedia afecta el aprendizaje	45
Gráfico 4 La institución cuenta con un laboratorio	46
Gráfico 5 Que son los procesadores de texto	47
Gráfico 6 Maneja usted algún procesador	48
Gráfico 7 Tipos de procesadores	49
Gráfico 8 Herramientas interactiva.....	50
Gráfico 9 Elaboración de una guía.....	51
Gráfico 10 Existencia de una guía	52
Gráfico 11 Conocimientos en recursos multimedia	53
Gráfico 12 Recursos multimedia en la asignatura de informática.....	54
Gráfico 13 El docente debe usar los recursos multimedia	55
Gráfico 14 los recursos multimedia facilita el aprendizaje	56
Gráfico 15 Conocimientos de los procesadores del texto.....	57
Gráfico 16 Conocimientos de los procesadores de texto	58
Gráfico 17 Despiertan interés	59
Gráfico 18 Utiliza procesadores	60
Gráfico 19 Ampliar su conocimiento	61
Gráfico 20 Guía multimedia	62



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA

TEMA: Recursos multimedia para la enseñanza de procesadores de texto, en los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en la asignatura de Informática Aplicada a la Educación, en la Unidad Educativa Fiscal Camilo Ponce Enríquez, en el periodo lectivo 2016-2017, Propuesta Diseño de una Guía multimedia para el manejo de procesadores de texto.

Autores: Baque Granado Rafael Stalyn
Contreras Franco Eddy Joffre
Consultor académico: MSc. Rufo Fuentes Campuzano.

RESUMEN

El presente trabajo investigativo analiza el tema “Recursos multimedia para la enseñanza de procesadores de texto, en los estudiantes de primer año de bachillerato, el problema surge al encontrar que los estudiantes no emplean satisfactoriamente los recursos multimedia y no aprovechan las ventajas que ofrecen los procesadores de texto para realizar trabajos de calidad, también se pudo observar que los docentes emplean poco las herramientas multimedia en el proceso educativo, lo que evidencia un retroceso en el estilo de enseñanza, por tanto se plantea como objetivo general de este trabajo el desarrollar nuevas estructuras de los recursos multimedia en la enseñanza de los procesadores de texto, mediante un estudio bibliográfico análisis estadístico y de campo en el diseño de una guía multimedia para el manejo de los procesadores de texto. Fue necesario el análisis teórico de las variables que actúan en este problema para conocer, entender para aportar con el criterio de los investigadores, es evidente la necesidad de incorporarse del todo en un mundo totalmente globalizado donde las TICS están en inmersas en todas las áreas socio-económicas del País, sobre todo en una de las áreas consideradas por el Gobierno Nacional como estratégica para el desarrollo de la Matriz productiva, en el capítulo tres se trabajó la metodología de la Investigación bajo el enfoque cuantitativo y cualitativo por las características presente de este trabajo, se realizaron encuestas y entrevista a un especialista como elementos de recolección de datos con la finalidad de llegar a las conclusiones del estudio y presentar las recomendaciones, lógicamente esto lleva a presentar la propuesta Diseñar una guía multimedia para fortalecer el conocimiento que poseen los estudiantes en el manejo de procesadores de texto.

PALABRAS CLAVES

Recursos Multimedia Procesador de Texto Guía Multimedia



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA**

TOPIC: Multimedia resources for the teaching of word processors, in the freshmen of unified General secondary education in the subject of computer science applied to education, the unit education Attorney Camilo Ponce Enríquez, in the academic year 2016-2017, proposed design of a multimedia guide for the handling of word processors.

**Authors: Baque Granado Rafael Stalyn
Contreras Franco Eddy Joffre
Consultant: MSc. Rufo Fuentes Campuzano.**

ABSTRACT

The this investigation analyzes the theme "multimedia resources for the teaching of word processors, in the students of first year of high school, the problem arises to find that students do not successfully employ multimedia resources and not take advantage offering text processors to perform quality work, also observed that teachers employ little multimedia tools in educational process" What evidence a setback in teaching style, therefore arises as a general objective of this work, developing new structures of multimedia resources in the teaching of the word processors, by means of a literature review statistical analysis and field in the design of a multimedia guide to the handling of text processors. The analysis was necessary theoretical variables acting on this problem to know, understand to contribute with the criterion of the researchers, is evident the need to merge all in a fully globalized world where ICTs are immersed in all areas of the country, especially in areas considered by the national Government as strategic for the development of the productive matrix socio-economic in chapter three we worked the research methodology under the quantitative and qualitative approach by the present characteristics of this work, surveys were carried out and interview with a specialist as elements of data collection in order to arrive at the conclusions of the study and submit recommendations, this logically leads to present the proposal to design a multimedia guide to strengthen the knowledge with the students in the use of word processors.

KEY WORDS

Multimedia Resours Word Processors Multimedia Guide

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación contempla el tema “Recursos multimedia para la enseñanza de procesadores de texto en los estudiantes de primer año de bachillerato en la asignatura de informática aplicada a la educación, en la Unidad Educativa Fiscal Camilo Ponce Enríquez” como es de dominio público el manejo de herramientas informáticas es obligatorio en el proceso de aprendizaje de todo estudiante, dentro de los objetivos para alcanzar el buen vivir de la población se establece el fortalecimiento de las capacidades y potencialidades de la ciudadanía.

La educación actual busca mejorar a través de las instituciones educativas las mismas que deben implementar proyectos conducidos a enseñar y mejorar los ejes transversales de la educación.

El proyecto educativo hace referencia sobre la parte de la comunicación tecnológica donde las TICS juegan un papel primordial a la hora de intercambiar información y enfoca un poco más al uso de los recursos multimedia como método de enseñanza.

Hoy en día los estudiantes sienten la necesidad de desarrollar talleres prácticos acerca de los procesadores de texto para una adecuada interacción en clases, la forma tradicional hace o se considera repetitiva, memorísticas y a veces sin sentido por ende la presente investigación educativa surge para satisfacer las necesidades de los estudiantes y además de la implementación de un software educativo para mejorar el aprendizaje de la informática.

Esta clase de recursos facilita y dinamiza la enseñanza, además sirve de herramienta para el desarrollo de otros conocimientos, por lo que se observa la necesidad de ampliar la información sobre los procesadores de texto, se plantea como objetivo general el desarrollar nuevas estructuras

de los recursos multimedia en la enseñanza de los procesadores de texto, mediante un estudio bibliográfico y análisis estadístico, para luego diseñar una guía multimedia para el manejo de los procesadores de texto.

Por ello se desarrolla este estudio que está compuesto por cuatro capítulos descritos a continuación:

Capítulo I: En él se encuentra descrito el problema, desarrolla el contexto del trabajo de investigación, donde se observa en plano general el tema, la situación conflicto y el hecho científico, aquí se señala las causas que originan el problema, para de esta manera plantear la formulación del problema, es necesario señalar los objetivo general y específicos para por último exponer la justificación de este trabajo.

Capítulo II: El marco teórico, para ello se hizo una búsqueda de investigaciones parecidas al tema aquí investigado, para tenerlo como antecedentes, luego se trabajó en la comparación y análisis teórico de las variables que actúan en este proyecto, además se realizó la fundamentación filosófica, pedagógica y legal.

Capítulo III: Es el desarrollo de la metodología de la investigación, en ella se comenta las clases y métodos de investigación usados en el trabajo, así como también las técnicas implementadas en la recolección de información, una de las partes importantes de este trabajo es el análisis estadístico y gráfico de las encuestas, para llegar a las conclusiones y recomendaciones, también está la prueba del Chi cuadrado.

Capítulo IV: Se trata de la propuesta en sí, (Diseño de una guía multimedia para el manejo de procesadores de texto) para esto se presenta una justificación, los objetivo tanto general y específicos, la factibilidad financiera y técnica, el diagrama de Gantt y la descripción de la propuesta.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de Investigación

La mayoría de países del mundo incluido Ecuador están comprometidos en un acuerdo firmado con la Unesco en el área de la educación denominado “Educación para todos” se trata de ofrecer educación básica de calidad a todos los niños y jóvenes, acuerdo firmado en Dakar en el año 2000, para llevar a cabo este cometido de han realizado diferentes congresos y las naciones han ajustado sus curriculum educativos para lograr este fin.

Las instituciones educativas son la herramienta primordial de progreso de los pueblos, sobre todo cuando se apuesta por el cambio como es la filosofía del Gobierno actual, desde su comienzo hasta la presente a dado prioridad a esta área, por ende, se han implementado cambios desde la modernización de la infraestructura hasta nuevas perspectivas de enseñanza, por lo dicho la educación digital es un componente que incide en las habilidades de los sujetos.

La inversión en la instrucción académica no representa un costo, es la razón por la cual esta investigación tiene la finalidad de convertirse un elemento de cambio, siendo la visión el buscar generar la interacción visual y teórica apuntando a los sistemas computarizado. Donde los estudiantes pueden interactuar con la parte virtual y los saberes se vuelve hiperactivo dando paso a procesos sencillos y armónicos.

Él presente proyecto educativo se realiza en la ciudad de Guayaquil, dentro de la Unidad Educativa Fiscal Camilo Ponce Enríquez, la misma fue creada el 19 de abril de 1988, durante la presidencia del Dr. Rodrigo Borja Cevallos según Acuerdo Ministerial N° 3079, está localizado Vía Daule Cooperativa Prosperina Av. 7ma y calle 9na, con un total de 1777 estudiantes en tres jornadas.

Él colegio cuenta con trece aulas, siendo las paredes de hormigón armado, servicios básicos incompletos, con una biblioteca reducida, un salón de computación con veinte y cinco computadoras, cada curso es individual, funciona bajo la supervisión de un Rector Titular, dos Vicerrectores y el Jefe de Talento Humano, el plantel cuenta con las especialidades Administración de Sistemas, Contabilidad y Administración

De esa manera ha contribuido al desarrollo educativo para la sociedad guayaquileña, bajo parámetros de buen comportamiento y disciplina con enfoque empresarial.

Situación Conflicto

El formato de enseñanza. Aprendizaje demanda que los adolescentes se involucren y participen dentro del salón de clases, pero los estilos de enseñanza tradicionales se pueden palpar aún estos son considerados monótonos y antipedagógicos, por ende, el presente trabajo surge como integrador de los aspectos evolutivos en la enseñanza y la tecnología.

La unidad educativa tiene el objetivo como promocionar jóvenes con capaces para resolver problemas cotidianos sin duda alguna busca presentar a los Guayaquileños, bachilleres autónomos, dispuestos a analizar, razonar, argumentar y defender sus opiniones, todo bachiller debe

ser capaz de manejar una computadora y usar los programas básicos elaborando informes o presentaciones

La falta de recursos computacionales produce que los docentes del área de informática no puedan trabajar ni desarrollar temas concernientes a el área de Informática aplicada a la educación produciendo poco interesados en la asignatura, por falta de técnicas lúdicas virtuales, estas representan formas de emprender el cambio usando la informática.

Durante la observación se pudo apreciar el poco interés en el manejo de los procesadores de texto es más los docentes se involucran muy escasamente en recalcar la importancia que tiene este conocimiento para otros saberes; el Ministerio de Educación ha planteado políticas que armonizan el flujo de datos, uso de plataformas educativas donde la comunicación de cada adolescente se convierte en un ente fundamental de los cambios del siglo xxi.

La educación virtual debe llenar las expectativas de los chicos compaginándose con las estructuras técnicas actuales unificando los procesos tradicionales como modernos. Las aplicaciones multimedia de hoy en día se ofrecen para celulares porque no hacer lo mismo con las estrategias de enseñanza.

Hecho Científico

Inadecuada metodología en el proceso de enseñanza de procesadores de texto en los estudiantes de primer año de Bachillerato Unificado de la especialidad de Informática en Unidad Educativa Fiscal Camilo Ponce Enríquez ubicado en la Zona 8, Distrito 6 del período 2016 - 2017.

Causas

- Las pocas aplicaciones de los métodos activos.
- Escasa aplicación de los recursos tecnológicos por parte de los docentes del área de informática.
- Mal manejo de los programas de procesadores de texto, por falta de conocimiento.
- Ausencia de una aplicación adecuada para la enseñanza de este programa.

Formulación del Problema

¿De qué manera influyen los recursos multimedia en la enseñanza de los procesadores de texto en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Camilo Ponce Enríquez en el período lectivo 2016 - 2017?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Analizar los recursos multimedia en la enseñanza de procesadores de texto, mediante un estudio bibliográfico análisis estadístico y de campo en el diseño de una guía multimedia para el manejo de los procesadores de texto.

Objetivos Específicos

- Identificar los recursos multimedia empleados en la enseñanza mediante el estudio bibliográfico análisis estadístico y de campo.

- Describir la importancia de los procesadores de texto en la enseñanza mediante un estudio bibliográfico análisis estadístico y de campo.
- Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación para Diseñar una guía multimedia para el uso de los procesadores de texto.

Interrogantes de la Investigación

1. ¿Son importantes los recursos multimedia en la formación de los chicos?
2. ¿De qué manera influyen estos recursos en el modelo académico de los estudiantes?
3. ¿Por qué es oportuno la práctica los recursos multimedia en la metodología que emplean los docentes?
4. ¿Cómo se relacionan los recursos multimedia en las estrategias metodológicas como aplicación interactiva?
5. ¿De qué manera se aplica los recursos multimedia en la institución educativa?
6. ¿Cuáles son las características de los procesadores de texto en el área de la Informática para los estudiantes de 1er año de bachillerato?
7. ¿Sería útil el cambio de desarrollar los procesadores de texto en la pedagogía por los docentes y estudiantes?

8. ¿Cómo influye la educación virtual a través los procesadores de texto en la calidad de los aprendizajes en los (as) estudiantes?
9. ¿Cuáles serían los programas para elaborar una guía multimedia para el uso de esta aplicación informática?
10. ¿Existe una guía multimedia para el manejo de los procesadores de texto la unidad educativa?

Justificación

El presente proyecto educativo pretende aportar con alternativas de aprendizajes para aprender a manipular este programa llevando a la excelencia de quien lo aplica durante y después de una clase regular dentro y fuera del contexto educativo, también permite integrar nuevos paradigmas de interrelación entre educador y educandos mejorando oportunamente las necesidades educativas proyectadas dentro del contexto del plan del buen vivir.

La investigación educativa busca rendir beneficios no sólo en lo educativo también en lo social, la incorporación de estos conocimientos es útil para el desenvolvimiento de la vida cotidiana de los individuos en la comunidad, entre los fines que pretende ejecutar este estudio es ofrecer a los docentes de informática un mecanismo de trabajo que amplía la información sobre el tema.

Siempre que existan soluciones para las exigencias humanas un proyecto educativo es significativo, además de presentar las garantías y así poder transmitir nuevas oportunidades de conocimientos, el mismo busca ser claro y accesible de entender dado que sus componentes se apegan con la necesidad educativa convirtiéndose en una fuente de información para futuras investigaciones.

Los recursos multimedia facilitan el desarrollo instructivo tendiendo nuevos accionares cognitivos. Este tipo de recurso produce un ambiente educativo armónico el mismo que será idóneo para despertar su propia creatividad.

Uno de los objetivos que pretende ejecutar el presente proyecto de investigación es cambiar los modelos educativos tradicionales usando los recursos multimedia, los mismos que ayudarían dentro de la planificación del docente.

Es importante reconocer que la forma de enseñanza es distinta, ya se trate de una técnica o método utilizado para la enseñanza, dicha técnica o método que se trata de seguir si no es empleado de la mejor manera y como tiene que ser, lo más probable es que no rinda los frutos esperados, por lo general el aprendizaje y la comprensión de los conocimientos que queremos impartir no sean entendidos o causen el efecto suficiente como para poder realizar el procesos de recuperación del conocimiento impartido.

El aporte del proyecto académico investigativo garantizará cambios significativos en los métodos empleados actualmente y con esto exigirá el uso de herramientas informáticas la cual daría una amplia experticia visual y auditiva en la materia de informática aplicada a la educación, cumpliendo con las exigencias que demanda el Buen Vivir con respecto a herramientas educativas actuales.

También se puede decir que la aplicación de este proyecto es oportuno, puesto que, está amparado en los artículos 26, 27, 28 de la Constitución de la República del Ecuador, además de los expuestos en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y en el Código de la Niñez y la adolescencia específicamente en los artículos 37y 38.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio

Es necesario realizar una búsqueda en las bibliotecas virtuales de las Universidades tanto locales como extranjeras con la finalidad de encontrar tesis iguales o parecidas a este, para establecer un antecedente y poder comparar sus ideas y criterios, se ha encontrado los siguientes trabajos:

En el repositorio de la Universidad Técnica Equinoccial, se encontró la tesis con el tema “Las tecnologías de la información y de las comunicaciones (TICS) en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales, en el año 2013, de la autoría del Lcdo. Pantoja Rivera Guillermo, señalando como objetivo central el analizar la falta del uso de las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en dicha asignatura, de esta manera poder identificar las herramientas tecnológicas que hacían falta para el desarrollo de este proceso, de esta forma contribuiría a socializar el uso de las TICS en el aula.

En el repositorio de la Universidad Nacional de Loja se encontró el tema “Software educativo para contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje del área de estudios sociales de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fray Cristóbal Zambrano, del Cantón Saraguro, en el año 2014, elaborado por Ordóñez Guamán María, para ello se planteó en primer lugar determinar los principales temas y contenidos para el diseño del software para de esta manera desarrollar las destrezas que la reforma curricular establece para esta asignatura.

Por último, se encontró en la Universidad Católica del Ecuador, con sede en Santo Domingo, el trabajo titulado “aplicaciones informáticas multimedia para el desarrollo de competencia de lectura comprensiva en niños de quinto año de educación básica, de autoría de la Lcda. Mercedes García Espinoza, en el año 2014, estableciendo como objetivo central el desarrollar competencias de la lectura comprensiva mediante la creación de un software educativo compuesto de diferentes aplicaciones multimedia, con esta ayuda los estudiantes reforzaran su capacidad de razonamiento y de esta manera mejorar su argumentación.

Después de haber revisado no se ha encontrado ningún tipo de trabajo investigativo parecido al presente, por tanto, el desarrollo del mismo es importante para tener un precedente sobre el tema aquí desarrollado.

Bases Teóricas

Para el estudio del presente proyecto de investigación, las bases teóricas en las que se fundamentan los conceptos de los recursos multimedia como variable independiente y enseñanza de procesadores de texto como variable dependiente.

Recursos Multimedia

Hoy en día y en varios entornos, son usados materiales multimedia, existen diversas definiciones según el campo donde se empleen, para muchos entendidos vinculan el concepto de multimedia con el de informática.

Pinto (2013) Afirma que “Multimedia es una termino procedente de la lengua inglesa y que se refiere cuando se emplea varios medios de forma simultánea en la transmisión de información.” (p.118).

Mendez (2014) Describe que “La multimedia es la integración libre de tecnología, que extiende y expande la manera de interactuar con una computadora, donde están integrados las imágenes fijas y en movimiento, audio y texto los mismos que se pueden fusionar para lograr más interactividad.” (p. 55).

Cuando se menciona recursos multimedia se apunta a todos aquellos elementos y herramientas necesarios para realizar una proyección multimedia. El progreso de este subministro informático indica al usuario determinar palabras, frases, iconos que se entienden con facilidad, simplificado así su relación con el entorno informático.

Un ambiente amigable facilita la navegación entre los paquetes de software, el termino navegación refiere al movimiento dentro y entre el espacio de trabajo de una aplicación. Con una perspectiva central del diseño de cualquier paquete de software modernos en sus características. Se denomina equipos multimedia al que incluye dispositivo encaminados a adquirir o mostrar medio audio visual dentro de los sistemas operativos y las aplicaciones informáticas.

Hoy por hoy la palabra multimedia hace alusión al empleo de varias formas de comunicación: texto, figuras, sonidos y videos. Los programas informáticos manejados de manera mezclada y coherente con sus objetivos diferentes, facultan la interacción son aplicaciones multimedia interactivas. El progreso provocado en la estructura de comunicación ha originado este tipo heterogéneo de aplicaciones o programas.

Entre las particularidades de los recursos multimedia se pueden señalar los siguientes:

- Cualquier recurso debe poder transmitirse, reproducirse y proyectarse.
- Los diferentes formatos multimedia análogos y digitales deben mejorar cada vez la experiencia del usuario.
- Ser versátiles, facilidad de adaptarse a diversos contextos.
- Tener calidad de entorno audiovisual.
- Potencialidad de los recursos didácticos.
- Ofrecer una respuesta inmediata al usuario.
- Poder enlazarse con diferentes usuarios a la vez.

Periféricos informáticos

Se considera periféricos a las unidades o dispositivos del hardware a través de las cuales las computadoras se comunican con el exterior, y también los sistemas que almacenan o archivan la información, sirviendo de memoria auxiliar de la memoria principal. (DIsperiff, 2014).

Gallego (2015) Analiza que “El periférico es el medio por medio del cual el usuario se comunica con el exterior.” (p.63).

Berral (2014) Habla que “En informática, este término se lo aplica a cualquier equipo que esté conectado a la unidad central de procesamiento, cada periférico tiene una función que bien ejecuta o envía tareas a la computadora.” (p.78).

Los periféricos son elementos que están conectados al computador y sirven como vías de comunicación con el exterior, son elementos muy importantes para manipular un computador.

Clasificación de los periféricos informáticos

Periférico de entrada: Son los encargados de suministrar información externa a la computadora para su procesamiento por parte de la CPU. Estos datos pueden provenir de distintas fuentes, siendo la principal un ser humano.

- El teclado.
- El mouse o ratón.
- Dispositivos de captura directa de datos: detectores ópticos.
- Lápiz óptico.
- Pantallas sensibles al tacto.
- Tableta gráfica.

Periféricos de salida: Estos obtienen datos que son procesados en el CPU y lo duplican para el usuario.

- La impresora.
- Altavoces.
- Visualizadores displays.
- Registrador grafico plotter.
- Discos ópticos y magnetópticos.
- Pendrive.

Periféricos de Conectividad: Son los encargados de la conexión entre varios ordenadores o entre una laptop y un periférico externo, con la finalidad de interactuar entre ordenadores, emitiendo y acogiendo información.

- Tarjeta de red.
- Tarjeta Wireless.
- Controladores de puerto.
- Hub USB.
- Tarjeta bluetooth.

- Tarjeta WXD.

Ventajas y desventajas de los periféricos informáticos

Ormeño (2014) Indica que “Existen más beneficios que desventajas según lo señalado las más relevantes a continuación.”(p.42).

Dispositivos de entrada

Pantalla: Ventajas

- Muestra todo lo que se realiza en el ordenador.
- En los monitores de última generación tienen mejor calidad en la imagen.

Desventajas

- Ciertas pantallas consumen mucha energía.
- Teclado.

Dispositivos de Salida

Impresora: ventajas

- Se pueden presentar todo tipo de presentación.
- Impresiones en grandes cantidades en menor tiempo.

Desventajas

- En ciertas marcas de impresoras los cartuchos se acaban rápido y generan altos costos.

Proyectores: Ventajas

- Es una herramienta didáctica con la capacidad de transmitir cualquier elemento multimedia.
- Todo el contenido debe estar en formato digital, de esta manera será más fácil corregir cualquier error.

- Puede ser utilizada en la oscuridad, mientras más oscuro mayor calidad y nitidez.

Desventajas

- Es necesario tener un ordenador para que pueda transmitir la información.
- En ambientes muy iluminados o abiertos no tienen una buena calidad de imagen.

Plotters Ventajas

- Se puede imprimir en cualquier material como cartulinas, telas, cartón, etc.
- Se puede imprimir desde 60 cm hasta los 100 metros de largo y 2,60 de ancho.
- Tienen una excelente calidad de impresión.

Desventajas

- Es un dispositivo de proporciones grandes por lo que necesita mucho espacio.
- Es muy costoso su mantenimiento.

Clasificación de los recursos multimedia

Multimedia significa acoplar dos o tres elementos como son las ilustraciones fijas o en movimientos, sonidos y texto, por ende, existen dos tipos de multimedia:

- Multimedia interactiva: Es la que permite una interacción con el usuario, ofreciendo el control por medio de algunos elementos específicos.
- Multimedia Lineal: Es propiamente la multimedia producida linealmente, esta no permite la interacción del usuario.

Los medios visuales

Son mecanismos de comunicación social y son componentes didácticos por excelencia por su contenido (imágenes y grabaciones de audio) sirve para comunicar un mensaje o una información un ejemplo son las dispositivas elaboradas en el programa de power point.

Según (Salinas, 2015) “las funciones principales de los medios visuales en la educación son:

- Facilitar la memorización.
- Representan contenidos abstractos de manera gráfica.
- Tienen gran poder de generar motivación.
- Facilita el análisis y la comprensión de los temas.
- Mejora la comunicación didáctica.
- Puede sintetizar realidades complejas.
- Mantiene la atención de los estudiantes.
- Puede transmitir información ya sea vía texto, audio o imágenes.

Entre los tipos de medios audiovisuales se encuentran los siguientes:

- Diapositivas.
- Proyectores.
- La radio.
- La fotografía.
- La tele-virtualidad.

El video didáctico

También denominado video educativo, forma parte de los medios didácticos y está encaminado a facilitar el trabajo de los docentes de transmitir conocimientos a los estudiantes.

Alcoser (2015) habla que “El video educativo es aquel que cumple con un propósito didáctico el mismo previamente preestablecido por las docentes.” (p.89).

Los videos educativos poseen las siguientes características:

- Están adecuados a un nivel educativo.
- Proporciona herramientas de evaluación.
- Sirve de guía didáctica para el docente.
- Tiene una estructura informativa y didáctica coherente.
- Están integrados a un proyecto educativo.

Programas educativos

López (2016) Habla que “Es un instrumento curricular diseñados para ejecutar el proceso de enseñanza-aprendizaje, empleados también para desarrollar actividades o destrezas específicas.” (p.31).

Existen programas educativos comunicacionales como por ejemplo el programa educa transmitido por los medios de televisión y radios cuyo autor es el Ministerio de Educación, es una manera amena de transmitir conocimientos a los niños complementando lo que se enseña en las escuelas.

La Internet

La palabra internet proviene del termino interconnected o net Works lo que traducido es redes interconectadas, entonces la internet es la unión de todas las redes y computadoras del mundo formando una red global, en las que están incluidas redes gubernamentales, educativas, empresariales y domésticas. Internet se basa en cuatro servicios:

1. Servicio de correo electrónico (e-mail) que transmite y recibe mensajes.
2. Servicio de noticias (news).
3. Acceso remoto (telnet), establece una sesión de trabajo en cualquier ordenador si dispone de los permisos necesarios para acceder.
4. Transferencias de fichero, que permite transferir archivos de una computadora a otra.

Las TICS para el proceso de enseñanza

Las TICS se han convertido en uno de los pilares fundamentales en la sociedad y por tanto es necesario incorporarlo en uno de los sectores estratégicos para el progreso de una sociedad, las educaciones por ende deben ser considerados dos aspectos el conocimiento y su uso.

El primero no se puede imaginar un mundo donde los habitantes no posean cultura digital, ese conocimiento se traduce en un uso generalizado de las TICS a lo largo de la vida educativa, el segundo va de la mano del primero es más técnico, lo que se desea alcanzar que en todos las escuelas y colegios usen las Tecnologías de Información y Comunicación para enseñar y aprender.

Torres (2014) Indica que “El mejor recurso para el aprendizaje va a depender de los objetivos propuestos, los métodos de enseñanza y de los instrumentos comúnmente llamados medios de enseñanza, todos estos elementos se asocian de tal manera que producen un proceso eficaz”. Es entonces necesario la inclusión de las Tecnología de Información y Comunicación dentro del aula como una herramienta que ayudara a expandir el conocimiento de los estudiantes.” (p.85).

Visto desde el punto de vista del aprendizaje, el empleo de las TICS posee grandes ventajas como por ejemplo generan interés, motivación, continua actividad intelectual, mayor comunicación docentes-educando, avances en la alfabetización digital, se logra la actualización de conocimientos; se logra que el estudiante participe y se convierta en el centro de este proceso, donde el maestro solo es el guía.

Esta tarea implica que los educadores actualicen sus conocimientos en el uso de programas y ciertas aplicaciones, esto implica un continuo esfuerzo dentro de sus horarios, siendo necesario por la sencilla razón del avance generalizado de la tecnología y la comunicación, ya no son necesarias los trabajos hechos a mano y llevar esa pesada carga, con el uso del correo electrónico se pueden enviar los trabajos elaborados en Word dando la facilidad tanto para el estudiante como para el maestro.

Es vital la capacitación de los profesionales de la educación como lo señala:

Guerrero (2014) Habla sobre “Las capacitaciones son elementos claves para lograr las tan mencionadas reformas educativas” (p.62)

Para poder lograr cambios sustanciales es inevitable la actualización de saberes en esta área, para de esta forma poder gozar de los beneficios otorgados de las TICS, esto también significa de la inversión en auxiliares informáticos y tecnológicos de parte del estado.

Características de las TICS

Entre las principales características se puede mencionar las siguientes:

- Permiten mejorar la interactividad, el usuario no es un espectador inactivo se convierte en activo por su participación.
- Instantaneidad, posibilita recibir información en condiciones técnicas buenas y dentro de un mínimo de tiempo.
- Interconexión, posibilita las visitas de varios sitios en cuestión de segundos.
- Diversidad, permite desempeñar diferentes funciones a la vez.
- Permiten la unión de todos los sectores, todos los sectores de una sociedad intervienen ya que estos intervienen en la vida social, cultural, económica y producción de bienes y servicios.

Funciones de las TICS en el aprendizaje

Las nuevas tecnologías ofrecen múltiples funciones en el área educativa, siendo una ayuda al momento del aprendizaje, sobre todo porque favorece la extensión de la alfabetización digital en toda la comunidad.

- suministra la comunicación entre los miembros de la familia y la institución educativa.
- Es medio de expresión permite escribir, realizar presentaciones.
- Es una fuente abierta para la búsqueda de información.
- Es un instrumento de auto-educación.
- Funciona como una herramienta de diagnóstico y comparación de teorías.

- Es un medio lúdico para el desarrollo cognitivo del estudiante

Ventajas y desventajas de las TICS

Ventajas:

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

Desventajas:

- Falta de privacidad.
- Aislamiento.
- Fraude.
- Pérdida los puestos de trabajo.

Los recursos multimedia en la enseñanza ecuatoriana

Según las fuentes de gobierno nacional nuestro País es reconocido por implementar políticas públicas orientadas para universalizar el acceso

a la Tecnologías de la Información y Comunicación siendo el organismo encargado el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (MINTEL), en el Ecuador en la mayoría de escuelas y colegios particulares los estudiantes utilizan el iPad como una herramienta de trabajo, mientras que en las instituciones escolares que pertenecen al estado hay laboratorios de computación o pizarras digitales.

Como se puede observar todavía existe una brecha en cuanto a recursos digitales para el proceso de enseñanza, los docentes manejan ciertos programas, pero no se ha incluido del todo a las TICS en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero por los menos ya se ha iniciado la inclusión digital en la educación. El objetivo de la educación ecuatoriana es brindar una educación de manera integral desarrollando sus capacidades cognitivas, físicas y de valores.

Wisson (2015) Subdirectora Pedagógica del Instituto Particular Abdón Calderón “Las herramientas digitales no son por si solas fuentes de conocimientos, es el docente el que tiene que capacitarse para utilizarlas como un medio para desarrollar las destrezas y habilidades mentales para desarrollar en los chicos el pensamiento lógico y crítico.” Las herramientas digitales deben ser facilitadores de conocimiento, pero es necesario también trabajar la parte humanista de esta manera delinear su personalidad.”(p5-8).

Es importante rescatar que los docentes también han aceptado la inclusión de las herramientas digitales en la enseñanza, sobre todo reconocen la importancia de las mismas en incrementar la utilización de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza.

Los procesadores de texto

Un procesador de texto es una aplicación informática, la misma posibilita crear, editar y modificar documentos de texto en un ordenador, es un software de múltiples funcionalidades para la escritura, tipos de párrafos; entre otras opciones.

Campos (2014) Afirma que “Es un software desarrollado para ser usado en cualquier tipo de ordenador, enfocadas al área de la ofimática, es un conjunto de aplicaciones diseñadas para desarrollar una gestión informatizada de una empresa hasta de labores en la escuela y el hogar.”(p.96).

Sin lugar a duda se puede decir que los procesadores de texto son los descendientes de la máquina de escribir, claro está con herramientas que posibilitan la inserción de gráficos e imágenes para dar una mejor presentación del documento que puede estar en formato digital o impreso.

Evolución de los procesadores de texto

Los primeros procesadores de texto fueron las máquinas de escribir, en 1964 se elabora la máquina de escribir magnética, esta cinta almacenaba los datos mecanográficamente, por esta característica esa información podía ser corregida de nuevo, podía incluso borrarse y usarla para una nueva publicación o trabajo, uno de los eventos importantes fue los programas de chequeos ortográficos que introdujo la Xerox.

En 1973 se creó el primer procesador de texto moderno llamado Vydec Word Processing System este tenía múltiples funciones, una pantalla incorporada y la capacidad de compartir información por medio de los diskette. En los años de 1980 se lanzó al mercado los primeros

procesadores de texto para usarlos en las computadoras personales, se trataba de editores simples donde solo se podían mover las palabras, cortar párrafos, reacomodar textos y alinear columnas; fue después la aparición de diccionarios de sinónimos y la aparición de las funciones macro.

Es así que los especialistas en programar siguieron añadiendo funciones para la edición de notas, como por ejemplo herramientas para ordenar las listas, crear índices, tablas de contenidos, la aplicación de fórmulas, también se incorporaron las hojas de cálculo, inserción de hipertextos entre otros, en el mundo actual se fusionan en un procesador varias funciones pueden ser trabajadas en varios programas por separado para ser publicados en la web.

Los modernos procesadores de textos en la actualidad son más independientemente de características propias de cada programa en que básicamente en introducir caracteres desde el teclado, y organizarlos en un “archivo” que registra todos sus componentes en la memoria permanente del computador; permitiendo ulteriormente su recuperación, su copia, su transmisión por correo electrónico, su modificación o su transferencia a una impresora sobre papel.

Tipos de procesadores de texto

Para cada procesador existen sistemas operativos y cada uno está adaptado a un sistema en especial, así como también se da el caso de la existencia de varias versiones para el uso de procesadores de texto en sistemas operativos diferentes, se puede decir que existen diferencias entre los procesadores, unos poseen más cualidades de mayor envergadura que otros, se pueden nombrar los siguientes:

Según (Pèrez, 2015) los más empleados tanto por empresas como para hogares son:

Wordpad. - Es un procesador básico parecido a un blog de notas, posee un mayor número de herramientas permiten cambiar las letras, su tamaño y guardar la información en más de un formato.

Microsoft Word. – Se trata del más utilizado en la actualidad, entre sus características la principal es la facilidad de uso en todas las versiones lanzadas al mercado desde sus inicios hasta la actualidad, estos programas vienen juntos a otros de la empresa de Microsoft, este procesador puede guardar documentos en las diferentes versiones anteriores al programa, así como en otros formatos.

Google Docs. – Es un procesador en line o suite ofimática se puede realizar, editar cualquier documento siempre y cuando tenga internet, sin importar que sistema operativo tenga la máquina.

Funciones de procesadores de texto

Para (González, 2015) las funciones básicas de un procesador son las siguientes:

- Creación: Elabora documentos de manera sencilla empleando el teclado y después puede ser guardado en un dispositivo de memoria como un cd, disco duro externo o memorias externas.
- Edición: Se puede modificar, borrar, mover o simplemente revisar un texto que ha sido elaborado anteriormente.
- Impresión: Esta función permite imprimir en papel, claro esta se tiene que observar el tipo de papel y la calidad de impresión.

- Otras funciones: Comunicarse con otros programas como las hojas de cálculo, base de datos o correos electrónicos, correctores ortográficos, elaboración de gráficos y funciones matemáticas.

Aplicación de las herramientas de los procesadores de texto para crear o editar un documento con un formato específico

- Distintos formatos de párrafos.
- Tamaño y orientación de las fuentes.
- Efectos de formato.
- Cortar y copiar texto.
- Fijar espacio entre líneas y entre párrafos.
- Alinear párrafos.
- Establecer sangrías y tabulados.
- Crear y modificar estilos.
- Activar presentaciones preliminares antes de la impresión.
- Visualizar las páginas editadas.
- Editar textos, trabajar la numeración de páginas, crear esquemas y estructuras, crear tablas, justificación de espacios y la organización de datos etc.

El procesador de texto como una herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Se dice en recientes trabajos de investigación sobre “los efectos de las computadoras sobre la escritura de los estudiantes” su influencia positiva en la calidad de trabajos que presentan en forma impresa.

Bravo (2015) Habla que “los procesadores de texto son uno de los programas informáticos con más posibilidad de integración con otras asignaturas del curriculum educativo tanto en los niveles de estudio.”(p.91).

Se efectúan actividades relacionados con la escritura y lectura y en forma particular en la asignatura de Lenguaje, los primeros años escolares cuando los niños aprenden a escribir, es sin duda un instrumento didáctico que facilita las labores del docente y motiva al trabajo individual y de equipo.

Russel.Cook(2013) habla sobre “han llegado a tres conclusiones relacionadas con el efecto que tienen los procesadores de texto en la escritura de los estudiantes.” (p.13).

- En cuanto a la cantidad de texto: Cuando los educandos trabajan con procesadores de texto los trabajos suelen tener mayor cantidad de páginas que cuando lo hacen a mano.
- En relación a la calidad de la escritura: Los estudiantes que usan estos procesadores sus trabajos son de mejor calidad que los realizados a mano.
- Revisión de texto: Cuando los chicos trabajan con procesadores realizan cambios en sus trabajos antes de ser presentados a los docentes.

Guía Multimedia

Concepto

La Guía multimedia es una herramienta valiosa que complementa y dinamiza el texto básico; con la utilización de creativas estrategias didácticas, simula y reemplaza la presencia del maestro generando un ambiente de diálogo, para ofrecer al estudiante diversas posibilidades para la comprensión y el auto-aprendizaje.

Aretio(2013) La guía didáctica es “el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material

didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma.” (p.102).

Según estas definiciones planteadas, de una u otra manera, a la guía didáctica se la reconoce como uno de los recursos que orienta al estudiante durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

(Rosales, 2010) Indica que “La instrumentación de la didáctica como los medios o materiales de que dispone el facilitador o docente para llevar a cabo la tarea de facilitar el aprendizaje.” (p.10).

La didáctica es una disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza y el aprendizaje.

Entre las ventajas que tiene para el usuario están:

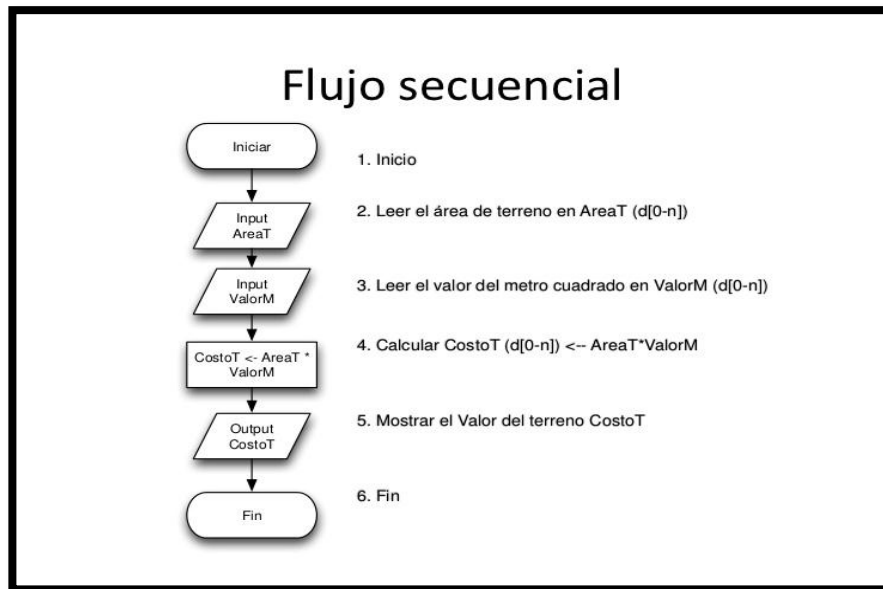
- Mejoramiento de las interfaces donde predominan los textos
- Mantienen la atención de los estudiantes
- Mejora la comprensión del contenido expuesto
- Es dinámica y divertida

Estructura de la una Multimedia

Podemos distinguir diversas modalidades de organizar la información en una aplicación multimedia, a pesar de que a menudo coexisten dentro de una misma aplicación más de un tipo de estructura, las más utilizadas son:

- Estructura Secuencial. - Esta modalidad de organización de la información es análoga a la de las publicaciones impresas.

Figura Nº 1 flujo secuencial

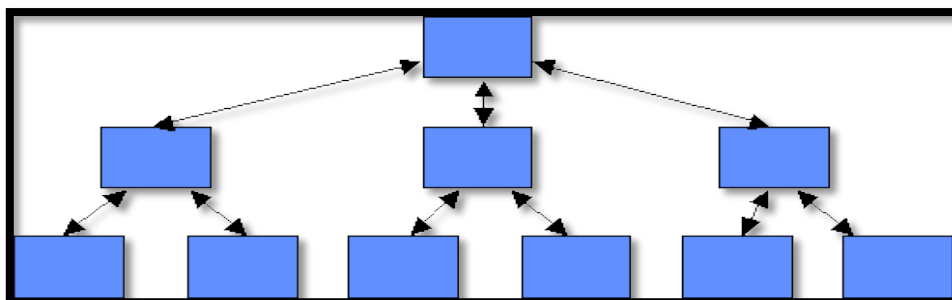


Fuente: <https://es.slideshare.net/videoconferencias/sentencias-condicionales>

De acuerdo a la figura Nº 1 el flujo secuencial es cuando una acción o instrucción le sigue a otra, en otras palabras, sigue una secuencia, las acciones suceden de tal forma que la salida de una es la entrada de otra.

- Estructura Jerárquica. - la información se organiza en red, sobre la base del concepto de hipertexto, las estructuras en red se basan en los enlaces (links) entre los diversos elementos de una publicación: texto, gráfico, audio, video.

Figura Nº 2 Estructura jerárquica

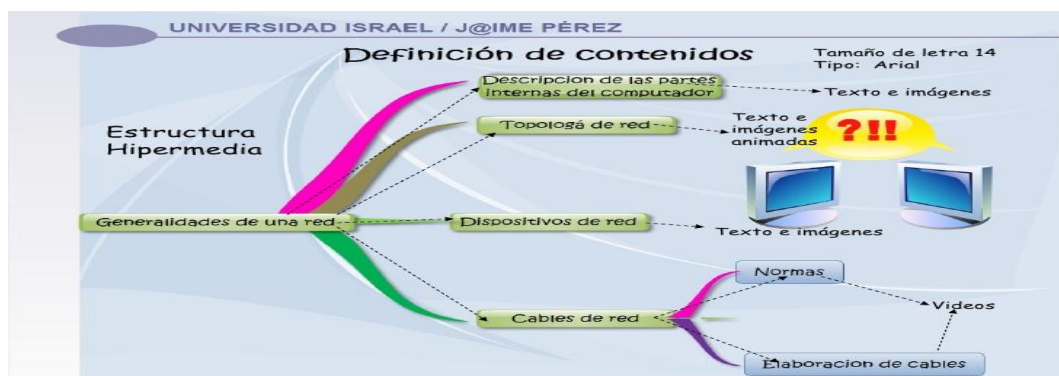


Fuente: http://tecnologiascie.blogspot.com/2012/03/blog-post_20.html

La figura N° 2 indica una estructura jerárquica, donde un programa de organiza como una jerarquía de capas, donde cada de estas capas ofrece una interfaz clara y definida a la capa superior.

- Estructura Hipermedia. – La estructura hipermedia es la misma usada a la de un hipertexto conformado por nodos conectados mediante enlaces, donde se combina los hipertextos y la multimedia.

Figura N° 3 Estructura hipermedia



Fuente: <https://es.slideshare.net/Jammes300/proyecto-multimedia-redes>

Según se observa en la figura N° 3 está el diseño donde se encuentra el contenido básico de lo que son redes, cada pestaña está compuesto de texto e imágenes, mientras que las otras contienen videos.

Paquete de Adobe para construir la guía multimedia

Adobe Photoshop

Es un programa que forma parte del paquete de Adobe, sirve para la creación, edición y retoques de imágenes, existen varias versiones de este programa, trabajo en formato de capas donde se pueden incluir efectos de texto y otros efectos como de iluminación y demás.

Soporta tipos de archivos de imágenes como los JPG, PNG, GIFY y los PSB.

Adobe Illustrator

Se trata de un programa de dibujo vectorial y diseño de elementos gráficos, permitiendo editar, dibujar de manera profesional, maquetación web, interfaces web y diseños cinematográficos, es útil a la hora de desarrollar algún documento gráfico que requiera de múltiples modificaciones, por las características de este programa la imagen trabajada puede ser ampliada sin perder la calidad de la imagen.

Adobe Flash

Es una aplicación en forma de estudio de animaciones trabajados por medio de fotogramas siendo su destino la producción y entrega de contenido interactivo, este programa permite animar en dos dimensiones y edición multimedia, utilizando gráficos vectoriales como son las imágenes de mapas bits, sonido y videos con su lenguaje propio de programación llamado actionscript, para producir animaciones.

Fundamentación Legal

El presente trabajo de investigación goza de respaldo legal, basándonos en los Art. 26, 27, 28 de la actual Constitución de la República del Ecuador.

El Art. 26.- Modalidad a distancia. - Es la que propone un proceso autónomo de aprendizaje de los estudiantes para el cumplimiento del currículo nacional, sin la asistencia presencial a clases y con el apoyo de un tutor o guía, y con instrumentos pedagógicos de apoyo, a través de cualquier medio de comunicación.

Art. 27.- **Denominación de los niveles educativos.** - El Sistema Nacional de Educación tiene tres (3) niveles: Inicial, Básica y Bachillerato.

Las edades estipuladas en este reglamento son las sugeridas para la educación en cada nivel, sin embargo, no se debe negar el acceso del estudiante a un grado o curso por su edad. En casos tales como repetición de un año escolar, necesidades educativas especiales, jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa, entre otros, se debe aceptar, independientemente de su edad, a los estudiantes en el grado o curso que corresponda, según los grados o cursos que hubiere aprobado y su nivel de aprendizaje.

Art. 38 Literal b.- Expresa practicar la paz, respeto a los derechos humanos, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, participación, diálogo y autonomía.

Literal f.- Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros

El Código exige tratar a niños, niñas y adolescentes en forma diferenciadas considerando el género, la interculturalidad y sus grados de desarrollo y madurez.

Términos Relevantes

Audiovisual: Es un adjetivo que hace referencia conjuntamente al oído y a la vista. El contenido audiovisual, por lo tanto, emplea ambos sentidos a la vez.

Digital: es aquello relativo a los dedos (las extremidades de las manos y los pies del ser humano). El concepto, de todas formas, está estrechamente vinculado en la actualidad a la tecnología y la informática para hacer referencia a la representación de información de modo binario (en dos estados).

Enseñanza. - La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.

Hipermedia. - Es el término con el que se designa al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos que integren soportes tales como: texto, imagen, video, audio, mapas y otros soportes de información emergentes.

Hipertexto. - Sistema de organización y presentación de datos que se basa en la vinculación de fragmentos textuales o gráficos a otros fragmentos, lo cual permite al usuario acceder a la información no necesariamente de forma secuencial sino desde cualquiera de los distintos ítems relacionados

Internet. - Red informática de nivel mundial que utiliza la línea telefónica para transmitir la información.

Multimedia: Término que procede de la lengua inglesa y que refiere a aquello que utiliza varios medios de manera simultánea en la transmisión de una información. Una presentación multimedia, por lo tanto, puede incluir fotografías, vídeos, sonidos y texto.

Procesador de texto. - Es un tipo de aplicación informática para la creación, edición, modificación y procesamiento de documentos de texto con formato (tal como el tipo y tamaño de la tipografía, adición de gráficos, etcétera), a diferencia de los editores de texto, que manejan solo texto simple.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico

En esta parte del trabajo se desarrolla la parte metodológica esta trata del procedimiento que se ha seguido para realizar la investigación como son el tipo de investigación empleados, métodos, técnicas e instrumentos para recabar la información que permita inferir para plantear una solución

Según (Tamayo, 2013) “La estructura a seguir en una investigación ejerciendo el control de la misma a fin de encontrar resultados confiables y su relación confiable y sus relaciones con los interrogantes surgidos de la hipótesis del problema.” Se puede decir que es el camino a seguir donde se describen el camino a seguir, por las características de este trabajo se trata de una investigación cualitativa ya que describe las cualidades del problema y cuantitativo por el análisis gráfico y estadístico.

Tipos de investigación

Investigación cualitativa

Bàez (2013) Indica que “La investigación cualitativa es aquella donde se estudia las relaciones, medios, materiales o características de una determinada situación o hecho.” (p.61).

La investigación cualitativa entonces describe los caracteres del hecho estudiado, utilizado ampliamente por los investigadores y científicos que estudian el comportamiento humano, por ello la parte cualitativa está

Ubicada en el análisis y estudio de las variables que determinan el problema realizando una propuesta para dar una solución.

Investigación Cuantitativa

“El enfoque cuantitativo recolecta los datos para probar hipótesis, en base a la medición numérica y el análisis estadístico con el propósito de probar teorías” (Ballesteros, 2013).

La investigación cuantitativa es el análisis gráfico y estadístico de los datos que fueron recolectados en la encuesta dirigida a los docentes y estudiantes del plantel educativo. Esta parte está desarrollada en el capítulo III de este trabajo.

Investigación Descriptiva

Morales (2015) Describe que “La investigación descriptiva, denominada también investigación diagnóstico, es la que describe y estudia el hecho indicando cuales son los rasgos más peculiares del mismo.” (p.99)

Esta clase de investigación detalla las características de las variables que actúan en el estudio, analizadas en el marco teórico donde se hallan expuestas.

Investigación Bibliográfica

Cordón (2013) Habla que “La investigación bibliográfica es donde se realiza una amplia búsqueda de información determinada ejecutadas en forma sistemática.” (p.78).

En esta investigación se busca información sobre un tema específico al encontrarlo se inicia comparación entre diferentes criterios de autores

diferentes, de esta forma expresar un criterio final, como se lo realizó en el marco teórico al analizar las dos variables del problema estudiado.

Investigación de Campo

Aquihualti (2015) Analiza “La investigación de campo es el proceso donde se emplea el método científico, permite obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social (investigación pura) o bien estudiar una situación para diagnosticar necesidades o problemas y de una manera medir las posibilidades de éxito al plantear una solución”. (p.97).

Esta clase de investigación viene a ser la indagación de datos proporcionados por los involucrados en el hecho por medio de una encuesta de forma directa, para saber cómo piensan estos involucrados en este caso en particular los estudiantes y docentes de esta Unidad Educativa, así como la observación realizada por los investigadores en el lugar donde se suscita el problema.

Métodos de Investigación

Método Deductivo e Inductivo

El método Deductivo

Mora (2013) Habla que “Es el procedimiento lógico formal que parte de principios universales que luego son aplicables a hechos o caso específicos, de allí inferir conclusiones de carácter más universal, es usado para comprobar hipótesis.” (p. 180).

Como se puede observar esta clase de método estudia un hecho analizando de forma general para encontrar las características de este fenómeno va de una indagación universal para llegar a lo específico de manera lógica.

El método Inductivo

El método inductivo es aquel método científico que alcanza conclusiones generales partiendo de hipótesis o antecedentes en particular.

Mora (2013) “En el razonamiento Inductivo se parte de lo más específico para llegar a lo general, cuando se investiga suele ser más flexible, prestándose para la exploración.” (p.182).

El método inductivo funciona al contrario del método deductivo pues este parte de los detalles específicos para hallar conclusiones generales.

Método científico

El método científico es una serie ordenada de procedimientos de que hace uso la investigación científica para observar la extensión de nuestros conocimientos. Lo podemos concebir como una estructura, un armazón formado por reglas y principios coherentemente conectados.

Baena (2014) Habla que “Método científico se usa especialmente en la obtención o elaboración de aquellos conocimientos que provienen de la ciencia, siguen un conjunto de pasos con el propósito de adquirir conocimientos.” (p. 47).

El método científico es un método de investigación usado principalmente en la producción de conocimiento en las ciencias. Para ser llamado científico, un método de investigación debe basarse en la empírica y en la medición, sujeto a los principios específicos de las pruebas de razonamiento.

Tabla 1 Operacionalización de Variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE Recursos multimedia.	Periféricos informáticos.	Conceptualización de los periféricos Informáticos.
		Clasificación de los periféricos informáticos.
		Ventajas y desventajas de los periféricos informáticos.
	clasificación De los periféricos informáticos.	El video didáctico.
		Programas educativos.
		La internet.
	las tics para el proceso de enseñanza,	Características.
		Funciones de las tics en el aprendizaje.
		Ventajas y desventaja de las tics en el proceso de enseñanza.
	VARIABLE DEPENDIENTE Enseñanza de Procesadores de texto.	Método de enseñanza a partir de las tics
Evolución de los procesadores de texto.		
Tipos de procesadores de texto.		Microsoft Word.
		Wordpad.
		Google docs
Funciones de los Procesadores de texto.		Edición.
		Creación.
		Impresión.
		Otras funciones.
		Aplicación de las herramientas de procesadores de texto. Para crear o editar un documento con un formato específico.
		El procesador de texto como una herramienta en el proceso De enseñanza - aprendizaje.
Diseño de una Guía multimedia.		Guía multimedia.
	Estructura de la guía multimedia.	
	Paquete de adobe para construir la guía.	

Fuente: Unidad educativa fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Población y Muestra

Población

Domínguez (2015) Habla que “La población es la colección de datos que corresponde a las características de la totalidad de individuos, objetos o valores en un proceso de investigación” (p. 37).

La población viene hacer el total de los sujetos que van a ser considerados para el estudio estadístico, los mismos poseen las misma características y necesidades analizadas aquí, lo constituyen las autoridades, estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Camilo Ponce Enríquez.

TABLA 1 POBLACIÓN

ESTRATOS	TOTAL	%
DOCENTES	6	8%
ESTUDIANTES	95	92%
TOTAL	101	100%

Fuente: Unidad educativa fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Muestra

Domínguez (2015) Indica que “Es una parte representativa de la población que es seleccionada para ser estudiada, cuando la población es demasiado grande para ser medida.” (p.76).

Por tanto, la muestra es una parte representativa de la población que posee las mismas características, pero es calculada por medio de una

formula, para este caso por ser la población menor de 100 individuos no se empleara la fórmula para hallar la muestra, se trabaja con la población.

La muestra de la población o universo, se lo determinara utilizando la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N}{e^2(N - 1) + 1}$$

Simbología

n = Tamaño de la
Muestra N = Tamaño
de la Población

E = Error Máximo Admisible (al 2% 0,002; al 3%; 0,003; al 4%
0,004; etc.) a mayor error probable menos tamaño de la muestra.

% = 2

TABLA 2 MUESTRA

ESTRATOS	TOTAL	%
DOCENTES	6	8%
ESTUDIANTES	95	92%
TOTAL	101	100%

Fuente: Unidad educativa fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Técnicas e Instrumentos de Investigación

Para adquirir la información adecuada es necesaria la utilización y aplicación de los siguientes instrumentos de recolección de datos:

Encuesta

Domínguez (2015) “La encuesta es un método de investigación y recopilación de información empleados para recabar datos sobre temas específicos, están son utilizadas con una variedad de propósitos.” (p. 42).

Es un instrumento de medición utilizado para recoger información, donde mediante un cuestionario de preguntas que suelen ser cerradas se cuestiona a los individuos para saber su opinión, en ese caso a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Camilo Ponce Enríquez

Entrevista

Ramirez (2014) “Es una técnica de recolección de información, pero de manera verbal, por medio de preguntas que elabora el investigador, siendo siempre preguntas abiertas ya que interesa saber la opinión de el o los individuos entrevistados.”(p.73).

Por ende, la entrevista es un medio de conseguir información de manera directa, donde el encuestado expresara su opinión personal sobre el tópico investigado, en este caso se entrevistó a dos especialistas, en el ámbito de la presente investigación.

Encuesta dirigida a Docentes

1. ¿Está familiarizado o tiene conocimiento sobre qué son los recursos multimedia?

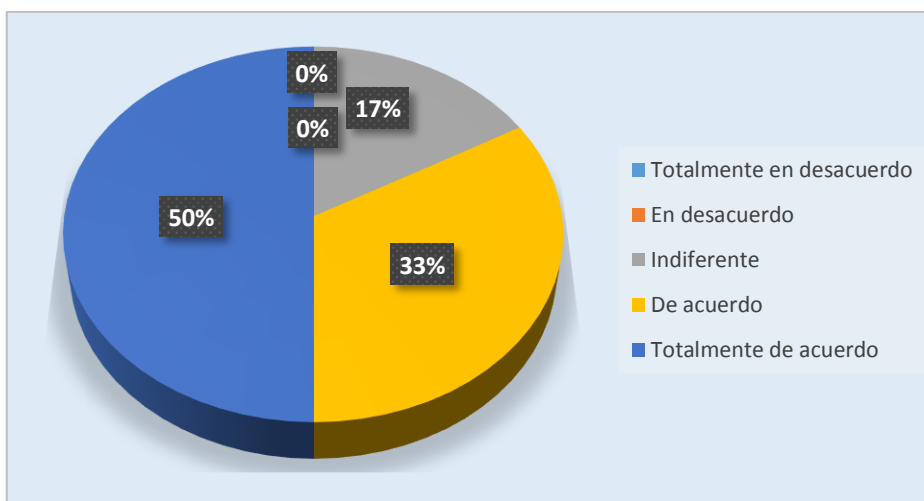
TABLA 3 FAMILIARIZADO CON LOS RECURSOS MULTIMEDIA

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	1	17%
De acuerdo	2	33%
Totalmente de acuerdo	3	50%
TOTAL	6	100%

Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.

Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 1 FAMILIARIZADO CON LOS RECURSOS MULTIMEDIA



Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.

Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: Según la pregunta sobre la familiarización o conocimientos de recursos multimedia, los encuestados manifiestan que conocen sobre los recursos multimedia básicos ya que permite al usuario un avanzado nivel de colaboración y personalización e interactividad de los contenidos.

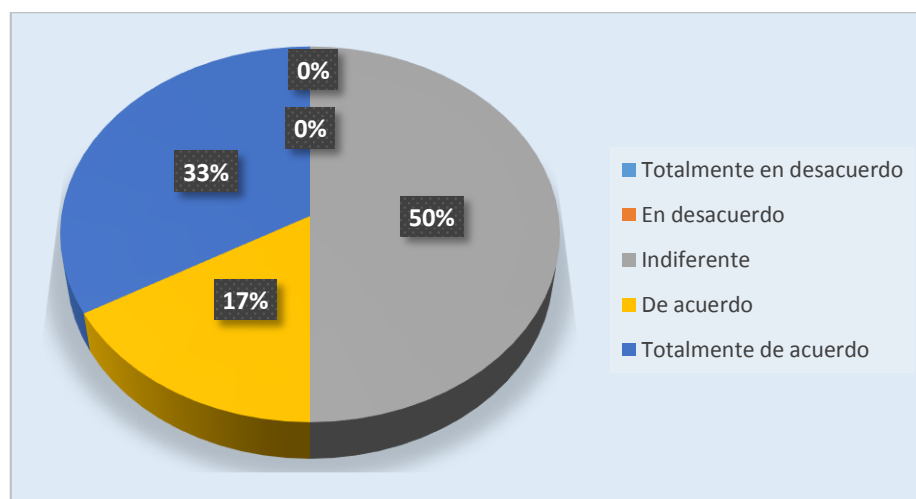
2. ¿Usted utiliza los recursos multimedia en la asignatura de informática?

TABLA 4 UTILIZA LOS RECURSOS MULTIMEDIA

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	3	50%
De acuerdo	1	17%
Totalmente de acuerdo	2	33%
TOTAL	6	100%

Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 2 UTILIZA LOS RECURSOS MULTIMEDIA



Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: De los Docentes encuestado un porcentaje mayoritario considera que la utilización de los recursos multimedia en el área de informática es indiferente ya que no demuestran interés para obtener mejor resultado en cada uno de los proyectos.

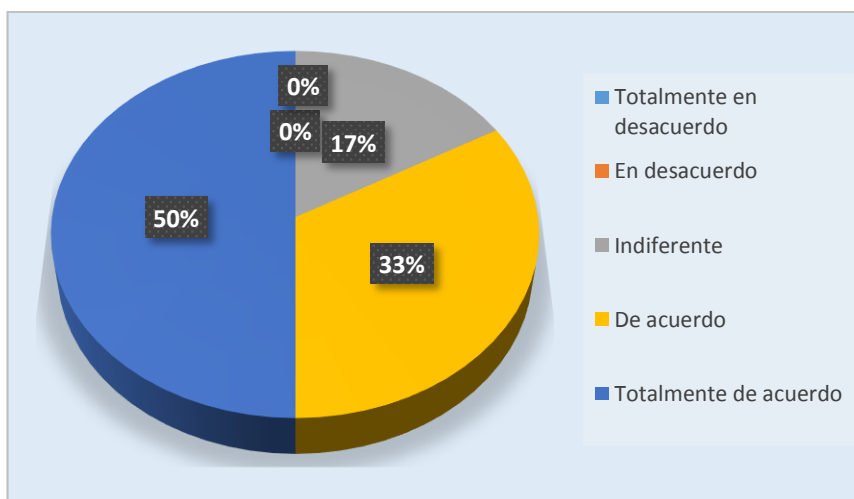
3. ¿Cree que la falta de herramientas multimedia afecta el aprendizaje de los estudiantes?

TABLA 5 LA FALTA DE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA AFECTA EL APRENDIZAJE

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	1	17%
De acuerdo	2	33%
Totalmente de acuerdo	3	50%
TOTAL	6	100%

Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 3 LA FALTA DE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA AFECTA EL APRENDIZAJE



Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: Actualmente las herramientas multimedia si afecta en el aprendizaje ya que hoy en día los docentes saben la importancia de contar con los recursos tecnológicos para potenciar el aprendizaje del estudiante.

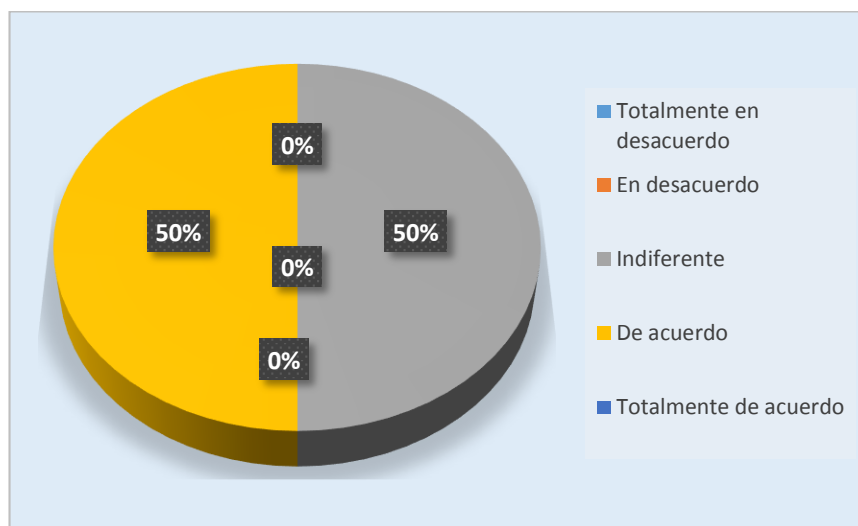
4. ¿La institución educativa consta con un laboratorio con los debidos recursos multimedia para facilitar el aprendizaje de la clase?

TABLA 6 LA INSTITUCIÓN CUENTA CON UN LABORATORIO

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
De acuerdo	3	50%
Totalmente de acuerdo	3	50%
TOTAL	6	100%

Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 4 LA INSTITUCIÓN CUENTA CON UN LABORATORIO



Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: Es favorable el resultado de esta interrogante ya que la institución si cuenta con laboratorios completamente equipados y de recursos para facilitar el aprendizaje al alumno.

5. ¿Tiene conocimiento sobre que son los procesadores de texto?

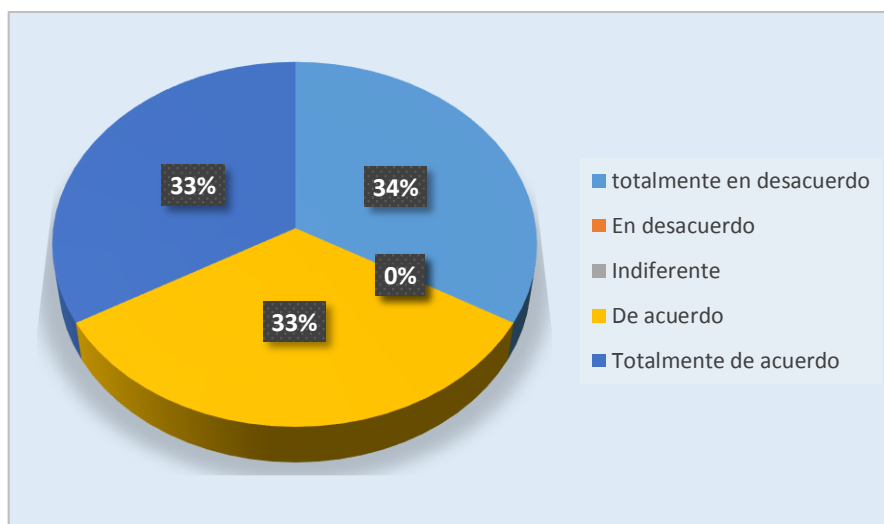
TABLA 7 QUE SON LOS PROCESADORES DE TEXTO

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	2	34%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
De acuerdo	2	33%
Totalmente de acuerdo	2	33%
TOTAL	6	100%

Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.

Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 5 QUE SON LOS PROCESADORES DE TEXTO



Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.

Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: Es evidente que existe un alto porcentaje para confirmar su conocimiento sobre los procesadores de texto, por lo cual los educadores tiene un conocimiento básico medio sobre este tema.

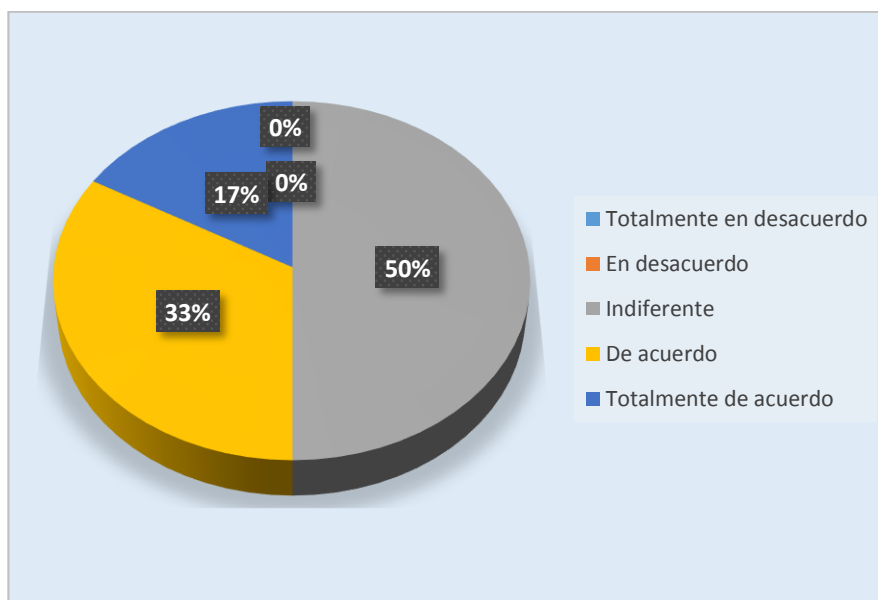
6. ¿Maneja algún procesador de texto?

TABLA 8 MANEJA USTED ALGÚN PROCESADOR

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
totalmente en desacuerdo	0	0%
en desacuerdo	0	0%
Indiferente	3	50%
de acuerdo	2	33%
totalmente de acuerdo	1	17%
TOTAL	6	100%

Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 6 MANEJA USTED ALGÚN PROCESADOR



Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: Es preocupante que la mitad de los docentes no dominen el manejo y uso de los procesadores de texto ya que hoy en día es una herramienta necesaria para el aprendizaje de los estudiantes.

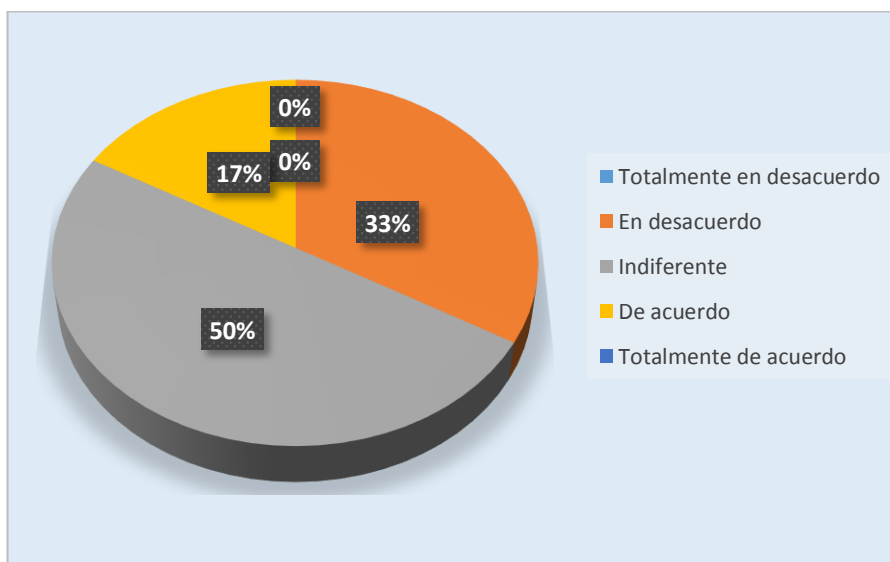
7. ¿Tiene conocimientos de los tipos de procesadores de texto que existen?

TABLA 9 TIPOS DE PROCESADORES

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	2	33%
Indiferente	3	50%
De acuerdo	1	17%
Totalmente de acuerdo	0	0%
TOTAL	6	100%

Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 7 TIPOS DE PROCESADORES



Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: Es decir que no conocen en su totalidad del tipo de procesadores de texto que hay en la actualidad, solo conocen los tradicionales. Esto significa que la institución no ha evaluado el conocimiento de los docentes.

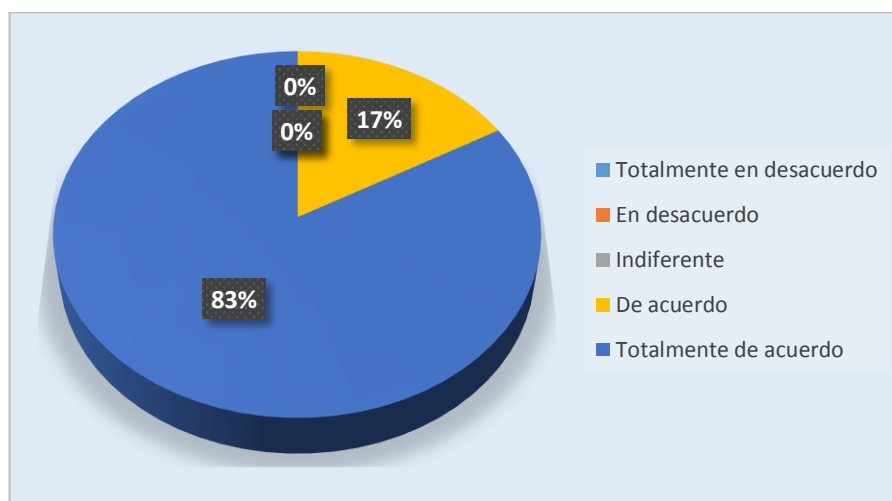
8. ¿Considera que la enseñanza con una herramienta interactiva ayudará a mejorar el rendimiento de los alumnos?

TABLA 10 HERRAMIENTA INTERACTIVA

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
totalmente en desacuerdo	0	0%
en desacuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
de acuerdo	1	17%
totalmente de acuerdo	5	83%
TOTAL	6	100%

Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 8 HERRAMIENTAS INTERACTIVA



Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: Podemos decir que es uno de los resultados más favorables dentro de estas encuestas ya que podemos considerar las herramientas interactivas dentro del proceso de aprendizaje, definitivamente esto ayudara a mejorar el rendimiento escolar.

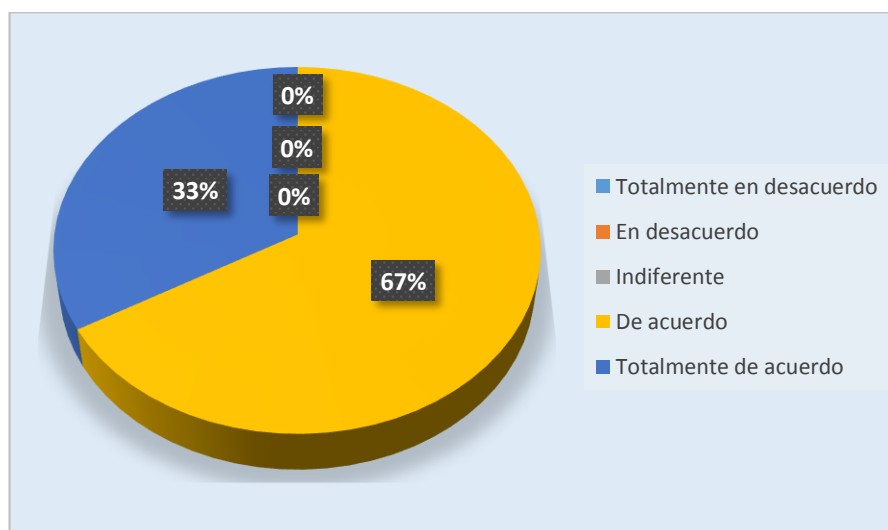
9. ¿Considera que es necesario la elaboración de una guía multimedia?

TABLA 11 ELABORACIÓN DE UNA GUÍA

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
De acuerdo	4	67%
Totalmente de acuerdo	2	33%
TOTAL	6	100%

Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 9 ELABORACIÓN DE UNA GUÍA



Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: Es más que necesario la utilización de herramientas informáticas y sobre todo la creación de una guía multimedia para reforzar el conocimiento de los estudiantes.

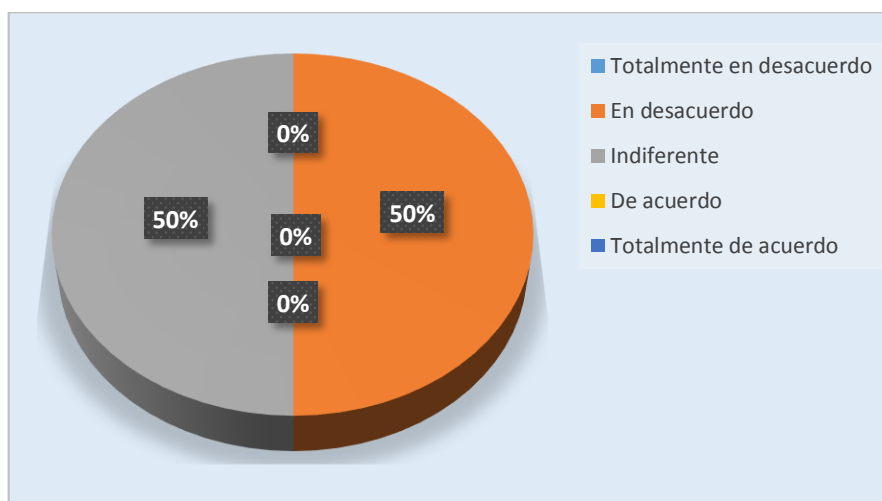
10. ¿Conoce sobre la existencia de una guía multimedia para la enseñanza de procesadores de texto?

TABLA 12 EXISTENCIA DE UNA GUÍA

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	3	50%
Indiferente	3	50%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	0	0%
TOTAL	6	100%

Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 10 EXISTENCIA DE UNA GUÍA



Fuente: Docentes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: Algunos docentes desconocen la existencia de una guía multimedia para la enseñanza de los procesadores de texto, lo que revela desde el punto de vista de los docentes es importante este recurso aunque ellos no tengan las herramientas adecuadas en el momento de dar la clase.

Encuesta dirigida a Estudiantes.

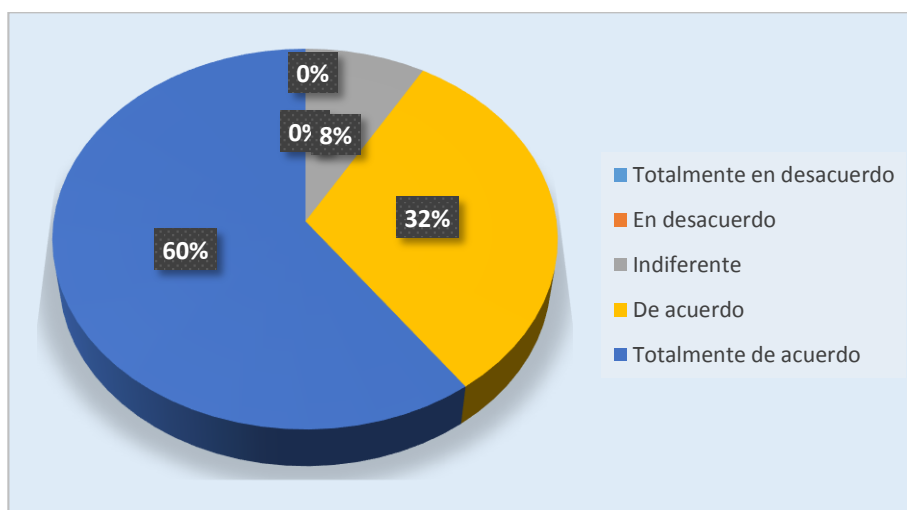
1. ¿Está familiarizado o tiene conocimiento sobre qué son los recursos multimedia?

TABLA 13 CONOCIMIENTOS EN RECURSOS MULTIMEDIA

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	%
En desacuerdo	0	%
Indiferente	8	8%
De acuerdo	30	32%
Totalmente de acuerdo	57	60%
TOTAL	95	100%

Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 11 CONOCIMIENTOS EN RECURSOS MULTIMEDIA



Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: Para expresar la familiaridad de los recursos multimedia, los encuestados expresaron que si conocen sobre los recursos multimedia y para qué sirven, aunque la mayoría de estudiantes no los utiliza de la manera adecuada.

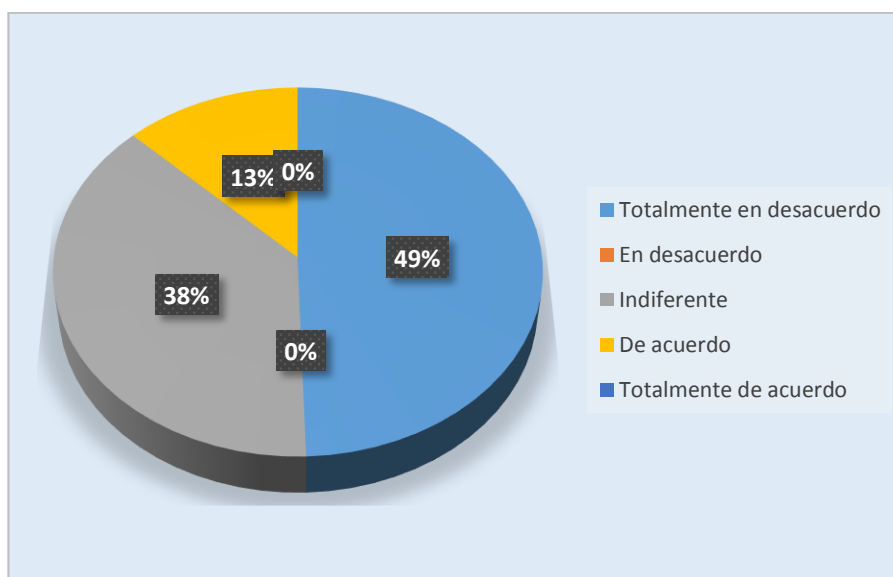
2. ¿Utiliza usted recursos multimedia en la asignatura de informática?

TABLA 14 RECURSOS MULTIMEDIA EN LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	47	49%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	36	38%
De acuerdo	12	13%
Totalmente de acuerdo	0	0%
TOTAL	95	100%

Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 12 RECURSOS MULTIMEDIA EN LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA



Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: De acuerdo a lo encuestado a los estudiantes los recursos multimedia en informática, no todos están siendo utilizados por los educandos como herramientas para fines educativos.

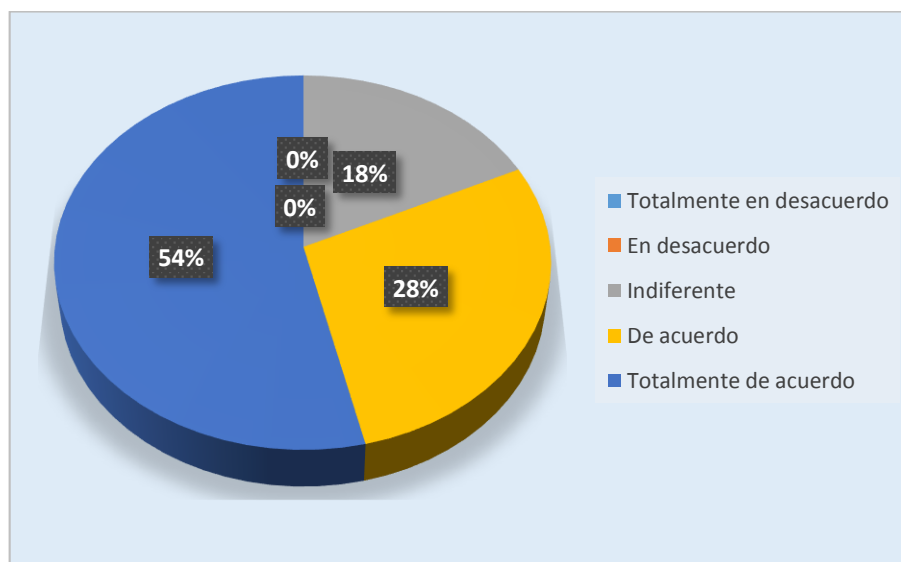
3. ¿Cree que el docente al momento de impartir la clase debe usar los recursos multimedia?

TABLA 15 EL DOCENTE DEBE USAR LOS RECURSOS MULTIMEDIA

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	17	18%
De acuerdo	27	28%
Totalmente de acuerdo	51	54%
TOTAL	95	100%

Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 13 EL DOCENTE DEBE USAR LOS RECURSOS MULTIMEDIA



Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: Por supuesto que deben ser usados por el docente todos los recursos multimedia, por su importante participación en el proceso de aprendizaje ya que ayuda a mejorar el conocimiento en los estudiantes.

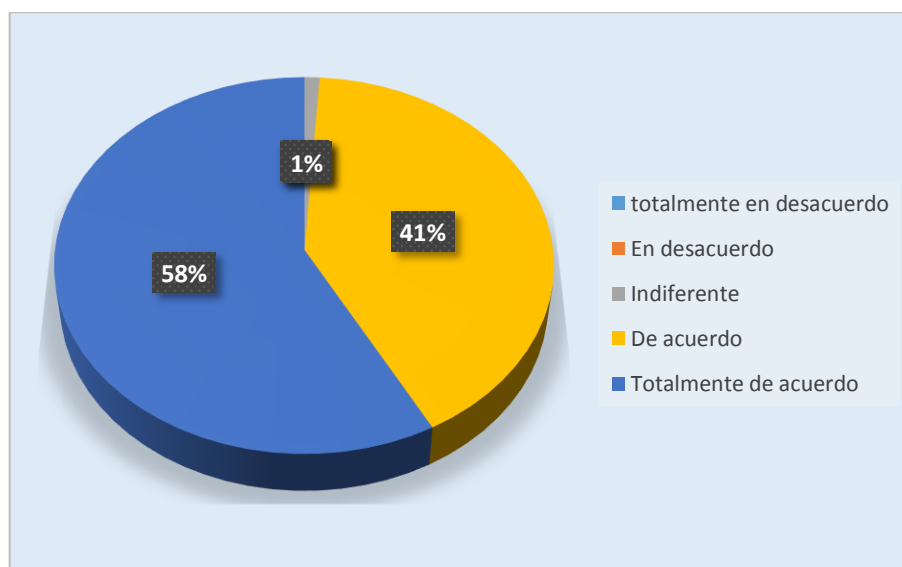
4. ¿Le gustaría utilizar los recursos multimedia para facilitar el aprendizaje en clases?

TABLA 16 LOS RECURSOS MULTIMEDIA FACILITA EL APRENDIZAJE

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	1	1%
De acuerdo	39	41%
Totalmente de acuerdo	55	58%
TOTAL	95	100%

Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 14 LOS RECURSOS MULTIMEDIA FACILITA EL APRENDIZAJE



Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: Para facilitar el aprendizaje, por ende, todo recurso es un complemento para la labor del educador ya que de esta manera se logrará una mejor calidad de educación.

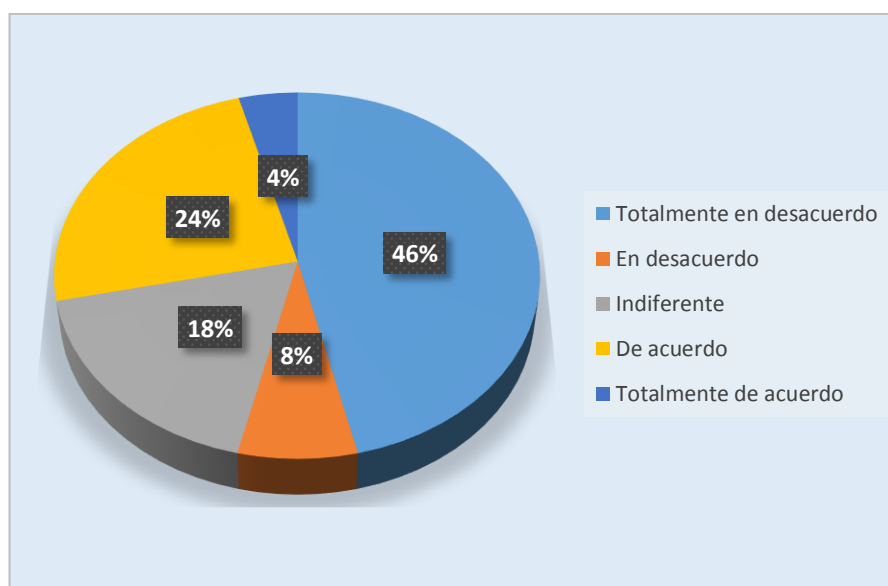
5. ¿Tiene conocimiento sobre que son los procesadores de texto?

TABLA 17 CONOCIMIENTOS DE LOS PROCESADORES

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	44	46%
En desacuerdo	7	8%
Indiferente	17	18%
De acuerdo	23	24%
Totalmente de acuerdo	4	4%
TOTAL	95	100%

Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 15 CONOCIMIENTOS DE LOS PROCESADORES DEL TEXTO



Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: La mayoría de los encuestados no tienen conocimiento sobre que son los procesadores de texto ya que tienen información básica del tema.

Esto puede ser porque el docente no está capacitado para dar la cátedra o porque la institución no consta con los recursos necesarios para dictar la asignatura.

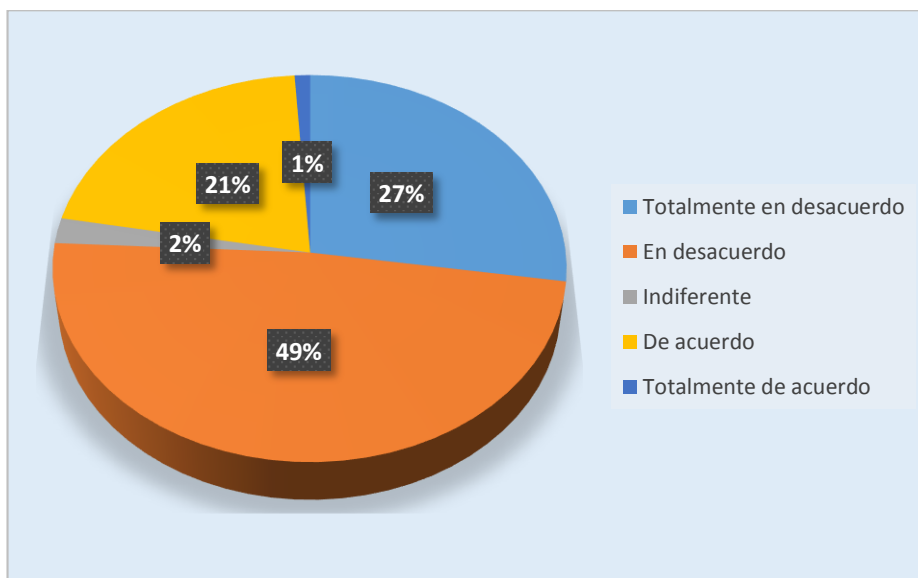
6. ¿Tiene conocimientos de los tipos de procesadores de texto que existen?

TABLA 18 CONOCIMIENTOS DE LOS PROCESADORES DE TEXTO

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	26	27%
En desacuerdo	46	49%
Indiferente	2	2%
De acuerdo	20	21%
Totalmente de acuerdo	1	1%
TOTAL	95	100%

Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 16 CONOCIMIENTOS DE LOS PROCESADORES DE TEXTO



Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: Los encuestados tienen conocimientos básicos de los tipos de procesadores de texto que existen hoy en día, por lo dicho no todos los docentes están actualizado y desconocen de dicha información.

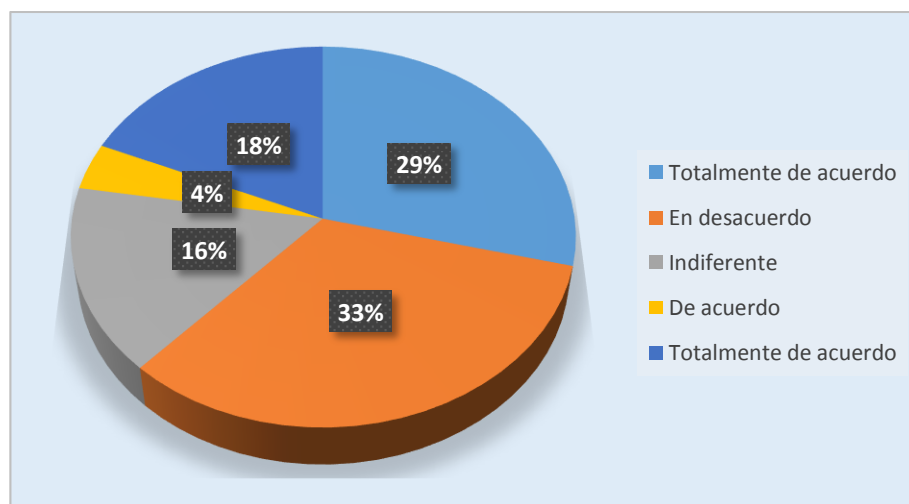
7. ¿Los temas que le enseña su profesor despiertan su interés en aprender sobre la materia de informática?

TABLA 19 DESPIERTAN INTERÉS

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	27	29%
En desacuerdo	35	33%
Indiferente	13	16%
De acuerdo	3	4%
Totalmente de acuerdo	17	18%
TOTAL	95	100%

Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 17 DESPIERTAN INTERÉS



Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: Es evidente en este porcentaje que los encuestados refieren que los temas que enseña el docente despierta el interés en aprender sobre la materia de informática lo que revela desde el punto de vista de los estudiantes que se debe reforzar esta variable.

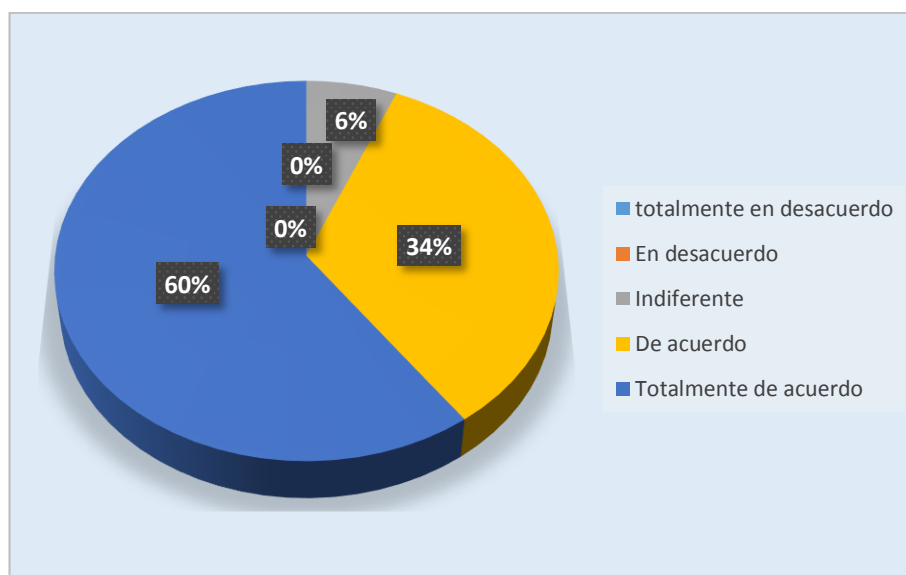
8. ¿Usted como estudiante utiliza los procesadores de texto para realizar sus tareas escolares?

TABLA 20 UTILIZA PROCESADORES

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	6	6%
De acuerdo	32	34%
Totalmente de acuerdo	57	60%
TOTAL	95	100%

Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 18 UTILIZA PROCESADORES



Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: Los estudiantes con el afán de aprender frecuentemente utilizan los procesadores de texto para realizar tareas escolares, puesto que les permite mejorar es su proceso de enseñanza y aprendizaje.

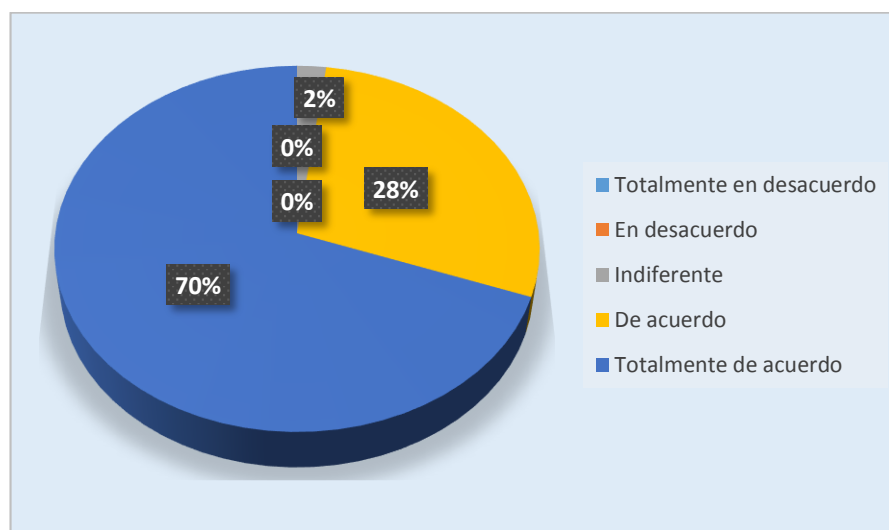
9. ¿Considera que necesita ampliar sus conocimientos en cuanto al tema procesadores de texto?

TABLA 21 AMPLIAR SUS CONOCIMIENTOS

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	2	2%
De acuerdo	27	28%
Totalmente de acuerdo	66	70%
TOTAL	95	100%

Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 19 AMPLIAR SU CONOCIMIENTO



Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: Los estudiantes han considerado que es muy importante ampliar su conocimiento en la utilización de los procesadores de texto, ya que de esta manera su aprendizaje desarrolla de una forma más adecuada y experimentan nuevos cambios dentro de la asignatura.

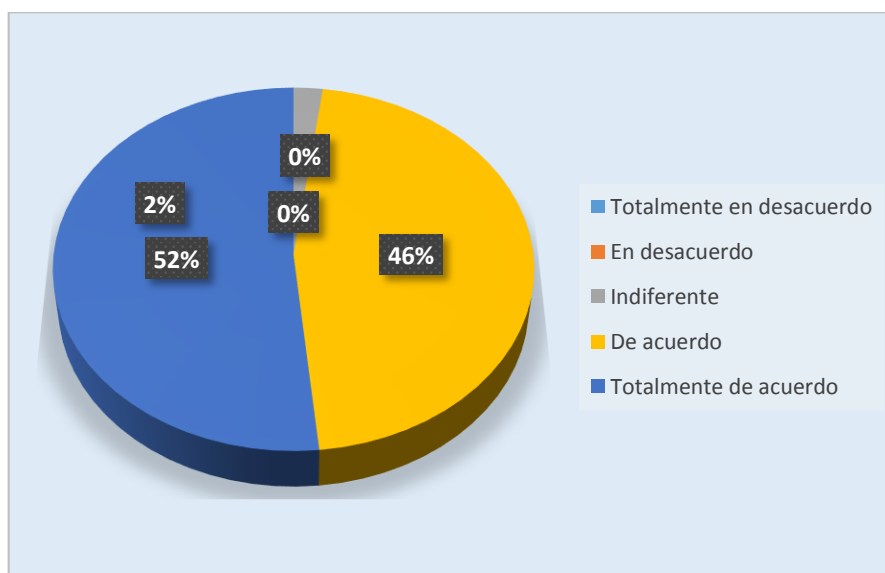
10. ¿Le gustaría utilizar una guía multimedia para mejorar su rendimiento académico?

TABLA 22 GUÍA MULTIMEDIA

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	2	2%
De acuerdo	44	46%
Totalmente de acuerdo	49	52%
TOTAL	95	100%

Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa Fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

GRÁFICO 20 GUÍA MULTIMEDIA



Fuente: Estudiantes, Unidad Educativa “Camilo Ponce Enríquez”
Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Análisis: En esta última pregunta los estudiantes respondieron que están completamente gustosos de la implementación del diseño de una guía multimedia para el enriquecimiento de sus conocimientos ya que de esta manera se preparan para un futuro lleno de tecnología.

PRUEBA DE CHI-CUADRADO

Objetivo — PSPPIRE Visor de resultados

Archivo Editar Ventanas Ayuda

CROSSTABS Resumen.

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
UTILIZA USTED RECURSOS MULTIMEDIA EN LA ASIGNATURA DE INFORMATICA * TIENE CONOCIMIENTOS DE LOS TIPOS DE PROCESADORES DE TEXTO QUE EXISTEN	76	100.0%	0	0.0%	76	100.0%

UTILIZA USTED RECURSOS MULTIMEDIA EN LA ASIGNATURA DE INFORMATICA * TIENE CONOCIMIENTOS DE LOS TIPOS DE PROCESADORES DE TEXTO QUE EXISTEN [recuento, fila %, columna %, total %].

UTILIZA USTED RECURSOS MULTIMEDIA EN LA ASIGNATURA DE INFORMATICA	TIENE CONOCIMIENTOS DE LOS TIPOS DE PROCESADORES DE TEXTO QUE EXISTEN				TOTALMENTE EN DESACUERDO	Total
	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	INDIFERENTE	EN DESACUERDO		
TOTALMENTE DE ACUERDO	9.00 100.00% 90.00% 11.84%	.00 .00% .00% .00%	.00 .00% .00% .00%	.00 .00% .00% .00%	.00 .00% .00% .00%	9.00 100.00% 11.84% 11.84%
DE ACUERDO	1.00 4.17% 10.00% 1.32%	6.00 25.00% 100.00% 7.89%	17.00 70.83% 80.95% 22.37%	.00 .00% .00% .00%	.00 .00% .00% .00%	24.00 100.00% 31.58% 31.58%
INDIFERENTE	.00 .00% .00% .00%	.00 .00% .00% .00%	4.00 22.22% 19.05% 5.26%	13.00 72.22% 100.00% 17.11%	1.00 5.56% 3.85% 1.32%	18.00 100.00% 23.68% 23.68%
EN DESACUERDO	.00 .00% .00% .00%	.00 .00% .00% .00%	.00 .00% .00% .00%	.00 .00% .00% .00%	14.00 100.00% 53.85% 18.42%	14.00 100.00% 18.42% 18.42%
TOTALMENTE EN DESACUERDO	.00 .00% .00% .00%	.00 .00% .00% .00%	.00 .00% .00% .00%	.00 .00% .00% .00%	11.00 100.00% 42.31% 14.47%	11.00 100.00% 14.47% 14.47%
Total	10.00 13.16% 100.00% 13.16%	6.00 7.89% 100.00% 7.89%	21.00 27.63% 100.00% 27.63%	13.00 17.11% 100.00% 17.11%	26.00 34.21% 100.00% 34.21%	76.00 100.00% 100.00% 100.00%

Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Pruebas Chi-cuadrado.

Estadístico	Valor	df	Sig. Asint. (2-colas)
Chi-cuadrado de Pearson	186.64	16	.000
Razón de Semejanza	165.75	16	.000
Asociación Lineal-by-Lineal	63.28	1	.000
N de casos válidos	76		

Este resultado lleva a la conclusión de que no hay evidencia para rechazar la hipótesis de independencia, ya que el valor de p es menor que el nivel de significancia, que en este caso se trabajó con el 95% correspondiente al valor de 0,05

Entrevistas a expertos.

Nombre: Jaime Espinoza (Docente de la Universidad de Guayaquil)

1. ¿Qué clases de recursos multimedia cree usted que deberían ser empleados para la enseñanza de estudiantes de informática?

Paquete de office

Paquete de adobe

Emage

Flipkook

2. ¿Considera usted que los recursos multimedia son instrumentos importantes en la enseñanza? ¿Por qué?

Es el medio o canal de comunicación en la actualidad dentro del proceso de aprendizaje.

3. ¿En su opinión porque es importante que los estudiantes aprendan a utilizar los procesadores de texto?

En la actualidad todas las actividades académicas son realizadas a través del PC

4. ¿Usted, cree que el buen uso de los procesadores de texto por los estudiantes les ayudará en el aprendizaje de otros conocimientos?

Si

Nombre del Entrevistado: Douglas Alvarado Mendoza (Docente de nivelación)

1. ¿Qué clases de recursos multimedia cree usted que deberían ser empleados para la enseñanza de estudiantes de informática?

Pizarras digitales

Software libres

2. ¿Considera usted que los recursos multimedia son instrumentos importantes en la enseñanza? ¿Por qué?

En el mundo globalizado en que vivimos la tecnología avanza de forma acelerada y por tanto la educación tiene que utilizar las tics como herramienta pedagógica.

3. ¿En su opinión porque es importante que los estudiantes aprendan a utilizar los procesadores de texto?

Todo estudiante tiene que saberlos utilizar, debido a que la tecnología abarcado todo lo que está inmerso en la sociedad.

4. ¿Usted, cree que el buen uso de los procesadores de texto por los estudiantes les ayudará en el aprendizaje de otros conocimientos?

Estoy de acuerdo, ya que esto facilitará sus tareas y las hará de una forma más dinámica e interactiva.

Procesamiento y Análisis

Para el procesamiento de los datos se utilizó el programa Excel versión profesional 2010. Utilizando las tablas activas de frecuencia más los datos obtenidos de las encuestas, se generó los gráficos que muestran las preferencias de estudiantes.

Para la visualización de los resultados de las encuestas a los docentes se utilizaron gráficos de pastel, puesto que nos interesa conocer porcentualmente la tendencia del docente hacia los temas propuestos en el trabajo de investigación.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- Existen tendencias de acuerdo a los estudiantes que los docentes no emplean recursos multimedia en la asignatura de informática.
- Los estudiantes necesitan más motivación en el aprendizaje de la asignatura de Informática, así se impartirá una clase más dinámica y participativa.
- Los docentes si bien es cierto conocen sobre los procesadores de texto y los recursos multimedia, pero requieren mayor capacitación y renovación y no conocen sobre una aplicación que posibilite la enseñanza del manejo de procesadores de texto.
- Para los docentes entrevistados creen que para la enseñanza de los estudiantes deberían ser empleados recursos acordes a la actualidad como pizarras electrónicas o software libres.

- La propuesta presentada es innovadora y acorde con las variables es decir eleva el nivel cognitivo con los nuevos recursos multimedia.

Recomendaciones

En consecuencia, podemos recomendar lo siguiente:

- Utilizar mejor los recursos tecnológicos, que permitan desarrollar una motivación constante a los estudiantes a la hora de impartir las clases.
- Hacer más dinámica y participativa las clases de la asignatura de informática empleando tanto estrategias como herramientas multimedia.
- Ampliar sus conocimientos despejando en su totalidad sus interrogantes de manera autónoma en el manejo de las herramientas tecnológicas y de comunicación.
- Las autoridades deben de capacitar constantemente a sus docentes para que de esta manera puedan desempeñarse en el manejo de los recursos multimedia actuales para ser empleados en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Fomentar el interés sobre el conocimiento de los recursos y herramientas multimedia y de esta manera sea facilitando a los estudiantes el acceso a las nuevas tecnologías mejorando su aprendizaje y desarrollo en las mismas.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Título

Diseño de una guía multimedia.

Justificación

La presente guía multimedia es interactiva y pedagógica, esta permite integrar nuevos paradigmas de interrelación entre los actores principales de la comunicación dentro del aula, esta propuesta está fundamentada bajo el enfoque constructivista actualmente implementada en la educación ecuatoriana, la misma faculta a los estudiantes a ser autónomas y observadores.

Este trabajo educativo pretende aportar con alternativas de aprendizajes interactivos como botones con animación en 2D y 3D, videos interactivos, hipervínculos guías textuales para el manejo de los procesadores de texto que apuntan a la excelencia de quien lo aplica durante y después de un período de capacitación; la guía viene hacer un complemento para los adolescentes despejando sus dudas.

Objetivo general

Diseñar una guía multimedia utilizando informaciones bibliográficas y la aplicación de utilitarios tecnológicos pertinentes para la enseñanza del manejo de procesadores de texto.

Objetivos específicos

- ✓ Procesar la información pertinente a los componentes técnicos del software.

- ✓ Clasificar los contenidos pertinentes a la enseñanza de procesadores de texto.
- ✓ Desarrollar la guía multimedia a través del ensamblaje de sus componentes técnicos y teóricos.

Aspecto técnico

Brindar diversas formas de interactuar en los textos, artículos y otros, que mejoran y desarrollan la capacidad del estudiante desde este punto de vista el avance de la ciencia y la tecnología, abre un mundo de posibilidades para el desarrollo de competencias.

Los estudiantes encuentran un formato divertido en la presentación del software, cautivando el interés por mantenerse actualizado e informado. El avance tecnológico y su introducción en los distintos ámbitos, y entre ellos el de la formación, va unida a la evolución en grandes áreas, por ende, se plantea la siguiente propuesta en este momento se lo considera clave para lograr una enseñanza mejor y con calidad.

Para emplear este software educativo, se necesitará un computador que tenga las siguientes características:

- Procesador Intel core i7.
- Sistema operativo Windows 10.
- Memoria de 2GB.

En cuanto al tipo de programas que debe tener el computador es:

Aspecto pedagógico

Este proyecto educativo será utilizado en el proceso de aprendizaje sobre los procesadores de texto tales como Wordpad, Microsoft Word,

Google Docs, estas herramientas avanzadas sirven para mejorar el procedimiento de cada una de sus aplicaciones.

Este proyecto va a permitir desarrollar los siguientes aspectos:

- Potencializa el manejo de correcto de los trabajos realizados en computadora.
- Generar autoaprendizaje de un modo valido para desarrollar conocimientos y escudriñar notas de manera ordenada y precisa.
- Ejecutar moderno estilos educativos como métodos de enseñanza-aprendizaje.

Este software educativo permite la utilización en conjunto de varios medios como puede ser texto, imágenes, sonidos, video y animaciones para el aprendizaje de los estudiantes.

Aspecto psicológico

El desarrollo de las personas resuelve las inquietudes que se le presenten o cómo poder enfrentarlas de tal manera que el único beneficiario sea la sociedad, sobre todo lo que creemos saber y ayudarnos en aquellas herramientas que nos brindan la tecnología y la informática.

Aspecto del buen vivir

Sección primera. Educación

Art. 350.- El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para

los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

Sección octava

Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales

Art. 386.- El sistema comprenderá programas, políticas, recursos, acciones, e incorporará a instituciones del Estado, universidades y escuelas politécnicas, institutos de investigación públicos y particulares, empresas públicas y privadas, organismos no gubernamentales y personas naturales o jurídicas, en tanto realizan actividades de investigación, desarrollo tecnológico, innovación y aquellas ligadas a los saberes ancestrales.

El Estado, a través del organismo competente, coordinará el sistema, establecerá los objetivos y políticas, de conformidad con el Plan Nacional de Desarrollo, con la participación de los actores que lo conforman.

Art. 387.- Será responsabilidad del Estado:

1. Facilitar e impulsar la incorporación a la sociedad del conocimiento para alcanzar los objetivos del régimen de desarrollo.

2. Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica y tecnológica, y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del buen vivir, al Sumak Kawsay.

3. Asegurar la difusión y el acceso a los conocimientos científicos y tecnológicos, el usufructo de sus descubrimientos y hallazgos en el marco de lo establecido en la Constitución y la Ley.

4. Garantizar la libertad de creación e investigación en el marco del respeto a la ética, la naturaleza, el ambiente, y el rescate de los conocimientos ancestrales.

5. Reconocer la condición de investigador de acuerdo con la Ley.

Factibilidad financiera

Durante el desarrollo del presente proyecto educativo, se generaron gastos, los cuales se detallan a continuación:

TABLA 23 GASTOS DE LA PROPUESTA.

CANTIDAD	DETALLE	VALOR
1	Movilización	60.00
200 horas	Cyber	50.00
5 días	Otros gastos	80.00
800	Impresiones	80.00
800	Copias	40.00
	TOTAL	310.00

Elaborado por: Baque Granado Rafael. – Contreras Franco Eddy.

Factibilidad técnica

Para el desarrollo del presente proyecto educativo, de una guía didáctica multimedia, en el proceso se necesitó equipos eficiente y eficaz con los recursos disponibles, como internet, videos y una computadora con las siguientes características:

- Procesador Intel Incide de 1.80 mhz o posteriores.
- Memoria Ram de 2gb o posterior.
- Disco duro de 160 gb o posterior.
- Tarjeta de video integrada compatible Direct X 11 o posterior.
- Windows 10.
- Mouse y parlantes.

Con estas especificaciones y recursos ante mencionado se pretende alcanzar la implementación del proyecto Educativo.

Recursos humanos

A lo largo de la investigación, para realizar el proyecto hubo personal de la institución quienes colaboraron con el desarrollo del proyecto, tales como:

- Rectora encargada de la institución, el cual siempre estuvo predispuesta al desarrollo del proyecto.
- Docentes del área de informática de los alumnos de primer año de bachillerato.
- Inspectores y Conserjes.
- Estudiantes.

De la misma manera debemos un agradecimiento a los tutores de la Unidad de Titulación, compañeros y amigos los cuales con mucho ahínco y dedicación siempre estuvieron prestos a ayudar.

Políticas

Es importante establecer una política de compromiso con los estudiantes al ejecutar este proyecto, para que sea implementado y utilizado de manera correcta, además deberá ser actualizado según las necesidades del pensum académico. Es lo que impulsa a luchar por mejorar la situación y calidad educativa. Ya que la educación es el instrumento fundamental de desarrollo, y promotor de la verdadera riqueza de los estudiantes.

Descripción de la propuesta

La elaboración de esta guía multimedia permitirá generar una mejor aplicación en las diferentes funciones que cumple dicho programa utilizando las ventanas y formatos, que tiene para una mejor presentación de los trabajos, siendo adecuadamente para las edades y conocimientos

de los sujetos a quien va dirigida, despejando las inquietudes y vacíos dentro del ámbito estudiantil.

Es necesario que las computadoras de la institución dispongan de ciertos requerimientos técnicos, los cuales ayudarán en la ejecución de la aplicación multimedia.

Para poder ejecutar este proyecto de forma óptima se necesitan los siguientes elementos:

- * Disco de instalación del proyecto.
- * Un computador que cumpla con los requerimientos mínimos para proceder a la instalación del producto software (los requerimientos se encuentran en los aspectos técnicos).
- * Proyector para poder presentar sus características y modo de instalación.
- * Manual de uso donde se indica el modo de uso y los diferentes módulos que lo conforman.

Materiales didácticos

Aquí se hace explícita al tipo de los recursos formativos que se emplearan (cuadros sinópticos, mapas conceptuales, mapas visuales, resúmenes, etc.) y las diversas fuentes bibliográficas y de consulta.

Pantalla principal

La pantalla principal puede ser dividida en diversas partes:

Temas: Cada uno de estos botones nos direccionara a más subtemas relacionados entre sí. Es importante recalcar que ningún botón nos mostrara la misma información.

Reproductor de música de fondo: En este panel puede reproducir y para la música de fondo.

Actividades: El programa cuenta con seis actividades y este panel nos facilita el acceso a cada una de ellas. Las actividades son importantes para así poner a prueba lo que hemos aprendido en el contenido.

Contenido

Esta escena está compuesta por varios elementos:

- **Subtítulo:** aquí se encuentra ubicado el título del contenido que se está tratando en el panel de contenido.
- **Contenido:** Muestra la información que deberá aprender el usuario para que después pueda ser puesta a prueba en las actividades
- **Navegador:** Son dos botones de siguiente y atrás que nos permitirá desplazarnos en todos los subtemas que contiene la unidad.
- **Reproductor de música de fondo:** En este panel puede reproducir y para la música de fondo.

Diagrama de Gantt

N°	Actividades	Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Determinación de Contenidos	■																							
2	Desarrollo de Contenidos	■																							
3	Creación de Contenidos		■	■																					
4	Desarrollo de la Interfaz		■	■																					
5	Creación de Botones			■	■	■	■																		
6	Creación de Animación			■	■	■	■																		
7	Edición de Videos									■	■	■													
8	Elaboración de Evaluaciones									■	■	■													
9	Agrupación de los contenidos													■	■	■	■								
10	Programación en flash																	■	■	■	■	■	■	■	■

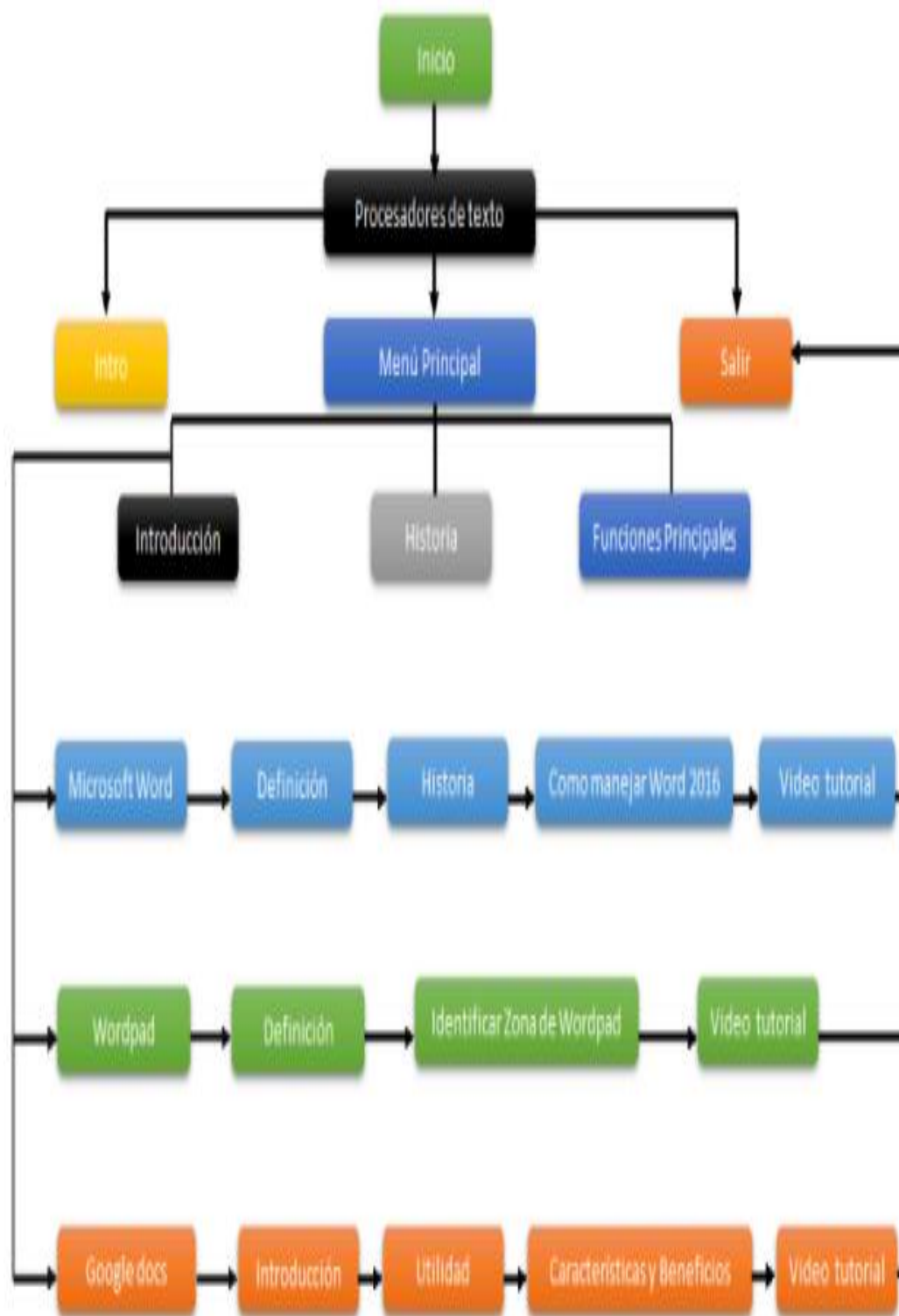
Diagrama de caso de uso



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

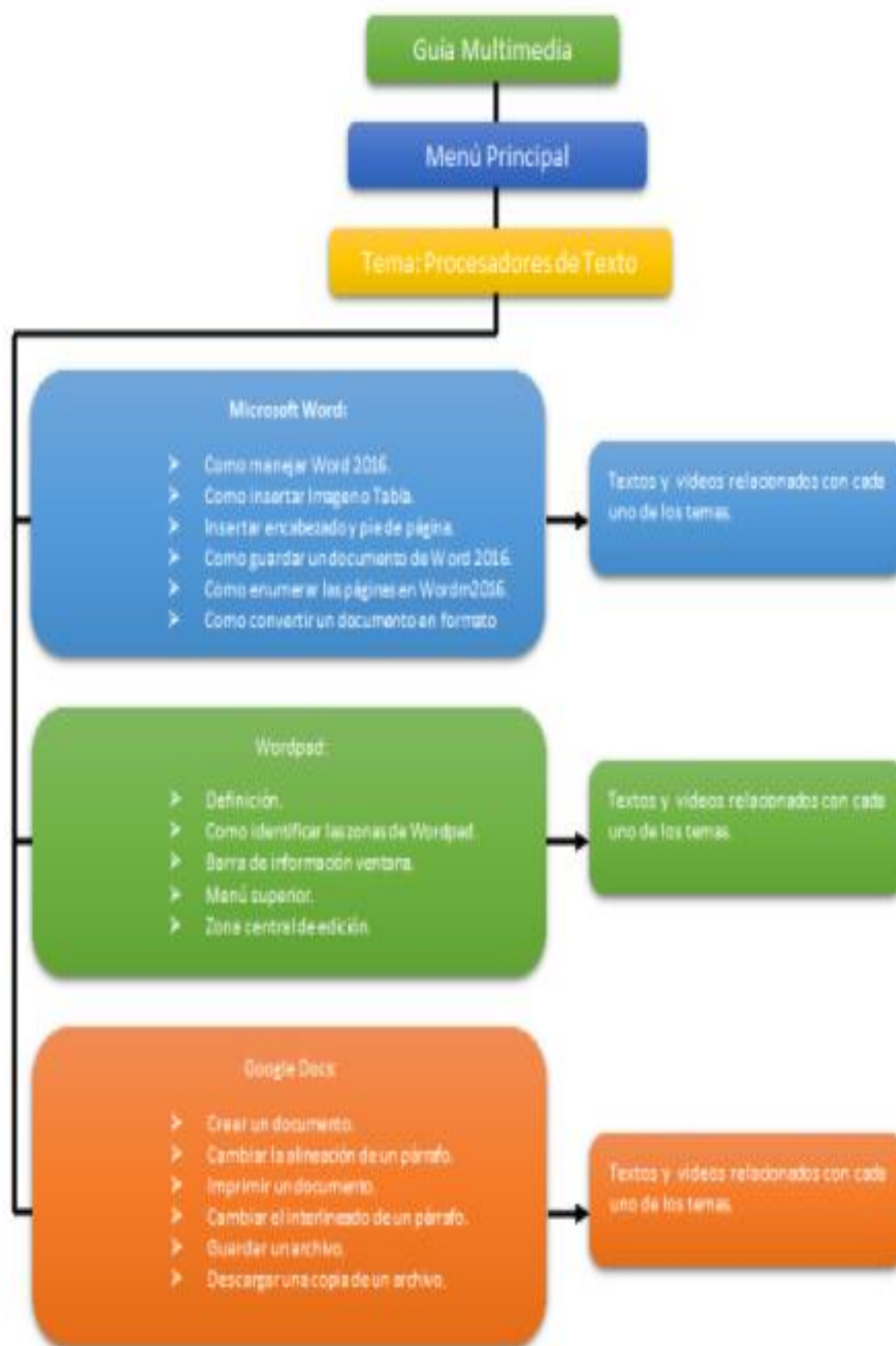
Diagrama de Navegación



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

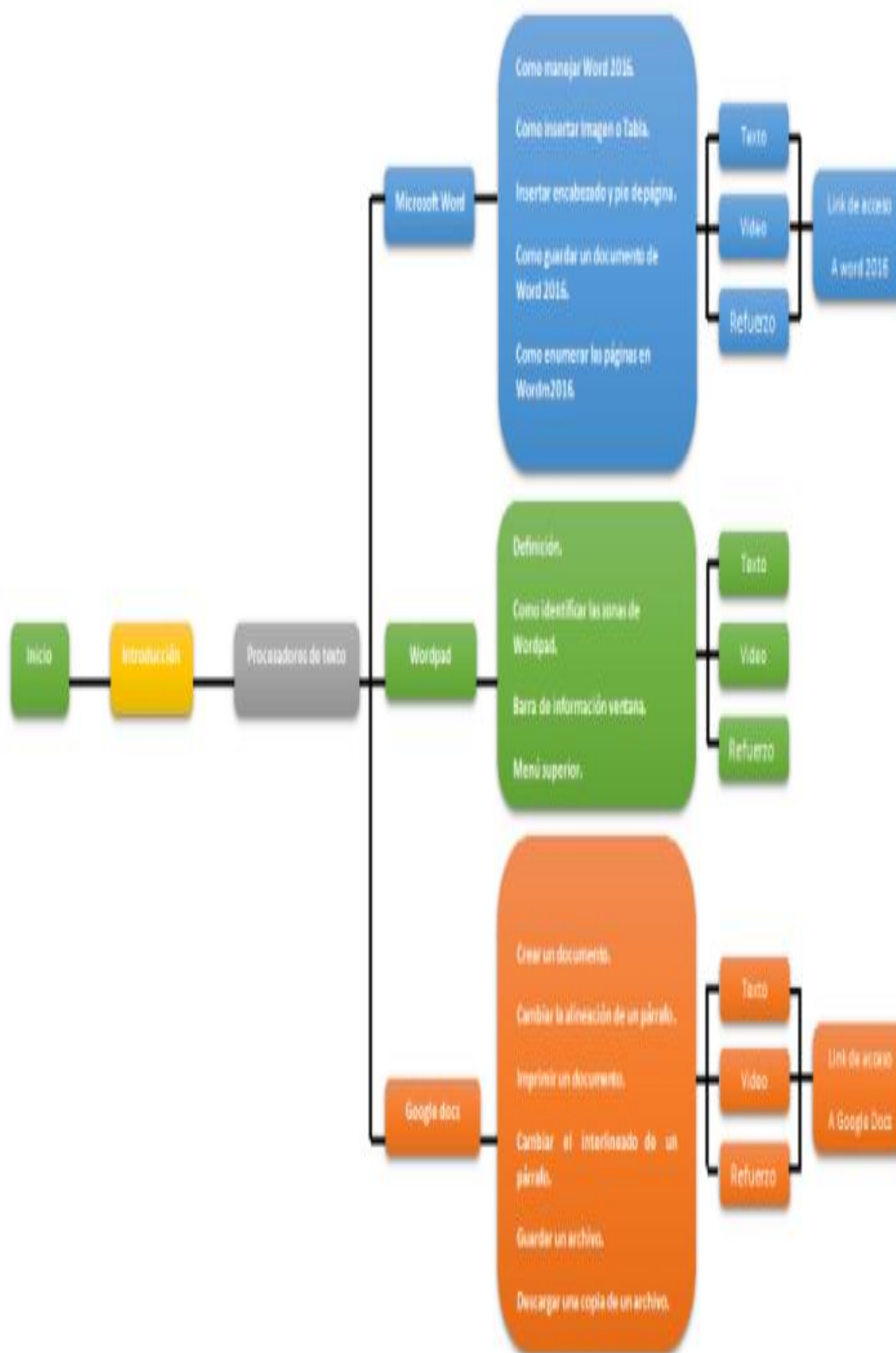
Diagrama de Bloque



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Diagrama de Secuencia



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

MANUAL DE USUARIO

Desarrollo de la Propuesta.

Portada del programa donde se indica el tema que se va a tratar.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

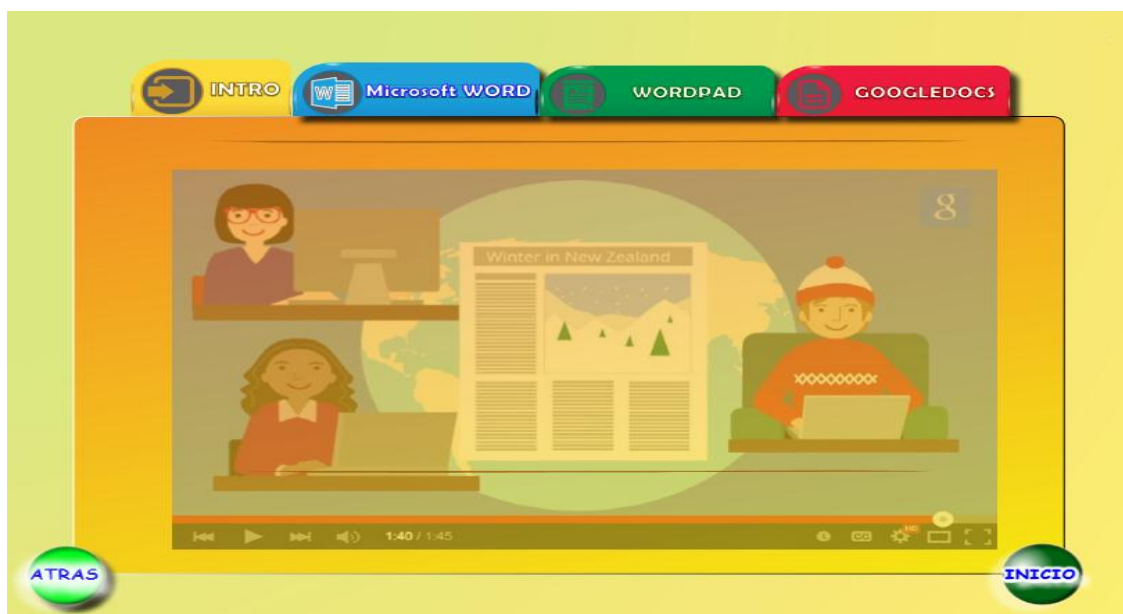
En esta parte del programa se indica a quienes va dirigido el software.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Vista del menú principal del programa.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

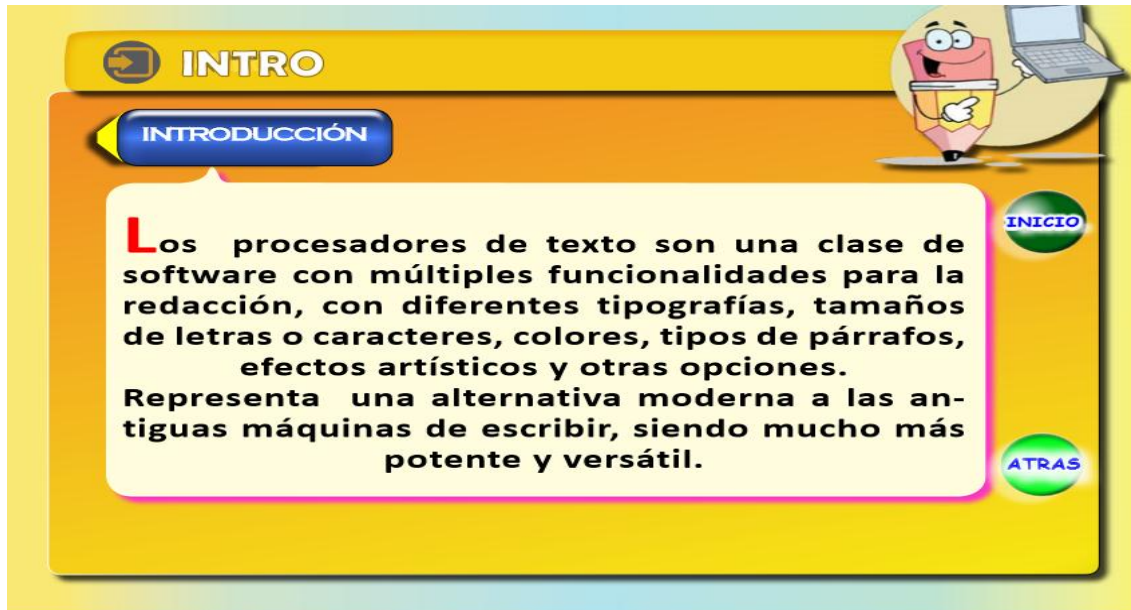
Aquí se despliega el contenido del botón intro.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

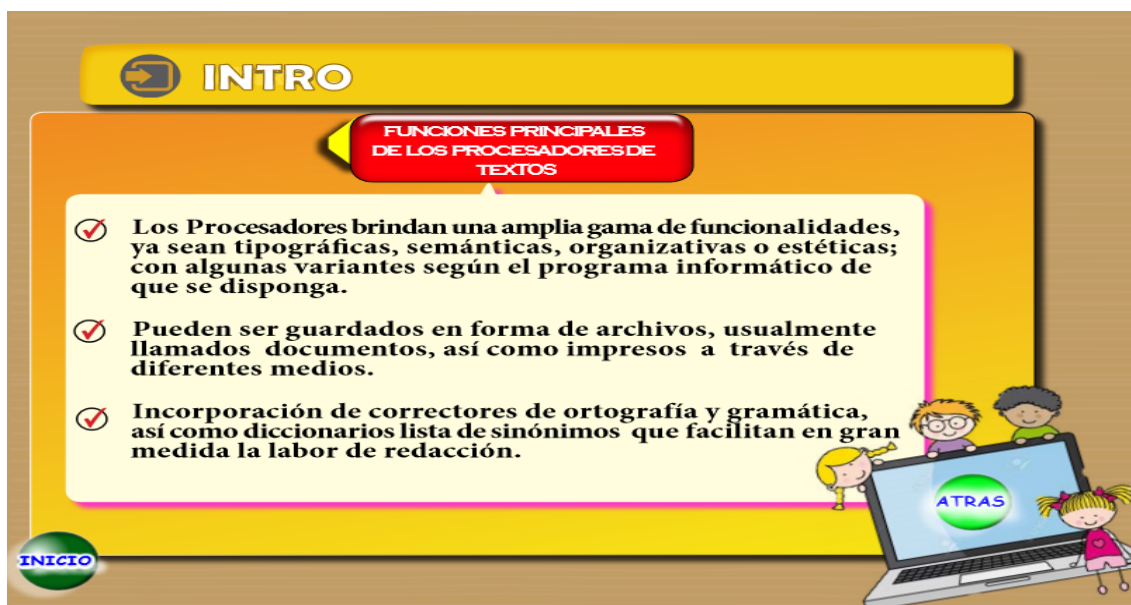
Se observa el contenido de la introducción, al lado derecho están ubicados los botones inicio y atrás.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Contenido del segundo tema de la introducción, funciones principales de los procesadores de texto.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

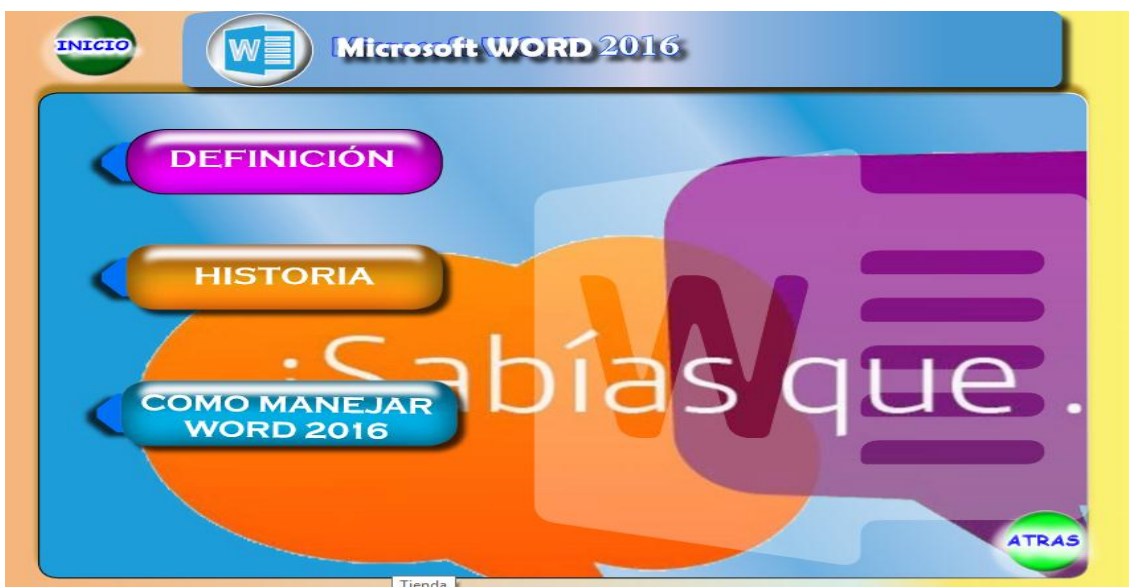
Este es el primer video donde se encuentra la historia de los procesadores, al final se encuentra la dirección de donde fue tomado.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

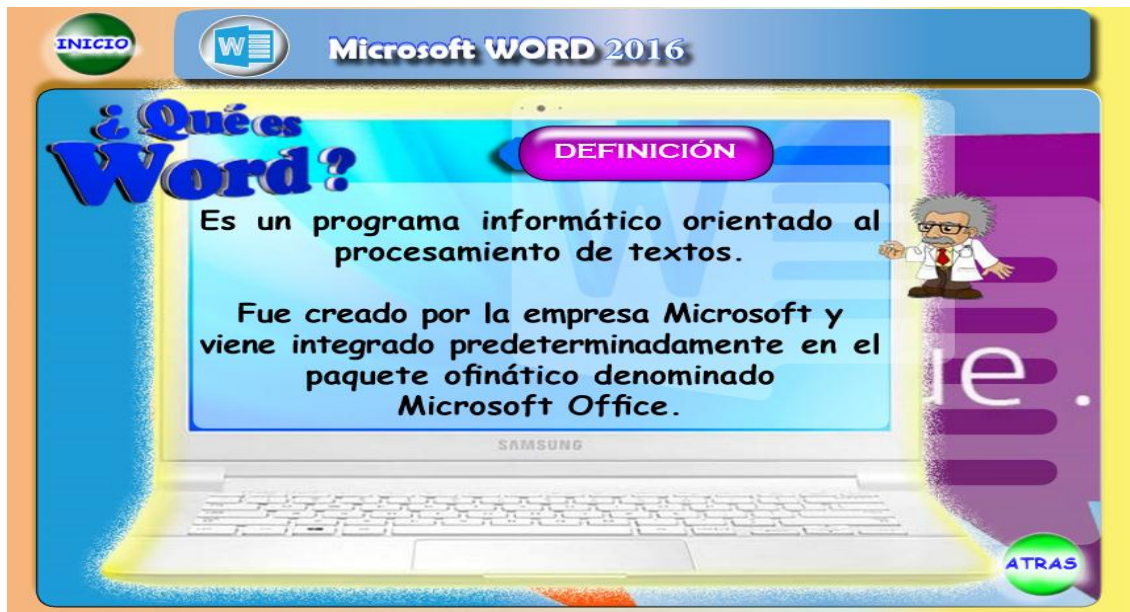
Aquí se observa el contenido del primer procesador Microsoft Word 2016, con los botones definición, historia e indicaciones sobre su manejo.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Esta es el contenido del primer bloque donde el estudiante podrá leer la definición de Word.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Segundo video donde narra la historia de cómo inicio office Word.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

En esta parte aparece como explorar la galería de documentos.



Explorar la Galería de documentos !!!

La galería de documentos es donde puede crear un documento en blanco o usar una plantilla prediseñada. La galería está disponible al abrir Word o se puede llegar a ella seleccionando.

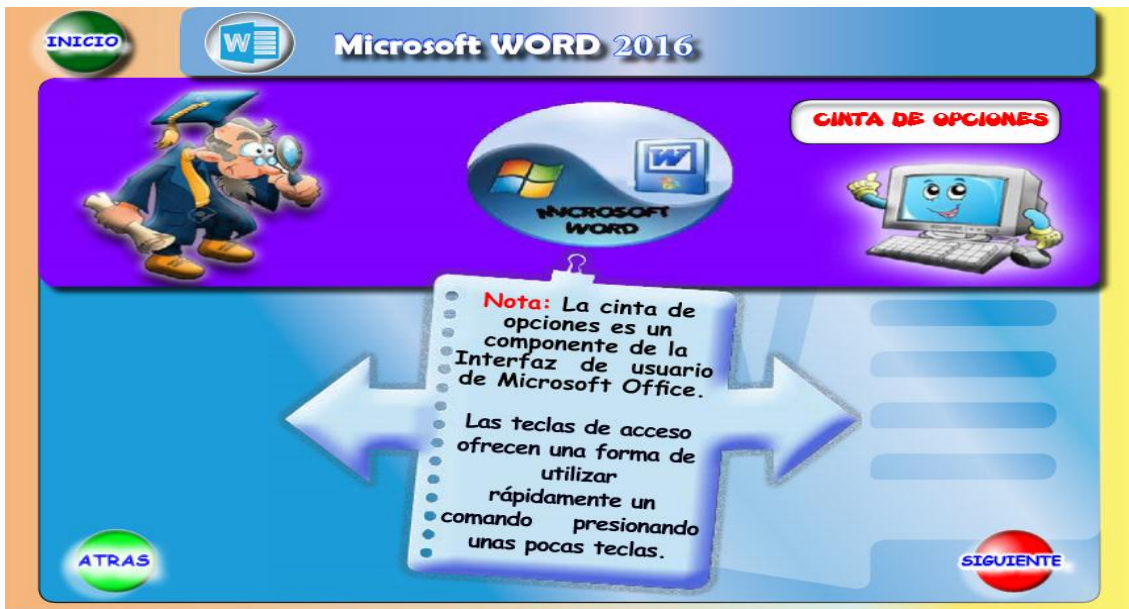
Archivo > Nuevo si está trabajando en un documento existente.

ATRÁS SIGUIENTE

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Aquí podemos observar notas sobre las cintas de opciones.



Microsoft WORD 2016

CINTA DE OPCIONES

Nota: La cinta de opciones es un componente de la Interfaz de usuario de Microsoft Office.

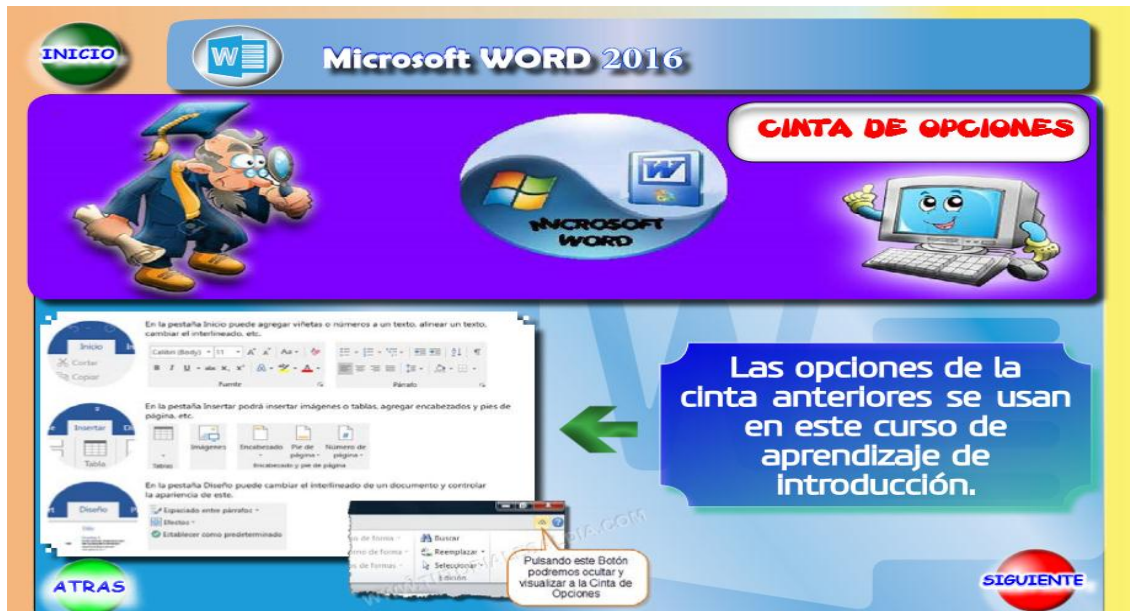
Las teclas de acceso ofrecen una forma de utilizar rápidamente un comando presionando unas pocas teclas.

ATRÁS SIGUIENTE

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

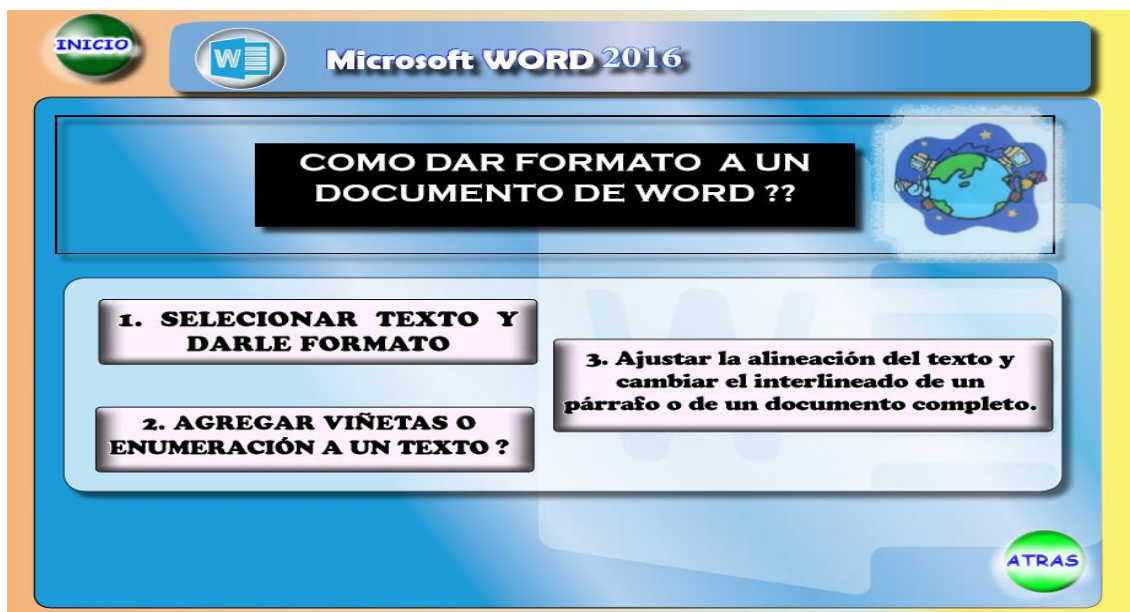
Continuación de cintas de opciones.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Explicación de cómo dar formato a un documento de Word.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Continuación de la información.

Microsoft WORD 2016

COMO DAR FORMATO A UN DOCUMENTO DE WORD ??

1. SELECCIONAR TEXTO Y DARLE FORMATO

Formatos para párrafos.
En la pestaña de Inicio encontramos un grupo de opciones llamado Párrafo que aglutina todas estas opciones:

- Numeración de viñetas
- Sangría
- Ordenar
- Interlineado
- Sombreado
- Alineación
- Simbolos ocultos
- Bordes

ATRAS

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Como agregar viñetas o enumerar páginas.

Microsoft WORD 2016

2. AGREGAR VIÑETAS O ENUMERACIÓN A UN TEXTO ?

- * **Seleccionar el texto al que se quiere agregar viñetas o numeración.**
- * **En la pestaña Inicio, en el grupo Párrafo, pulse o seleccione Viñetas o Numeración.**

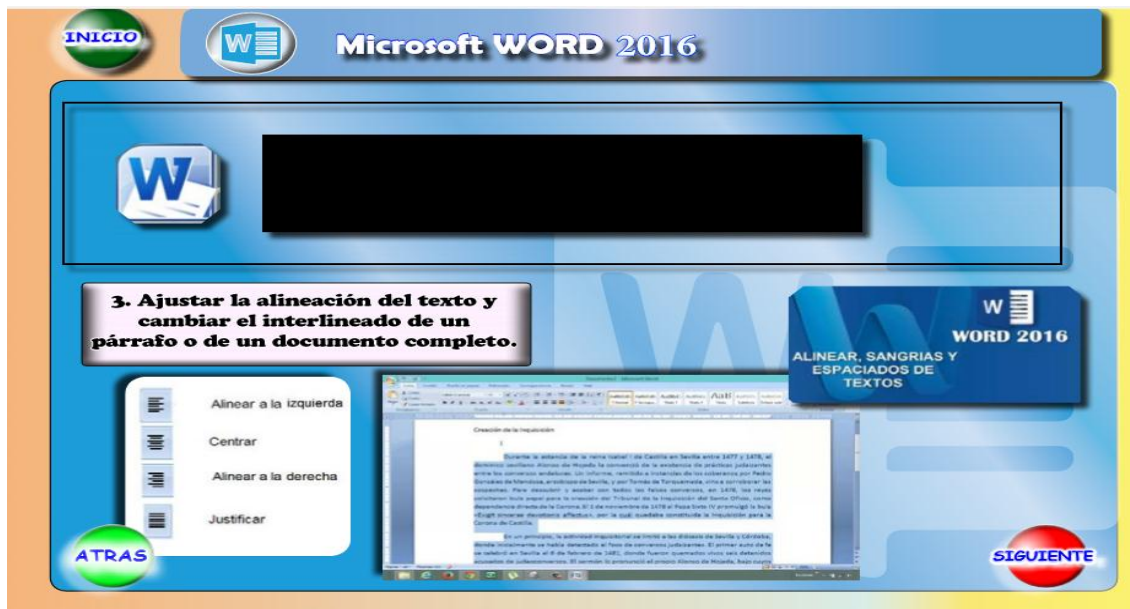
Video

ATRAS

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

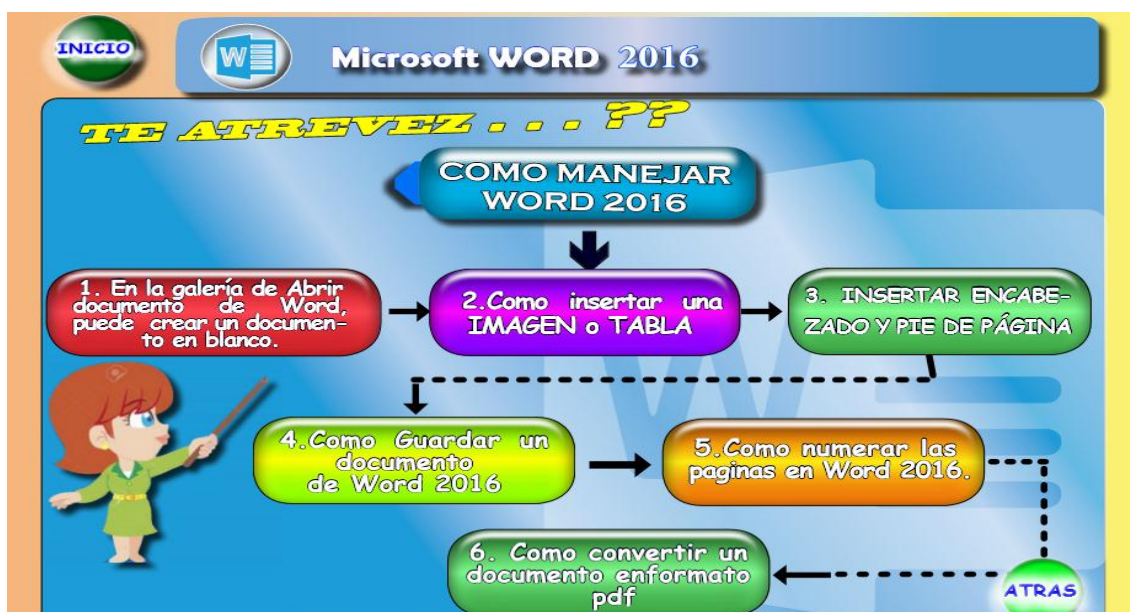
Como ajustar la alineación del texto y cambiar el interlineado de un párrafo.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

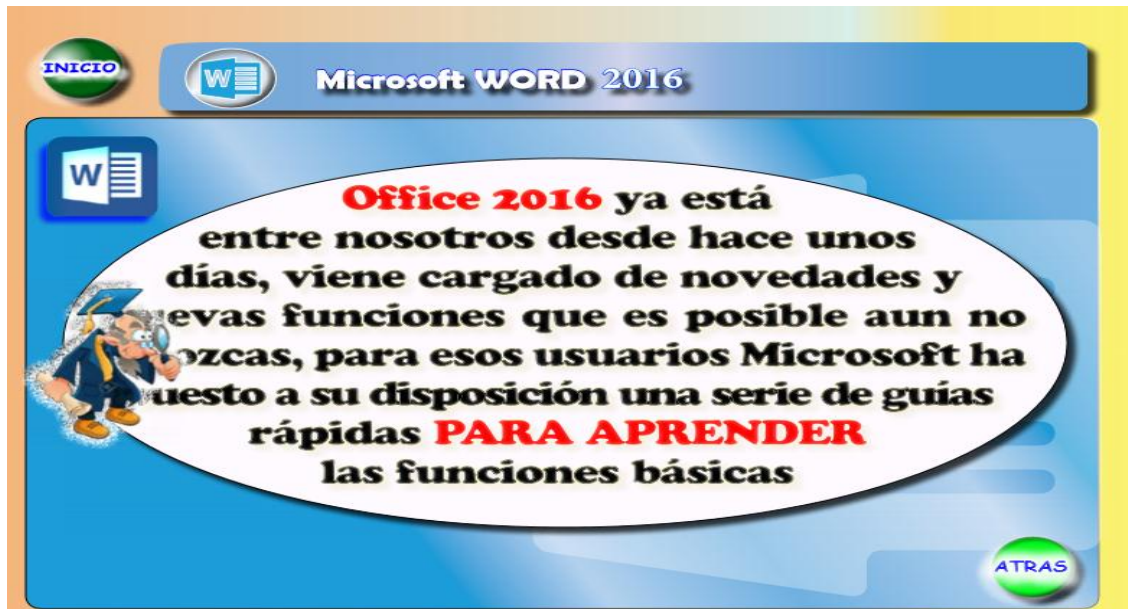
Aquí se observa un mapa conceptual donde se hace un repaso de cómo manejar Word 2016.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Invitación a los estudiantes para aprender a manejar office 2016.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Esta sección explica como abrir un documento nuevo para trabajar.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Un tema interesante de utilidad es insertar una tabla o imagen.

Microsoft WORD 2016

2. Como insertar una IMAGEN o TABLA

1. Insertar una Imagen

2. En Word, puede agregar una imagen y una tabla a un documento

3. Seleccione Insertar > Imágenes. Busque la imagen que quiera usar y, después, elija Insertar.

INICIO ATRAS SIGUIENTE

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Ahora prosigue las indicaciones para insertar una tabla.

Microsoft WORD 2016

Como insertar TABLA

Insertar TABLA

¿Cómo crear tablas?

Se puede crear una tabla de tres formas equivalentes, todas están en la pestaña **Insertar**.

1. Una de las formas es utilizar el **cuadrícula** que simula una tabla, cada cuadrado sería una celda de la misma.
2. La segunda opción es haciendo clic en **Insertar Tabla**, este vínculo abre una ventana que permite determinar la cantidad de filas y columnas para la tabla.
3. La tercer opción es usar el vínculo **Dibujar Tabla**, aquí se dimensiona la tabla dibujándola con el mouse.

En insertar tabla, arrastre para seleccionar el número de filas y columnas que desee.

INICIO ATRAS

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Otro tema igual de interesante es como inserta un encabezado.

3. INSERTAR ENCABEZADO Y PIE DE PÁGINA

En el documento de Word, puede agregar encabezados, pies de página y cambiar los números de página

Utilizar diferentes encabezados.

1. Clic en la sección para la que desee crear un encabezado o pie de página distinto.
2. En el grupo Encabezado y pie de página de la ficha Insertar, haga clic en Encabezado o en Pie de página.
3. Clic en Editar encabezado o en Editar pie de página.

Seleccione Insertar y luego elija Encabezado o Pie de página.

ATRAS

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Ahora se indica como guardar un documento o archivo.

4. Como Guardar un documento de Word 2016

El documento depende de cómo piensa usarlo . . .

Para obtener acceso a un documento desde cualquier lugar, compartirlo con otras personas o trabajar conjuntamente con otras personas en tiempo real, puede guardarlo en línea.

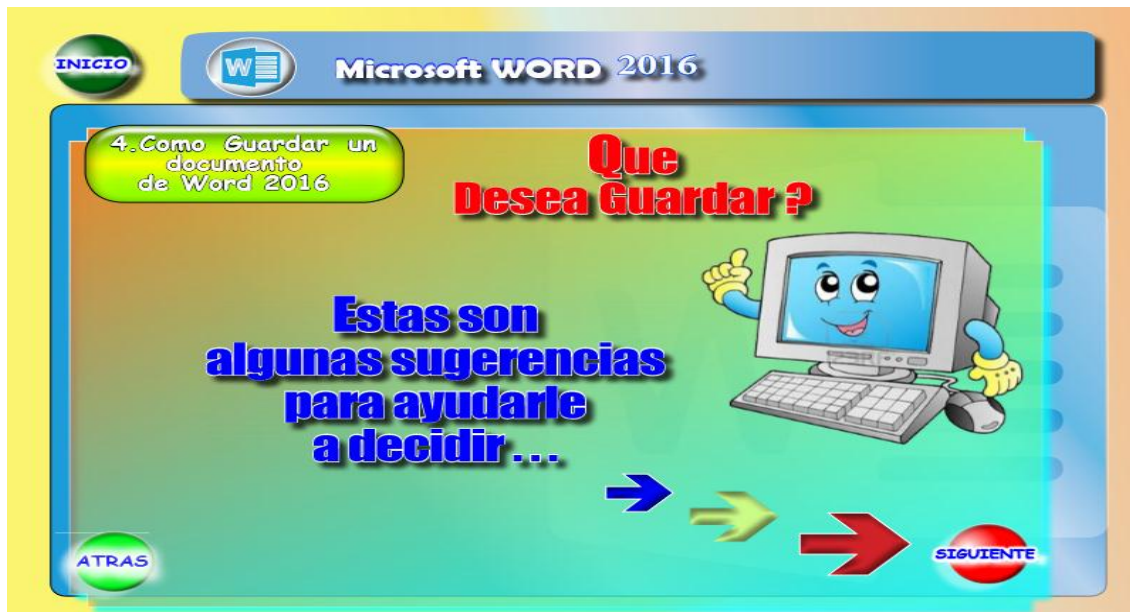
ATRAS

SIGUIENTE

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

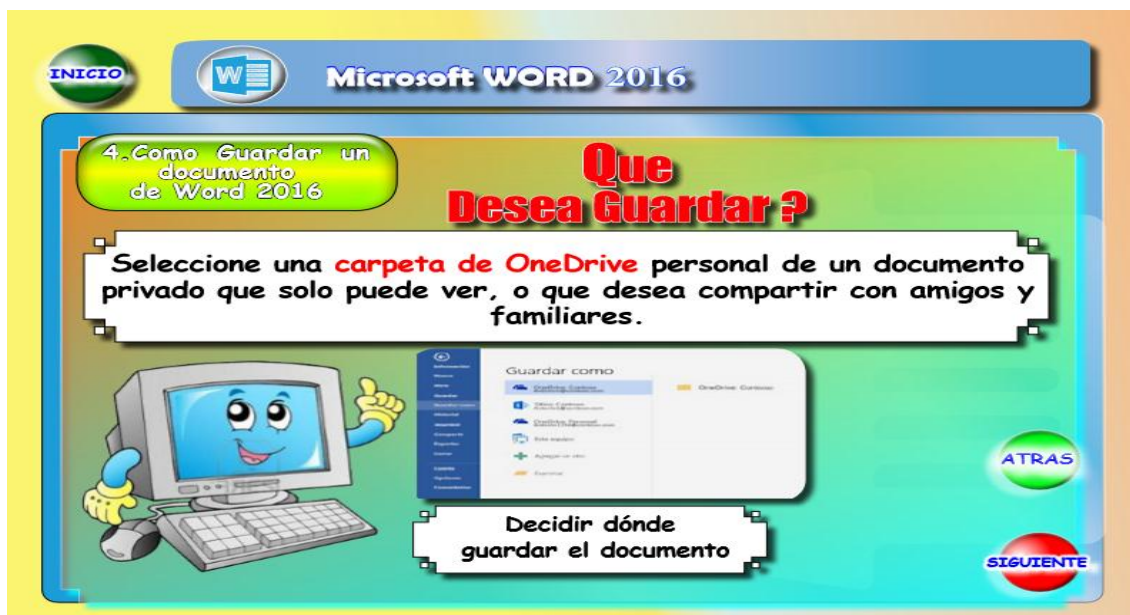
Presentación de algunas sugerencias de como guardar un documento de Word.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Guardar un documento en la opción onedrive.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Segunda opción, Guardando en el equipo donde se trabaja.

4. Como Guardar un documento de Word 2016

Si solo desea trabajar con un documento en el equipo que está usando actualmente, simplemente guárdelo en una carpeta de ese equipo.

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

En esta parte se indica como numerar las páginas.

5. Como numerar las paginas en Word 2016.

1. Elija Insertar > Número de página.

2. Elija una ubicación (como Principio de página o Final de página) y, luego, seleccione un estilo en la galería. Word numerará automáticamente todas las páginas.

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Seguimiento de las indicaciones como numerar páginas.

5. Como numerar las paginas en Word 2016.

3. Cuando haya terminado, elija Cerrar Encabezado y Pie de Página o haga doble clic en cualquier lugar fuera del área de encabezado y pie de página.

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

En esta última parte de Word se encuentra las indicaciones de cómo convertir un documento en formato pdf.

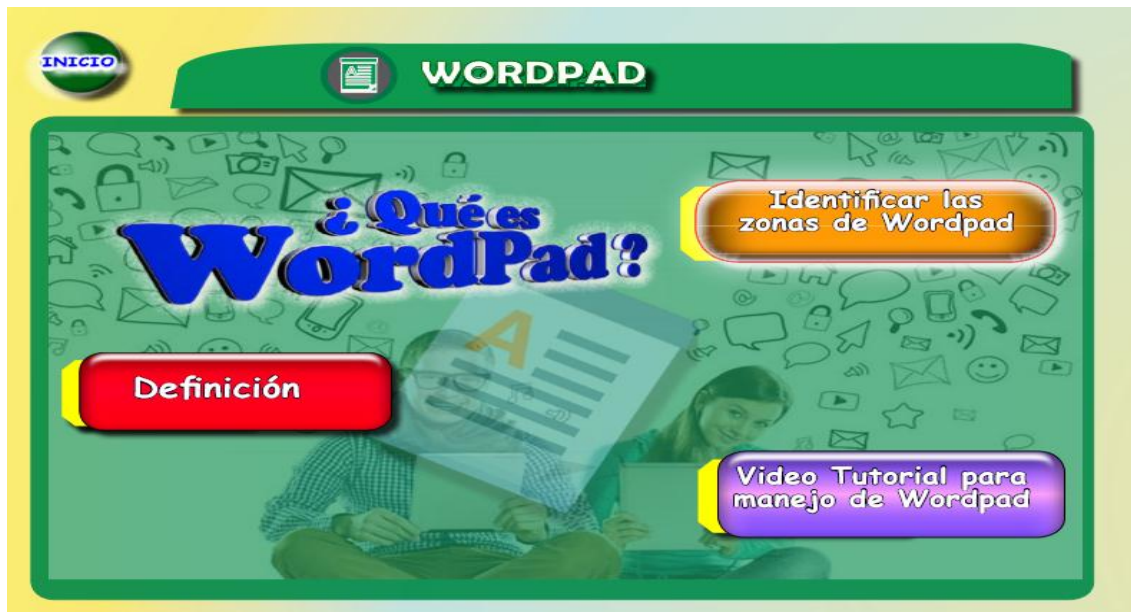
6. Como convertir un documento en formato pdf

- ▶ En la opcion de guardar
- ▶ Seleccionar la opcion pdf
- ▶ Luego procesará para convertirse en PDF

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

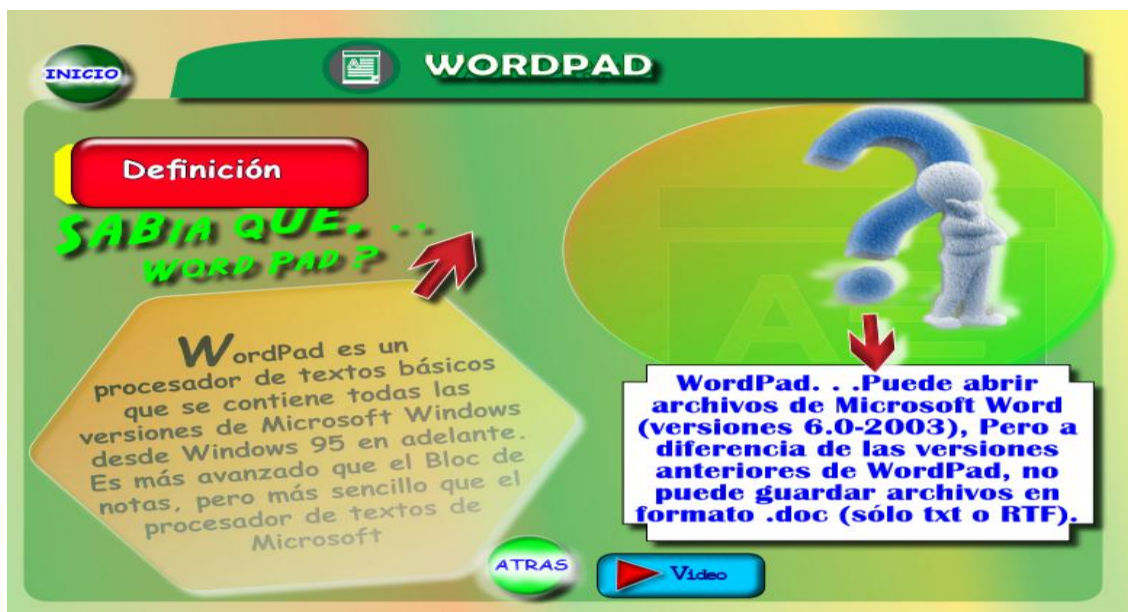
Aquí se encuentra el segundo procesador que es wordpad, esta es el submenú para conocer los temas que se trataran.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

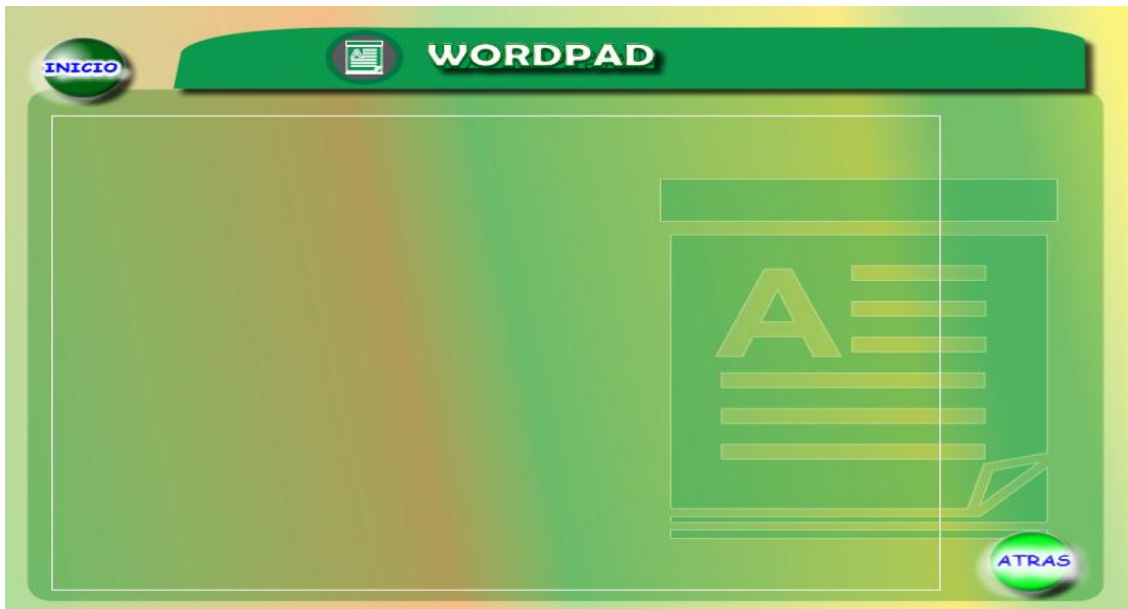
Definición de Wordpad.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

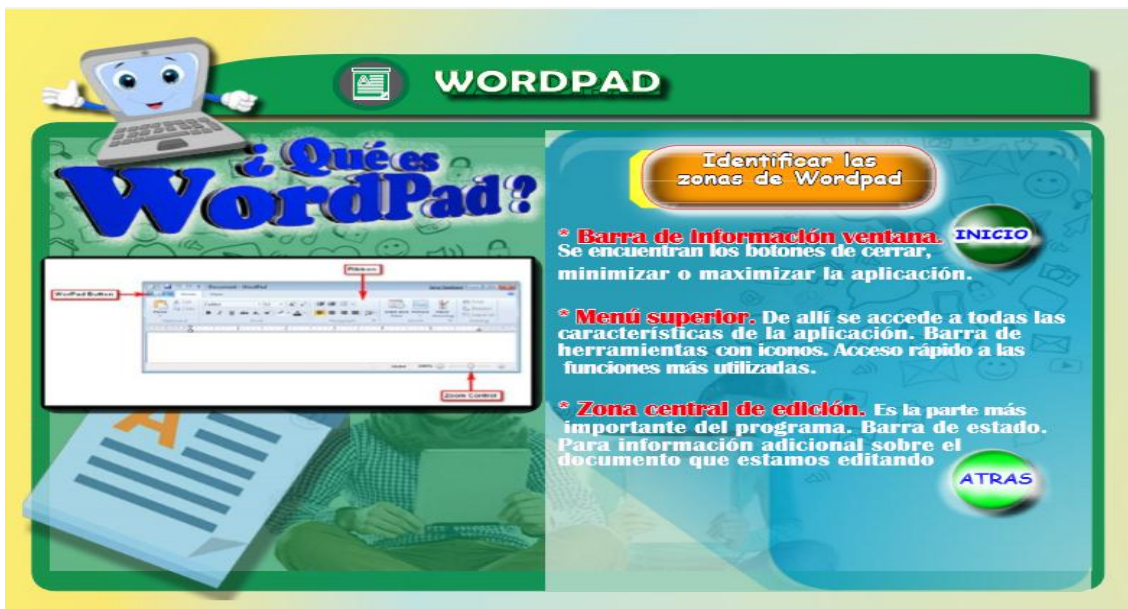
Este es el tercer video el que trata sobre Wordpad.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

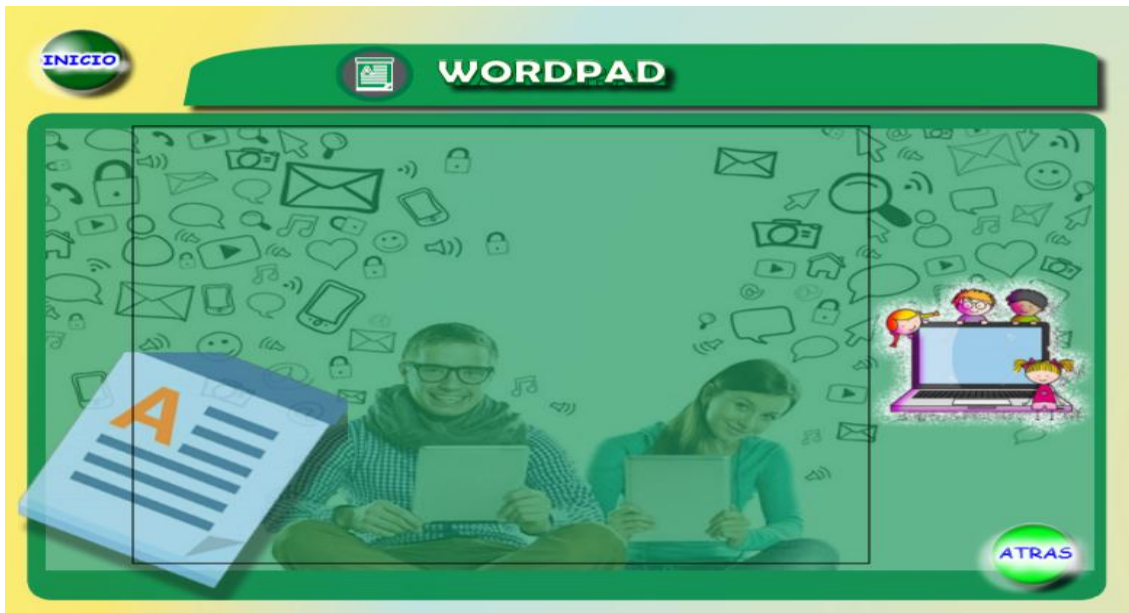
Esta parte se dedica a identificar las zonas que contiene el procesador.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Parte final del procesador Wordpad.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Sub-menú del tercer procesador Googledocs.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Introducción para iniciar la explicación de este procesador de texto

GOOGLEDOCS

INTRO

¿Qué es Google Docs?

Ofimática
Conjunto de aplicaciones para la creación, edición y publicación de contenidos en línea

Aplicaciones ofimáticas en la NUBE

Es la alternativa gratuita de Google que funciona como un potente procesador de texto y hoja de cálculo todo en línea que nos permite, por ejemplo, crear nuevos tipos de documentos, editar los que ya teníamos o compartirlos en la red con otros usuarios; Google Docs te permite mantener tu trabajo en la nube, y lo hace accesible para ti desde cualquier lugar y cualquier tipo de computadora con conexión a Internet.

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Seguimiento del procesador.

GOOGLEDOCS

Google Docs

Es poder subir a la red documentos que queramos compartir y editar con otras personas. Su repositorio y editores nos libera de las veces tiránicas limitaciones del software comercial. Gracias al sistema de publicación de Google Docs, obtenemos el código Embed para poder incrustarlo en nuestros Blogs, p.e. o bien publicarlo como html. mediante el link que nos genera.

Si nos encontramos que ciertos documentos tienen un tamaño mayor al permitido por Google, siempre podemos recurrir a SCRIBD o ISSUU (para Docs y PDFs) y a SLIDESHARE (para presentaciones Powerpoint).

En el caso de Hojas de cálculo realmente no se requiere servicios externos, y por otra parte, sobresale, la posibilidad de INSERTAR - GADGETS como el MOTION CHART para obtener resultados muy visuales. Como muestra, baste este video sobre cambios en los niveles de vida a escala mundial.

Google Docs interface screenshot showing a document with a table of contents.

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Aquí está ubicadas pequeñas notas para que el estudiante pueda despejar sus dudas.

The image shows a slide titled "GOOGLEDOCS" with a sub-header "UTILIDAD". It features a cartoon lightbulb character and a speech bubble asking "¿Sabías que ...?". A green speech bubble contains the text "EL USO". Below this, a white text box explains that online tools for documents and spreadsheets are common in office software. It notes that once a document is uploaded or modified, users can choose to publish and share it, either by embedding it on a website or by inviting collaborators with editing privileges.

UTILIDAD

¿Sabías que ...?

EL USO

El uso de las barras de herramientas de las distintas aplicaciones on-line para documentos y hojas de cálculo son los habituales en cualquier paquete de ofimática.

No hay mayor dificultad. Una vez subido o modificado nuestro documento siempre podemos elegir entre opciones como publicar y compartir dependiendo si lo queremos incrustar en algún sitio web propio o si deseamos iniciar una tarea colaborativa con otros miembros a quienes podemos invitar con privilegios o no de edición.

INICIO

ATRÁS

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

En esta parte esta las características de GoogleDocs.

The image shows a slide titled "GOOGLEDOCS" with a sub-header "CARACTERISTICAS DE GOOGLE DOCS". It features a cartoon laptop character and several text boxes listing features: free price, information availability, resource usage, frequent updates, compatibility, collaborative work, and file importation.

CARACTERISTICAS DE GOOGLE DOCS

Precio (Gratis). Google Docs,

Mejor Disponibilidad de la Información. los documentos en Google Docs quedan almacenados en un servidor de Google

Menor Uso de Recursos. Como todos los documentos se almacenan en los servidores de Google

Actualizaciones Frecuentes.

Mayor Compatibilidad. Los documentos creados con Google Docs pueden ser exportados y descargados con los formatos más populares

Trabajo colaborativo. Google Docs te permite compartir tus documentos con otros usuarios

Importación de Archivos. Google Docs permite importar de forma sencilla documentos elaborados con MS Office y Open Office.

INICIO

ATRÁS

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Ahora se observa las indicaciones de cómo crear un documento de texto.

INICIO **GOOGLEDOCS**

COMO CREAR UN DOCUMENTO

1. *Abre la pantalla de inicio de Documentos en docs.google.com*

2. *Arriba a la izquierda, en "Crear un documento", haz clic en Nuevo*

También puedes crear documentos desde la URL <https://www.google.com/intl/es/docs/about/>

Paso 2: Edita el documento y dale formato
Para editar un documento:
1. En el ordenador, abre un documento en documentos de google
2. Haz doble clic en una palabra para seleccionarla o resalta el texto que quieras cambiar con el cursor.

3. *Empieza a editar el texto.*

ATRAS **SIGUIENTE**

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Seguimiento de las indicaciones.

INICIO **GOOGLEDOCS**

4. *Para deshacer o rehacer una acción, haz clic en "Deshacer" o en "Rehacer" en la parte superior.*

5. *Puedes añadir texto, párrafos o un interlineado, entre otras cosas, a un documento y cambiar estos elementos.*

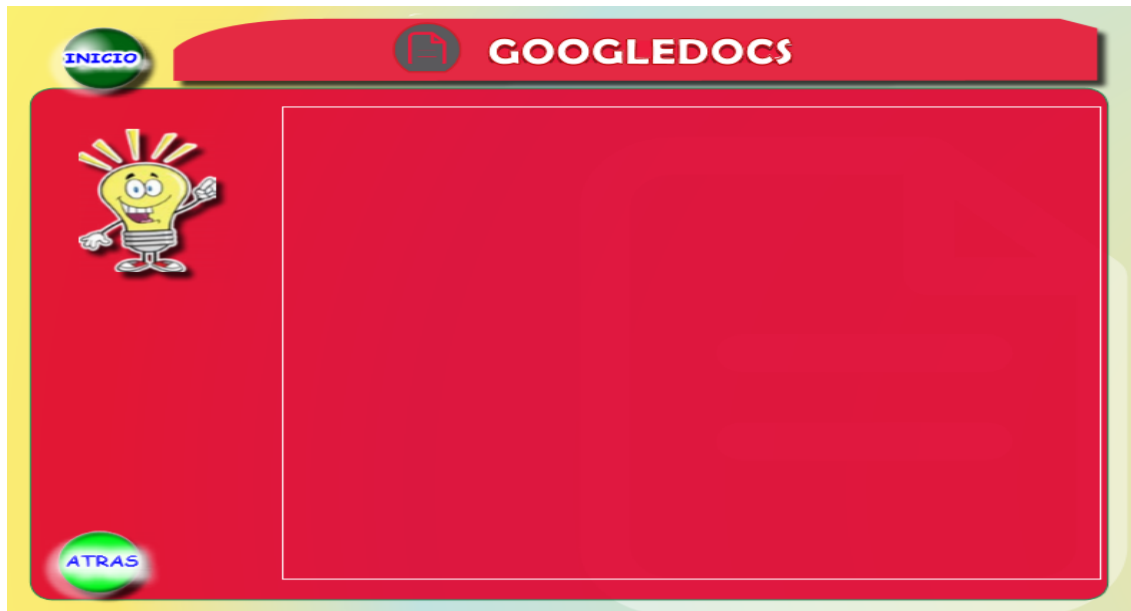
6. *Dar formato a párrafos*

ATRAS **Video**

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

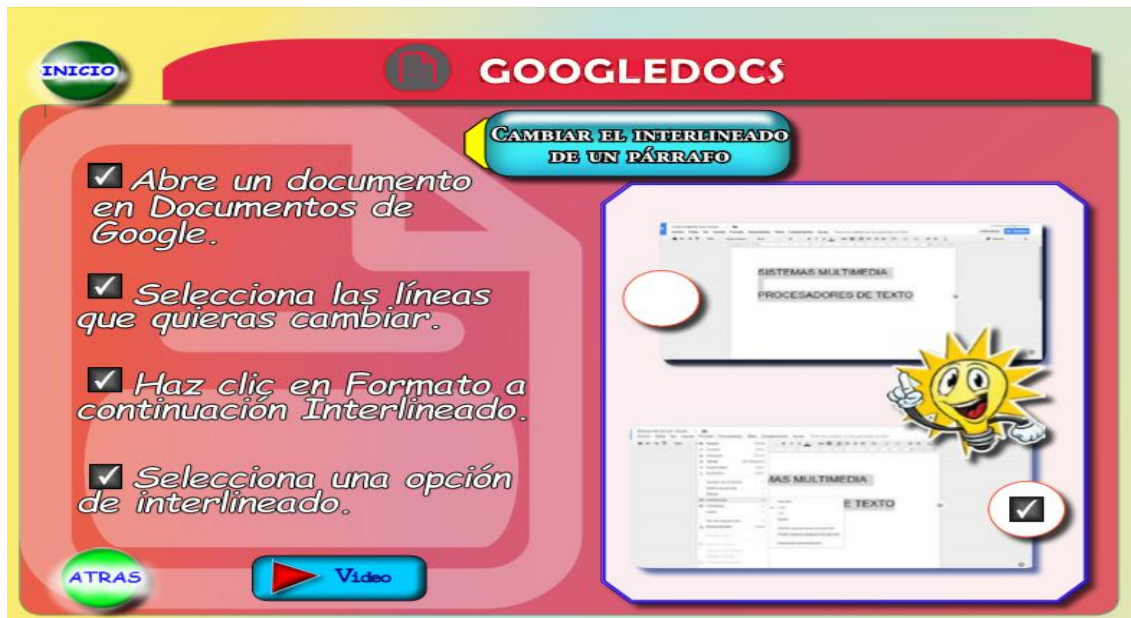
Cuarto video tutorial del programa.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

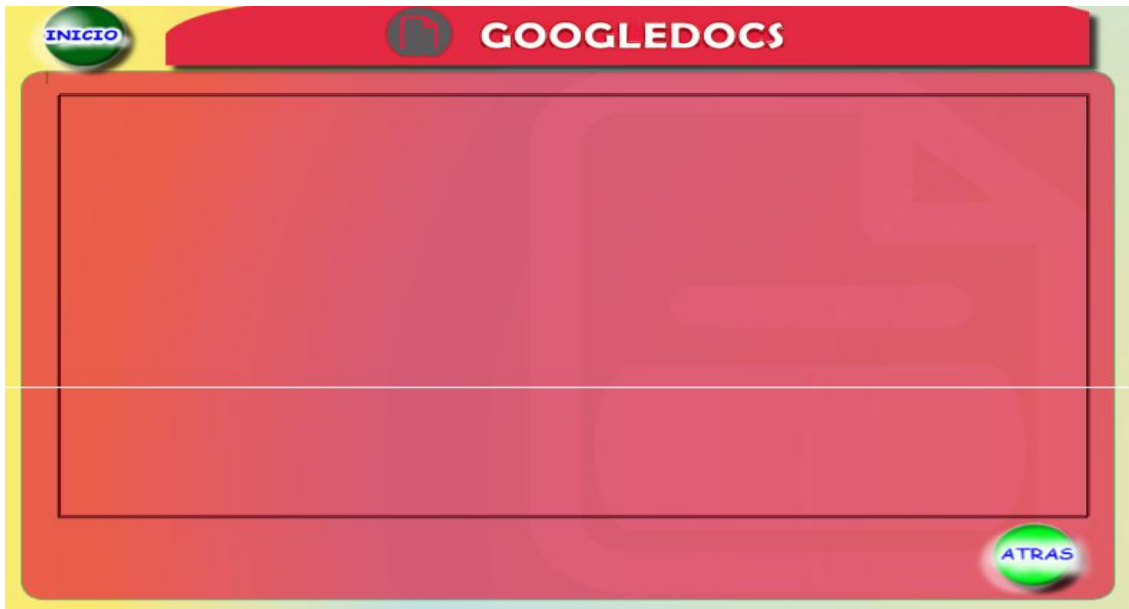
Ahora se muestra cómo cambiar el interlineado de un párrafo.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Prosigue el video donde se aprecia la explicación



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Pasos a seguir para cambiar la alineación de un párrafo.



Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Como imprimir un documento.

The slide features a red header with 'GOOGLEDOCS' and a green 'INICIO' button. A yellow banner at the top center reads 'IMPRIMIR UN DOCUMENTO'. On the left, a list of four steps is provided, each with a checkmark icon. On the right, three screenshots of the Google Docs interface show the 'Archivo' menu, the 'Imprimir' option, and the print settings dialog. A cartoon sun character is positioned between the second and third screenshots. At the bottom left, there is a green 'ATRAS' button and a blue 'Video' button with a play icon.

INICIO **GOOGLEDOCS**

IMPRIMIR UN DOCUMENTO

- ✓ En un ordenador, abre un documento en Documentos de Google.
- ✓ Haz clic en Archivo Imprimir.
- ✓ En la ventana que se abre, elige la configuración de impresión.
- ✓ Haga clic en Imprimir.

ATRAS **Video**

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Video tutorial de como imprimir un documento.

The slide features a red header with 'GOOGLEDOCS' and a green 'INICIO' button. The main area is a large red rectangle with a white document icon in the center. A cartoon sun character is in the bottom right corner, and a green 'ATRAS' button is at the bottom right.

INICIO **GOOGLEDOCS**

ATRAS

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Como guardar un archivo de Googledocs.

INICIO

GOOGLEDOCS

GUARDAR UN ARCHIVO

- ✓ Cuando trabajas con conexión, tus archivos de Google se guardan a medida que escribes. No es necesario darle al botón de guardar.
- ✓ Si no tienes conexión a Internet, puedes configurar el acceso sin conexión para guardar los cambios.

ATRAS

Google Docs

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Y para terminar indica cómo se puede descargar una copia de un archivo.

INICIO

GOOGLEDOCS

Descargar una copia de un archivo

- ✓ Abre la pantalla de inicio de Documentos, O Formularios de Google.
- ✓ Abre un documento.
- ✓ En la parte superior, haz clic en Archivo a continuación Descargar como.
- ✓ Elige un tipo de archivo. El archivo se descargará en tu ordenador.

SALIR

ATRAS

Fuente: Guía multimedia - Procesadores de texto.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Conclusiones.

Luego del desarrollo de la propuesta, hemos llegado a las siguientes conclusiones:

- Podemos decir que los recursos tecnológicos son indispensables en el cumplimiento de tareas escolares, con la ayuda de los procesadores de texto permite a los estudiantes recabar más información y cumplir con trabajos bien presentados.
- El software está diseñado para fortalecer el aprendizaje y la práctica de los estudiantes dentro de una sociedad en constante cambio y desarrollo.
- Como podemos observar el software educativo fue diseñado para ser un recurso didáctico de ayuda.
- Esta guía didáctica contiene videos recopilados, juegos interactivos, cuestionario de preguntas diseñados para que los estudiantes tengan un aprendizaje agradable y divertido poniendo mayor interés a la asignatura
- Con la elaboración de esta guía multimedia se contribuye para que los estudiantes utilicen las tecnologías en beneficio de la educación.

Bibliografía.

- A., B. (1994). *Sistemas Multimedia*.
- Bachamann, Ingrid. (2012). *Interactividad y multimedialidad en las aulas*. IESI.
- Ballesteros. (2013). *Taller de Investigación cualitativa*. UNED.
- Elizondo, Alicia. (2013). *Informática 2*. Grupo editorial Patria.
- García Matamoros, M. A. (2014). Uso Instruccional del video didáctico. *Revista de Investigación*, 38(81), 43-68.
- García, P. (2010). *Técnicas de Estudio*. 24.
- González. (2015). *Formación y orientación laboral*. Paraninfo.
- Méndez, Verónica. (2013). *Recursos digitales y multimedia*. Handle.
- Peña. (2013). *Comportamiento del estudiante*.
- Prieto Díaz, V. Q. (2011). Impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la Educación y nuevos paradigmas del enfoque educativo. *Educación*, 25(1), 95-102.
- Rodríguez Ramírez, I. (2015). Incorporación del tema de usabilidad en el diseño de sitios web en el curso de multimedia. *Educación*, 39(2), 27-41.
- Salinas. (2015). *Medios visuales en la educación*. ASUS.
- Sierra. (1991). *La observación*. 253.
- Tamayo. (2007). *Encuesta*. 299.
- Tamayo. (2013). *Metodología de la Investigación*.

Referencias Bibliográficas.

- Alcoser. (2015). *Nuevas tecnologías ara futuros docentes*. La mancha.
- Aquihualti. (2015). *Metodología de la Investigación interdisciplinaria*. Ciecás.
- Aretio, G. (2013). *Guía Didáctica*.
- Baena. (2014). *Metodología de la investigación*. rupo editorial Patria.
- Bàez. (2013). *Investigación cualitativa*. ISIC.
- Berral. (2014). *Operaciones auxiliares de montaje de componentes informaticos*. Paraninfo.
- Bravo. (2015). *Lectura inicial y psicología cognitiva*. Ediciones UC.
- Campos. (2014). *Iniciación a Word*.
- Cordón. (2013). *Manual de Investigación bibliográfica y documental*. Ediciones Piramide.
- Domínguez. (2015). *Manual de la Metodología de la Investigación*. Ulabech.
- Gallego. (2015). *Montaje y mantenimiento de equipos*.
- Guerrero. (2014). *Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento*. Marpadal.
- López. (2016). *las herramientas tecnologicas*.
- Mendez. (2014). *Recursos digitales*. Universidad UNAN.
- Mora. (2013). *Los metodos de la investigación*. EISAC.
- Ormeño. (2014). *Formación profesional basica en el tratamiento informatico de datos*. Editext.
- Pèrez. (2015). *Recopilación y tratamiento de la información con procesadores de texto*. IC editorial.
- Pinto. (2013). *Indización y resumen de docuementos digitales y multimedia*. TREA.
- Rosales, F. y. (2010). *Instrumentación de la didáctica*.
- Russel.Cook. (2013). *Los procesadores de texto*. GRAK.
- Wisson. (08 de 2015). *Las TICS*. págs. 5-8.

Bibliografía Web.

- Del Pino Peña, R. A. (2013). La Inteligencia emocional como una herramienta de la gestión educativa para el liderazgo estudiantil. *Universidad de Valle*, 29(50),132-141.
- Disperiff. (13 de Junio de 2014). *disperif.blogspot.com*. Obtenido de <http://www.disperif.blogspot.com/2011/06/concepto>
- Disprif.Virginia. (13 de Junio de 2013). *disperif.blogspot.com*. Obtenido de <http://www.disperif.blogspot.com/2011/06/concepto>
- Eugenia, M. (26 de Junio de 2005). *Las TICS*. Obtenido de <http://>
- F, A. (1997). La Entrevista. 47.
- Gamboa, D. C. (21 de Octubre de 2013). *Evolución de los procesadores de texto*. Obtenido de <http://dianaelizabeth.blog.com>
- Humanidades, F. d. (20 de julio de 2014). *Tecnología*. Obtenido de Video Educativo: <http://courseware.url.edu>
- Morales, F. (2015). *tipos de innvestigacion* . Obtenido de <http://www.creadess.org/>
- Pablo. (2012). *Proceador de Texto*. Obtenido de <http://10tipos.com>
- Porto, J. P. (2008). *Definición*. Obtenido de <http://definicion.de/internet>
- Ramirez. (06 de 2014). *La entrevista*. Obtenido de Uam: [ttps://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones](https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones)
- Santos. (Marzo de 2011). *Programas Educativos*. Obtenido de <http://www.donsantos.com>
- Systems, A. (2010). *Wikipedia*. Obtenido de <http://es.wikipedia.org>
- Torres. (08 de 2014). *las tics en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de los objetos de aprendi<zaje*. Obtenido de Scielo: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-

ANEXOS

Anexo # 1

Carta dirigida a la rectora de la unidad educativa fiscal “Camilo Ponce Enríquez”



UG
Universidad
de Guayaquil


Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación

Nº Oficio 608 - 99

UG-FFLCE-MYP-PH- 335

Guayaquil, 11 de Octubre del 2016

Sra. Lic.
Hilda María Zhigui Tituana
Directora Encargada del Colegio Fiscal Técnico Camilo Ponce Enríquez
Ciudad.-

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedora de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que los egresados **BAQUE GRANADO RAFAEL STALYN Y CONTRERAS FRANCO EDDY JOFFRE**, realicen el PROYECTO EDUCATIVO en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención **SISTEMAS MULTIMEDIA**
TEMA: RECURSOS MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE PROCESADORES DE TEXTO.

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA PARA EL MANEJO DE PROCESADORES DE TEXTO.

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros), es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que dé a la presente, me suscribo de usted.

Atentamente.


24/10/16
Antezgudo


ERIKA LLERENA CHÓEZ
SUB - DIRECTORA




JSc. Jorge Peñañiel Rosado
RECTOR


25/11/16
8:29 am
Guayaquil - Ecuador

Camisemos juntos a la excelencia

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL
"CAMILO PONCE ENRÍQUEZ"
Calle 10 de Agosto, Av. Kennedy 471 y Av. Delta - www.filosofia.edu.ec
Retiro: 25/11/16

FELISA

SECRETARIA

Anexo # 2

Informe de Urkund.

Unidad Titulacion Filo (unidades Titulacion_Bona)

Unidad Titulacion Filo (unidades Titulacion_Filosofia@ug.edu.ec)

IES19001ESLOSRESOLUTORES DE TEXTO.docx (03041672)

Presentado: 2017-09-03 11:44:05:00

Presentado por: Unidad Titulacion Filo (unidades Titulacion_Filosofia@ug.edu.ec)

Recibido: unidades Titulacion_Filosofia@ies19001esurkund.com

Mensaje: ENRIQUE RAFAEL - CONTRERAS FRANCO - RECURSOS MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE TEXTOS PROCESADORES DE TEXTO

2% de estas 18 páginas, se componen de texto presente en 1 fuente.

El procesador de texto como una herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Se dice en recientes trabajos de investigación sobre "los efectos de las computadoras sobre la escritura de los estudiantes" la influencia positiva en la calidad de trabajos que presentan en forma impresa. "Los procesadores de texto con uso de los programas informáticos con más posibilidad de integración de imágenes del currículo es el caso tanto en los niveles de estudio."

Se efectúan actividades relacionadas con la escritura y lectura en forma particular en la asignatura de Lengua, cabe resaltar la importancia de este programa en los primeros años escolares cuando los niños aprenden a escribir, es en dicho instrumento didáctico que facilita las labores del docente y motiva al trabajo individual y de equipo; han llegado a esas conclusiones relacionadas con el efecto que tienen los procesadores de texto en la escritura de los estudiantes.

- En cuanto a la cantidad de texto: Cuando los educandos trabajan con procesadores de texto los trabajos suelen tener mayor cantidad de páginas que cuando lo hacen a mano.
- En relación a la calidad de la escritura. Los estudiantes que usan estos procesadores sus trabajos son de mejor calidad que los realizados a mano.
- Revisión de texto: Cuando los chicos trabajan con procesadores realizan cambios en sus trabajos antes de ser presentados a los docentes.

Guía Multimedia Concepto. La Guía multimedia es una herramienta sólida que complementa y dinamiza el texto básico, con la utilización de recursos tecnológicos didácticos. Estimula y respalda la presencia del maestro generando un ambiente de diálogo, para ofrecer al estudiante diversos posibilidades para la comprensión y el auto-aprendizaje.

La guía didáctica es: "el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajar de manera autónoma". Según estas definiciones planteadas, de una u otra manera, a la guía didáctica se la reconoce como uno de los recursos que orienta al estudiante durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

"La instrumentación de la didáctica como los medios o materiales de que dispone el facilitador o docente para llevar a cabo la tarea de facilitar el aprendizaje".

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
UNIDAD DE FILOSOFIA Letras y Ciencias de la Educación

UNIDAD DE TITULACION DE FILOSOFIA
REVISION DE ANTIPLAGIO



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

ESPECIE UNIVERSITARIA - NIVEL PREGRADO

Guayaquil, 28 de Septiembre del 2017

Arq.

SILVIA MOY-SANG MSc.

DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

Ciudad.-

De mis consideraciones;

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que el Proyecto con el tema: **RECURSOS MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE PROCESADORES DE TEXTO. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA PARA EL MANEJO DE PROCESADORES DE TEXTO**

Elaborado por los egresados Baque Granado Rafael Stalyn – Contreras Franco Eddy Joffre, ha sido revisado por el Sistema Detector de Coincidencias URKUND, por lo que el resultado ha sido satisfactorio (1%) demostrando que cumple con las condiciones que el mismo exige, encontramos apto para presentar el Proyecto Educativo a las autoridades competentes. Se adjunta el documento impreso en el sistema URKUND.

Por la atención a la presente quedo muy agradecido.

Atentamente

Mcc. Tatiana Avilés Hidalgo
CONSULTOR ACADEMICO

Anexo #3

Instrumento de Recolección de datos



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIZACIÓN
SISTEMAS MULTIMEDIA

ENCUESTA DE INVESTIGACIÓN PARA DOCENTES

NOMBRE DEL PROYECTO: RECURSOS MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE PROCESADORES DE TEXTO.

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA PARA EL MANEJO DE PROCESADORES DE TEXTO PARA LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO FISCAL TÉCNICO CAMILO PONCE ENRÍQUEZ, EN LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN

Objetivo: Recopilación de información sobre el conocimiento de los procesadores de texto, mediante una encuesta dirigida a los docentes de primer año de bachillerato.

En cada una de las siguientes informaciones marque con una (X) el nivel que mejor se adecúe a su opinión sobre la importancia del asunto en cuestión.

Las respuestas serán de acuerdo a la siguiente escala: 1=Totalmente en desacuerdo, 2= En desacuerdo, 3=Indiferente, 4=De acuerdo, 5=Totalmente de acuerdo

N°	Afirmaciones	Escala de importancia				
		1	2	3	4	5
1	¿Está familiarizado o tiene conocimiento sobre qué son los recursos multimedia?					
2	¿Cómo docente utiliza los recursos multimedia en la asignatura de informática?					
3	¿Cómo docente cree que la falta de herramientas multimedia afecta el aprendizaje de los estudiantes?					
4	¿La institución educativa consta con un laboratorio con los debido recursos multimedia para facilitar el aprendizaje de la clase?					
5	¿Tiene usted conocimiento sobre qué son los procesadores de texto?					
6	¿Maneja usted algún procesador de texto?					
7	¿Tiene conocimientos de los tipos de procesadores de texto que existen?					
8	¿Considera que la enseñanza con una herramienta interactiva ayudará a mejorar el rendimiento de los alumnos?					
9	¿Considera que tiene conocimiento de cómo manejar una guía multimedia?					
10	¿Conoce Ud. sobre la existencia de una guía multimedia para la enseñanza de procesadores de texto?					

Fuente: Docentes de la Unidad educativa fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIZACIÓN
SISTEMAS MULTIMEDIA

ENCUESTA DE INVESTIGACIÓN PARA ESTUDIANTES

NOMBRE DEL PROYECTO: RECURSOS MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE PROCESADORES DE TEXTO.

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA PARA EL MANEJO DE PROCESADORES DE TEXTO PARA LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO FISCAL TÉCNICO CAMILO PONCE ENRÍQUEZ, EN LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN.

Objetivo: Recopilación de información sobre el conocimiento de los procesadores de texto, mediante una encuesta dirigida a los estudiantes de primer año de bachillerato.

En cada una de las siguientes informaciones marque con una (X) el nivel que mejor se adecúa a su opinión sobre la importancia del asunto en cuestión.

Las respuestas serán de acuerdo a la siguiente escala: 1=Totalmente en desacuerdo, 2= En desacuerdo, 3=Indiferente, 4=De acuerdo, 5=Totalmente de acuerdo.

N°	Afirmaciones	Escala de importancia				
		1	2	3	4	5
1	¿Está familiarizado o tiene conocimiento sobre qué son los recursos multimedia?					
2	¿Utiliza recursos multimedia en la asignatura de informática?					
3	¿Cree que el docente al momento de impartir la clase debe usar los recursos multimedia?					
4	¿Le gustaría a usted utilizar los recursos multimedia para facilitar el aprendizaje de la clase?					
5	¿Tiene usted conocimiento sobre qué son los procesadores de texto?					
6	¿Tiene conocimientos de los tipos de procesadores de texto que existen?					
7	¿Los temas que le enseña su profesor despiertan su interés en aprender sobre la materia de informática?					
8	¿Cómo estudiante utiliza los procesadores de texto para realizar sus tareas escolares?					
9	¿Considera que tiene conocimiento de cómo manejar una guía multimedia?					
10	¿Le gustaría utilizar una guía multimedia para mejorar su rendimiento académico?					

Fuente: Estudiantes de octavo año de la Unidad educativa fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Formato de entrevista a expertos.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ENTREVISTA AL EXPERTO

Fecha:

Especialización:

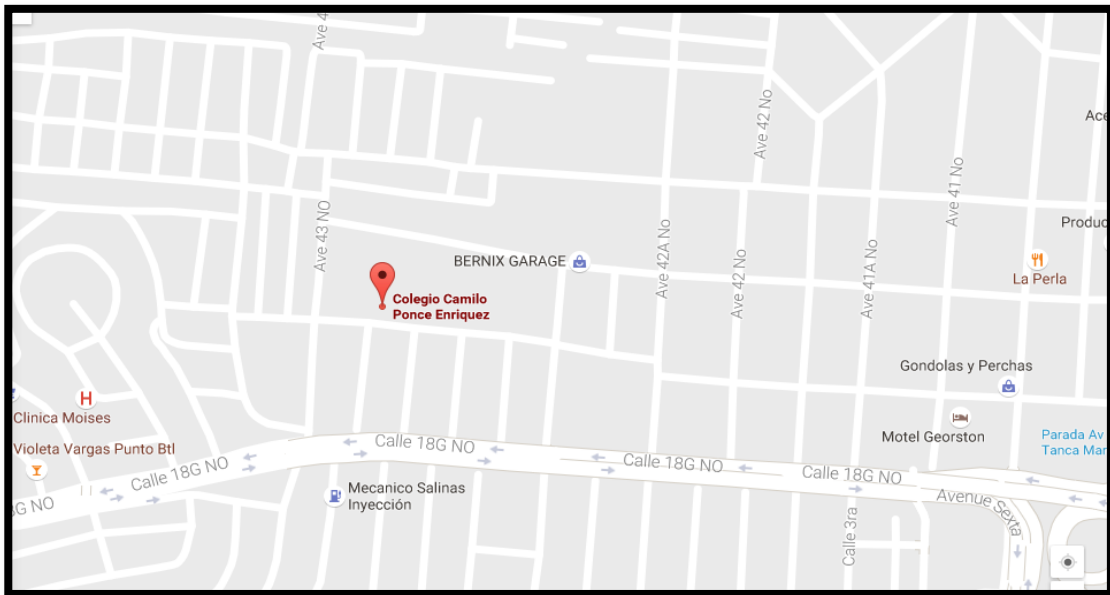
Lugar de trabajo:

Cargo que desempeña:

- 1. ¿Qué clases de recursos cree usted que deberían ser empleados para la enseñanza de estudiantes de informática?**
- 2. ¿Considera usted que los recursos multimedia son instrumentos importantes en la enseñanza? ¿Por qué?**
- 3. ¿En su opinión porque es importante que los estudiantes aprendan a utilizar los procesadores de texto?**
- 4. ¿Usted, cree que el buen uso de los procesadores de texto por los estudiantes les ayudara en el aprendizaje de otros conocimientos?**

Anexo #4

Croquis de la institución.



Fuente: Unidad educativa fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Anexo #5

Evidencia fotográfica.

Parte externa de la Institución.



Fuente: Unidad educativa fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Parte Interna de la Institución.



Fuente: Unidad educativa fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Fotos de la entrevista.

Entrevista con la Rectora.



Fuente: Unidad educativa fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Entrevista a Docente.



Fuente: Unidad educativa fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Foto con los Directivos.



Fuente: Unidad educativa fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Foto de las encuestas a estudiantes y Profesores.

Encuesta a estudiantes.



Fuente: Unidad educativa fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

Encuesta a profesores.



Fuente: Unidad educativa fiscal “Camilo Ponce Enríquez”.

Elaborado por: Rafael Baque G. – Eddy Contreras F.

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
TÍTULO Y SUBTÍTULO: RECURSOS MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE PROCESADORES DE TEXTO. DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA PARA EL MANEJO DE PROCESADORES DE TEXTO.		
AUTOR/ES: BAQUE GRANADO RAFAEL STALYN. CONTRERAS FRANCO EDDY JOFFRE.	TUTOR: RUFO FUENTES CAMPUZANO, MSc.	
	REVISORES:	
INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.	FACULTAD: FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.	
CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA.		
FECHA DE PUBLICACIÓN: 6/11/2017	No. DE PÁGS: 120	
TÍTULO OBTENIDO: LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. MENCIÓN: SISTEMAS MULTIMEDIA.		
AREAS TEMÁTICAS: (el área al que se refiere el trabajo. Ej. Auditoría Financiera, Auditoria, Finanzas) RECURSOS MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE PROCESADORES DE TEXTO, EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO EN LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN.		
PALABRAS CLAVE: (términos con el que podría ubicar este trabajo) Recursos Multimedia - Procesador de Texto - Guía Multimedia		
RESUMEN: (de qué se trata, para qué, por qué?) El presente trabajo investigativo analiza el tema "Recursos multimedia para la enseñanza de procesadores de texto, en los estudiantes de primer año de bachillerato, el problema surge al encontrar que los estudiantes no emplean satisfactoriamente los recursos multimedia y no aprovechan las ventajas que ofrecen los procesadores de texto para realizar trabajos de calidad, también se pudo observar que los docentes emplean poco las herramientas multimedia en el proceso educativo, lo que evidencia un retroceso en el estilo de enseñanza, por tanto se plantea como objetivo general de este trabajo el desarrollar nuevas estructuras de los recursos multimedia.		
No. DE REGISTRO (en base de datos):	No. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES	Teléfono:	E-mail:
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Secretaría de la Facultad	

	Teléfono: (04)2294091
	E-mail: decanato@filosofia.edu.ec