



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

**INFLUENCIA DE MEDIOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS
SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO
AÑO BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA
FISCAL DE MIGUEL DONOSO PAREJA,
ZONA 8, DISTRITO 8, PROVINCIA DEL
GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL,
PARROQUIA TARQUÍ, RECINTO,
PERÍODO LECTIVO 2019 –
2020. DISEÑO DE UNA
GUÍA DIDÁCTICA.**

**AUTORES: SANDY LISSETT PONCE PONCE
CHRISTIAN DAVID URIARTE VERGARA**

TUTOR: FRANKLIN BARROS MORALES, MSC

GUAYAQUIL, SEPTIEMBRE 2019



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

DIRECTIVOS

Lcdo. Santiago Galindo Mosquera, Msc.
DECANO

Lcdo. Pedro Rizzo Bajaña, Msc
VICE-DECANO

Lcdo. Juan Fernández Escobar, Msc
GESTOR DE LA CARRERA

Abg. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO



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

Guayaquil, Septiembre del 2019

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

EL LCDO. FRANKLIN BARROS MORALES, MSC, TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN INFLUENCIA DE MEDIOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL DE MIGUEL DONOSO PAREJA, ZONA 8, DISTRITO 8, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA TARQUÍ, RECINTO, PERÍODO LECTIVO 2019 -2020. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CERTIFICO QUE EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN, ELABORADO POR **SANDY LISSETT PONCE PONCE C.I 0930520531** Y **CHRISTIAN DAVID URIARTE VERGARA C.I 0925587081**, CON MI RESPECTIVA ASESORÍA COMO REQUERIMIENTO PARCIAL PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SISTEMAS MULTIMEDIA, FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HA SIDO **REVISADO Y APROBADO** EN TODAS SUS PARTES, ENCONTRÁNDOSE APTO PARA SU SUSTENTACIÓN.

LCDO. FRANKLIN BARROS MORALES, MSC
C.I 0601682743



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

Guayaquil, 12 de agosto del 2018

Sr. MSc.

Santiago Galindo Mosquera. Dr.

DECANO DE FACULTAD DE FILOSOFÍA. LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **Influencia de medios digitales en el aprendizaje significativo en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año básica, de la Unidad Educativa Fiscal De Miguel Donoso Pareja, Zona 8, Distrito 8, Provincia Del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Tarquí, Recinto, Período Lectivo 2019 –2020. Diseño de una guía didáctica de los estudiantes **Sandy Lissett Ponce Ponce Y Christian David Uriarte Vergara**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:**

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 51 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que los estudiantes **Sandy Lissett Ponce Ponce Y Christian David Uriarte Vergara** están aptos para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

Lcdo. Franklin Barros Morales, MSc
C.C 0601682743



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

LÍNEA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO
NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES ACADÉMICOS

Sandy Lissett Ponce Ponce C.I 0930520531 y Christian David Uriarte Vergara C.I 0925587081. Certificamos que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **INFLUENCIA DE MEDIOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL DE MIGUEL DONOSO PAREJA, ZONA 8, DISTRITO 8, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA TARQUÍ, RECINTO, PERÍODO LECTIVO 2019 –2020. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA,** son de nuestra absoluta propiedad, responsabilidad y según el art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, autorizamos el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines académicos, en favor de la universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

Sandy Lissett Ponce Ponce
C.I 0930520531

Christian David Uriarte Vergara
C.I 0925587081

CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

DEDICATORIA

Este trabajo que he realizado con gran esfuerzo lo dedico con todo mi amor a mi madre aunque pasamos momentos difíciles siempre ha estado brindándome su apoyo y comprensión, pero con sacrificio y esfuerzo logramos que este sueño se haga realidad.

Sandy Lissett Ponce Ponce

Mis padres son el pilar fundamental para poder llegar a este momento en la vida y dedico mi trabajo a mi familia, gracias a su paciencia y amor me pudieron guiar y alentar para llegar a esta meta, a mi esposa que me acompaña siempre y es fundamental en mi vida.

Christian David Uriarte Vergara

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por brindarme salud y sabiduría, sin él no hubiera logrado estar hoy aquí en el comienzo de una nueva etapa, estoy segura de que mis metas planteadas darán fruto en un futuro y seré un gran orgullo para todos los que confiaron en mí.

Sandy Lissett Ponce Ponce

Agradezco a Dios por darme la sabiduría necesaria para poder cumplir mis sueños, a mi familia que siempre me apoyo en este camino y a todos los que me pudieron aportar con algo para ir con pasos firmes y poder cumplir con este sueño que muchos soñamos desde niño pero ya adultos lo podemos cumplir.

Christian David Uriarte Vergara

ÍNDICE

CARÁTULA	I
DIRECTIVOS	II
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
CARTA REVISIÓN DEL TUTOR	IV
CARTA DE DERECHOS INTELECTUALES DE PERTENENCIA	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
ÍNDICE	VIII
ÍNDICE DE TABLAS	X
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XI
ÍNDICE DE IMÁGENES	XI
ÍNDICE DE ANEXOS	XI
RESUMEN	XII
SUMMARY	XIII
INTRODUCCIÓN	XIV
CAPÍTULO I	1
EL PROBLEMA	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	4
1.2 SISTEMATIZACIÓN	4
1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	4
OBJETIVO GENERAL	4
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
1.4 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	5
1.5 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	7
1.6 PREMISAS DE LA INVESTIGACIÓN	7
1.7 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	8
CAPÍTULO II	9
MARCO TEÓRICO	9
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	9
2.2 MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL	11
MEDIOS DIGITALES	11
LOS TIC Y EDUCACIÓN	12
BLOG EDUCATIVOS	14
PLATAFORMAS VIRTUALES	15
AULAS VIRTUALES	17
SOFTWARE EDUCATIVO	18

TUTORIALES	20
GUÍAS VIRTUALES	21
JUEGOS EDUCATIVOS	23
NUEVAS TECNOLOGÍAS	24
INTERNET	26
REALIDAD VIRTUAL	27
HIPERTEXTOS	29
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	31
ESTRATEGIAS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	33
TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVOS	34
APRENDIZAJE DE REPRESENTACIONES	34
APRENDIZAJES DE CONCEPTOS	35
APRENDIZAJES DE PROPOSICIONES	36
CASOS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	36
LA NUEVA PEDAGOGÍA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	38
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA REFORMA EDUCATIVA	39
LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA	41
FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA	42
FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA	43
FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA	45
FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA	47
2.4 MARCO LEGAL	48
CAPÍTULO III DE LA CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA	48
LEY DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL	49
CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA DEL ECUADOR	49
CAPÍTULO IIL	51
METODOLOGÍA	51
3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	51
3.2 MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	51
INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA	51
INVESTIGACIÓN CUALITATIVA	52
3.3 TIPOS DE INVESTIGACIÓN	52
INVESTIGACIÓN DE CAMPO	52
INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA	53
INVESTIGACIÓN EXPLICATIVA	53
3.4 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	54
MÉTODO TEÓRICO	54
MÉTODO EMPÍRICO	54
MÉTODO MATEMÁTICO - ESTADÍSTICO	55
3.5 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	55
LA ENTREVISTA	55
LA ENCUESTA	56
LOS CUESTIONARIOS	56
3.6 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	56
CUESTIONARIO	56
FICHA DE OBSERVACIÓN	57
3.7 POBLACIÓN Y MUESTRA	57
POBLACIÓN	57
LA MUESTRA	57
3.8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	58
ENTREVISTA APLICADA A LOS DOCENTES DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES	60
ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA	67

FICHA DE OBSERVACIÓN A ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE BÁSICA.....	77
3.9 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LAS TÉCNICAS DE LA INVESTIGACIÓN	78
CONCLUSIONES.....	78
RECOMENDACIONES.....	79
CAPÍTULO IV	80
PROPUESTA.....	80
GUIA DIDÁCTICA	80
JUSTIFICACIÓN	81
OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.....	82
OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA	82
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA	82
ASPECTOS TEÓRICOS DE LA PROPUESTA	82
ASPECTO PEDAGÓGICO	82
ASPECTO PSICOLÓGICO.....	83
ASPECTO LEGAL	83
FACTIBILIDAD DE SU APLICACIÓN.....	84
FACTIBILIDAD TÉCNICA	84
FACTIBILIDAD FINANCIERA.....	84
FACTIBILIDAD HUMANA	85
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	85
MANUAL DE USUARIO	86
PRESENTACIÓN DE EVALUACIONES	89
CONCLUSIONES.....	90
RECOMENDACIONES.....	91
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	92
ANEXOS	95

ÍNDICE DE TABLAS

Cuadro Nº 1 Operacionalización de las variables.....	8
CUADRO Nº 2: Población.....	59
CUADRO Nº 3: Extractos de la muestra.....	60
TABLA Nº 5 Desarrollo del aprendizaje.....	69
TABLA Nº 5 Fomentar el aprendizaje significativo.....	70
TABLA Nº 6 Medios digitales disponibles.....	71
TABLA Nº 7 Importancia de la motivación en el aprendizaje.....	72
TABLA Nº 8 Medios digitales educativos.....	73
TABLA Nº 9 Usar medios digitales educativos.....	74
TABLA Nº 10 Dominar el aprendizaje.....	75
TABLA Nº 11 El aprendizaje como base.....	76
TABLA Nº 12 Medios digitales.....	77
TABLA Nº 13 Guía didáctica.....	78

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO Nº 1 Desarrollo del aprendizaje.....	69
GRÁFICO Nº 2 Fomentar el aprendizaje significativo.....	70
GRÁFICO Nº 3 Medios digitales disponibles.....	71
GRÁFICO Nº 4 Importancia de la motivación en el aprendizaje.....	72
GRÁFICO Nº 5 Medios digitales educativos.....	73
GRÁFICO Nº 6 Usar medios digitales educativos.....	74
GRÁFICO Nº 7 Dominar el aprendizaje.....	75
GRÁFICO Nº 8 El aprendizaje como base.....	76
GRÁFICO Nº 9 Medios digitales.....	77
GRÁFICO Nº 10 Guía didáctica.....	78

ÍNDICE DE IMÁGENES

FIGURA Nº 1 Menú de inicio.....	88
FIGURA Nº 2 Menú de unidades didácticas.....	89
FIGURA Nº 3 Guía de uso.....	89
FIGURA Nº 4 Unidades didácticas.....	90
FIGURA Nº 5 Presentación de videos.....	90
FIGURA Nº 6 Presentación de evaluaciones.....	91

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO Nº 1 Formato evaluación de la propuesta.....	96
ANEXO Nº 2 Acuerdo plan de tutorías.....	97
ANEXO Nº 3 Informe avance tutorías.....	98
ANEXO Nº 4 Informe correspondiente a la tutoría.....	104
ANEXO Nº 5 Evaluación dl trabajo de tutoría.....	105
ANEXO Nº 6 Certificado de porcentaje de similitud.....	106
ANEXO Nº 7 Evaluación docente revisor.....	108
ANEXO Nº 8 Carta dirigida al plantel.....	109
ANEXO Nº 9 Carta de la unidad educativa.....	110
ANEXO Nº 10 Foto de los estudiantes.....	111
ANEXO Nº 11 Foto de los padres de familias.....	113
ANEXO Nº 12 Foto de las autoridades.....	114
ANEXO Nº 13 Certificado práctica docente.....	116
ANEXO Nº 14 Certificado de vinculación.....	118
ANEXO Nº 15 Encuesta y ficha de observación.....	120
ANEXO Nº 16 Fotos tutorías.....	123
ANEXO Nº 17 Repositorio.....	126



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

**INFLUENCIA DE MEDIOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN
LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO BÁSICA, DE LA UNIDAD
EDUCATIVA FISCAL DE MIGUEL DONOSO PAREJA, ZONA 8,
DISTRITO 8, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL,
PARROQUIA TARQUÍ, RECINTO, PERÍODO LECTIVO 2019 – 2020.
DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA**

**Autores: Sandy Lissett Ponce Ponce
Christian David Uriarte Vergara**
Tutor: Franklin Barros Morales, Msc
Guayaquil, Septiembre 2019

RESUMEN

El proyecto tiene como finalidad presentar una herramienta a los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Dr. Miguel Donoso Pareja la cual ayude en su aprendizaje y pueda ser de utilidad para abrir nuevos horizontes académicos tanto como en los alumnos y en los docentes. Como la nueva modalidad de trabajo asistido o respaldado por guía didácticas en el cual podemos reforzar la parte académica en el área de sociales a los alumnos y los docentes pueden aplicar los diferentes recursos digitales para hacer las clases más interactivas con el fin de que los alumnos crezcan profesionalmente.

Uno de los logros más significativos del estado en la educación, ha sido la de impulsar y promover la tecnología (recursos digitales). La educación al igual que otros campos debe ser innovado mediante el uso de los recursos digitales que mejore la calidad de aprendizaje para llegar al estudiante de forma rápida y acertada.

Palabras Claves

RECURSOS DIGITALES APRENDIZAJE. GUÍA DIDÁCTICA



**FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CARRERA MULTIMEDIA SYSTEMS**

**INFLUENCE OF DIGITAL MEDIA IN THE SIGNIFICANT LEARNING IN
THE SUBJECT OF SOCIAL STUDIES IN THE STUDENTS OF THE
EIGHTH YEAR BASIC, OF THE FISCAL EDUCATIONAL UNIT OF
MIGUEL DONOSO PAREJA, ZONE 8, DISTRICT 8, PROVINCE OF
GUAYA, CAYQUQUIA, PARAYQUÍA, GUAYQUIA CÁQUQUQUQUÍA,
PARAYQUÍA CUSTOMA READING PERIOD 2019 - 2020. DESIGN OF A
DIDACTIC GUIDE**

**Autores: Sandy Lissett Ponce Ponce
Christian David Uriarte Vergara**
Consultant: Franklin Barros Morales, MSc
Guayaquil, Septiembre 2019

SUMMARY

The project aims to present a tool to the eighth year students of the Dr. Miguel Donoso Pareja Educational Unit which helps in their learning and can be useful to open new academic horizons as well as in students and teachers. As the new modality of work assisted or supported by didactic guide in which we can reinforce the academic part in the area of social to the students and the teachers can apply the different digital resources to make the classes more interactive so that the students grow professionally. One of the most significant achievements of the state in education has been to promote and promote technology (digital resources). Education, like other fields, must be innovated through the use of digital resources that improve the quality of learning to reach the student quickly and correctly.

Keywords

DIGITAL RESOURCES LEARNING. TEACHING GUI

INTRODUCCIÓN

Los medios digitales han contribuido contundentemente al avance de casi todas las actividades del hombre, al punto que todas las áreas del conocimiento se han involucrado siendo imposible actualmente realizar actividades sin el uso de los medios digitales. La Educación por otra parte es un proceso que ha progresado con el tiempo dando comienzo a los diferentes paradigmas formativos de la historia.

Esto señala que los métodos del hombre viven una entera movilidad lo cual exige modificar constantemente los componentes e instrumentos necesarios para conseguir sus objetivos. La educación en el proceso de enseñanza – aprendizaje se ha visto perjudicada, por la escasez de medios digitales en sus procesos.

Este trabajo se debilita cuando en muchos establecimientos educativos no se brindan capacitaciones contante a los docente, en su totalidad está formada por profesionales que en sus estudios normales de pregrado no conocieron ni interactuaron con los medios digitales. Conseguimos así deliberar entonces que, si no consta la capacidad en el uso de los medios digitales, muchos docentes debaten su metodología, sin incorporar nuevas herramientas y recursos a su labor docente.

CAPÍTULO I: Entre otros aspectos este capítulo puede abarcar el planteamiento del problema, Formulación y sistematización del mismo, objetivos generales y específicos de la investigación, justificación, delimitación, premisas de investigación y su operacionalización.

CAPÍTULO II: En este capítulo se incorporan los antecedentes de la investigación, Marco teórico, marco contextual, marco conceptual, marco legal, entre otros.

CAPÍTULO III: Encontramos los aspectos metodológicos empleados en el desarrollo del trabajo de titulación.

CAPÍTULO IV: En este capítulo tenemos el desarrollo de la Propuesta de la investigación. Conclusiones. Recomendaciones, referencias bibliográficas, Anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El uso incorrecto de los medios digitales en el contorno educativo ha ocasionado la necesidad en los docentes y establecimientos de preocuparse para certificar el inmenso aprovechamiento en métodos de apoyar y proporcionar el aprendizaje de los estudiantes. En la actualidad se evidencia cómo el compromiso en el uso de los medios digitales se remite únicamente al pedagogo de informática en donde las destrezas se delimitan al manejo principal del ordenador que muchas veces necesitan de intencionalidad pedagógica.

Los docentes que no pertenecen a la especialización de informática distinguen serios conflictos en el manejo del ordenador y el internet concentrando su uso en actividades propias de su función como preparación de planillas de notas y entrega de contenidos, por la falta de modernidad de conocimientos que han dejado de ser entregadas a los pedagogos que llevan varios años impartiendo sabiduría.

Como indica la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia, tecnología y Cultura (UNESCO, 2004) el camino del aprendizaje ajustado en el alumno se apoya en nuevas hipótesis, la cognición situada, aprendizaje autorregulado, aprendizaje cognitivo y la teoría sociocultural de Vygotsky. Una de las hipótesis más sobresalientes de las inicialmente citadas se concierne con el constructivismo.

Hipótesis según la cual el alumno se cambia en el fondo del aprendizaje donde busca y edifica su conocimiento dentro de un

argumento significativo a partir de sus organizaciones mentales. Según Barreto, Gutiérrez, Pinilla y Parra “Lo que el constructivismo protege es que el alumno es un arquitecto eficaz de sus organizaciones de conocimiento por lo que el aprendizaje es un asunto de edificación de significados donde los alumnos interactúan con sus compañeros, pedagogos, información y tecnología”.

Dependiendo de los modelos de aprendizaje, los medios digitales se convierten en una alternativa para pasar de una experiencia educativa habitual a una flexible y demostrativa donde el pedagogo ya no es el eje del aprendizaje, el alumno pasa a ser el arquitecto de su propio conocimiento desplegando habilidades que le admiten elegir, examinar y emplear nueva información formando nuevos índices para los pedagogos.

En Ecuador, se ha demostrado en tiempo atrás dificultades de aprendizaje comprensivo en los estudiantes a pesar de la serie de cambios y sucesos que se han realizado. Lastimosamente en el contorno nacional aún se encuentra con educativos que no utilizan las metodologías adecuadas que proporcionen la enseñanza a los alumnos, ya sea por escases de conocimientos o recursos educativos, entre ellos los digitales. El Ecuador, no está separado de esta problemática.

El Ministerio de Educación del Ecuador (2012) cuyo manifiesto conviene al proyecto investigativo: El Sistema Nacional de Educación desea una educación ajustada en el ser humano, con calidad, calidez, completa, holística, crítica, participativa, democrática, inclusiva e interactiva, con equidad de género, basado en la sabiduría ancestral, plurinacional, con identidad y pertinencia cultural que compensa las insuficiencias de aprendizaje propio y mutuo, para defender la identidad cultural que satisface las necesidades de aprendizaje individual y social.

La exploración se la ejecutara en la Unidad Educativa Fiscal “Dr. Miguel Donoso Pareja” de la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarquí, los alumnos del nivel medio muestran un bajo interés escolar en las áreas fundamentales de aprendizaje, debido al incompleto uso de los medios digitales innovadores o tecnológicos, la insuficiente capacitación al pedagogo en métodos de aprendizaje.

El insuficiente control de los padres de familia en las diligencias escolares de los alumnos, generalmente es ocasionado por la resistencia al uso de la tecnología, por parte de la totalidad de educativos del nivel medio. La inexperiencia de destrezas necesarias y la poca cooperación de los representantes legales no admiten el buen desempeño de los alumnos.

Todo esto ocasiona que los alumnos no desenvuelvan su capacidad o sus destrezas de agudeza de varios textos, aprendizajes, leyendas y recitaciones convenientes y ajenas al texto, adicional no puede paralizar las ideas primordiales de los respectivos textos, el alumno no tiene la destreza de considerar lo que proyecta el final; todos estos escenarios son intranquilidad por parte del educativo, quien observa que el entorno empeora conforme va ocurriendo las experiencias evaluativas de los parciales.

Dentro de la problemática, la causa primordial reside en como la tecnología como medio disminuye las dificultades de aprendizaje significativos, sin embargo, los educativos no dominan efectivamente los instrumentos que ayudan a impulsar el aprendizaje del área de estudios sociales, el alumno muestra habilidades en el manejo del ordenador, internet y redes sociales, pero no lee más de 4 líneas, declinando la realidad del aprendizaje.

1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influyen los medios digitales en el aprendizaje significativo de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 8vo año de educación básica superior de la Unidad Educativa Fiscal “Dr. Miguel Donoso Pareja” Provincia Guayas, cantón Guayaquil parroquia Tarquí del periodo lectivo 2019 – 2020?

1.2 SISTEMATIZACIÓN

El problema se lo ubica en la Unidad Educativa Fiscal “Dr. Miguel Donoso Pareja” Provincia Guayas, cantón Guayaquil periodo lectivo 2019 – 2020.

Revistas digitales, páginas web, bases de datos, audios digitales, libros electrónicos son los diferentes medios digitales que podemos utilizar.

Por medio de una guía didáctica podemos recoger toda la información necesaria para poder desarrollar de modo correcto el desempeño de diferentes actividades académicas promoviendo el aprendizaje significativo en los alumnos.

1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL

Identificar los medios digitales en el aprendizaje significativo para la asignatura de Estudios Sociales favoreciendo con el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar el uso de los medios digitales en la Unidad Educativa para el mejoramiento del aprendizaje significativo.
- Analizar la información compilada acerca del uso de los medios digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante actividades lúdicas.
- Socializar la información necesaria para la obtención de la guía didáctica.

1.4 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

La sociedad está forzosamente influida por el uso de los medios digitales, por lo que todo experto de cualquier carrera de nivel técnico, tecnológico o pregrado debe tener las competencias necesarias para el uso de los adelantos informáticos y el mundo virtual en sus tareas.

Los educativos innegablemente deben tener como parte de su perfil el discernimiento de los medios digitales, como recurso de su trabajo educativo, obteniendo el acceso a la información del manejo de servicios virtuales como el correo electrónico, sitios web o bibliotecas virtuales; se convierte en una necesidad la responsabilidad en estos contenidos de los pedagogos que será el soporte para su desarrollo competitivo a lo largo de la vida.

El Instituto Pedagógico por su entorno específico de institución de muchos años de trayecto profesional, cuenta con docentes en su totalidad profesionales que concluyeron sus estudios hace muchos años, lo cual compone algunas circunstancias que han desembocado en una demostración del poco uso de la tecnología en los procesos educativos.

Como parte del establecimiento y comprometido con el mismo, nace la idea de innovar un aporte a una complicación evidente, localizando como opción el hacer un estudio profundo de la problemática indicada que admita plantear un procedimiento factible a esta falencia grave que al final conmueve directamente a los alumnos de la institución, que no ven en sus estancias esa de clase procesos actuales que con mayor habilidad adquieren conocimiento.

Por esto conociendo la perspectiva de ejecutar este trabajo completo, constan los medios precisos desde el punto de vista intelectual, material y económico se intenta dejar un legado que consienta ver un cambio a corto plazo en el establecimiento. Cambio que será de efecto por la importancia que tiene el argumento para optimizar el perfil de los egresados de la facultad, así como, la imagen colectiva al pasar a ser un establecimiento comprometido con el uso de la tecnología.

De igual manera, no obstante el artículo está focalizado a un establecimiento en especial, la realidad de muchas instituciones del sistema de educación superior es muy similar, por lo que esta guía podrá ser usada sin dificultades como principio bibliográfico de otras corporaciones con conflictos similares o como referido para áreas de aprendizaje grupales sobre el tema.

De esta manera la expectativa de favorecer al sistema pedagógico con una propuesta de recurso a un inconveniente latente de muchos establecimientos, cediendo a los catedráticos que por diferentes razones aún se encuentran destituidos del uso de la tecnología, integrarse al mundo virtual de la información y la comunicación; más aún utilizarlo en su labor diaria; aumentando su visión, su discernimiento en muchos casos y accediendo de esta manera para optimizar desde cada aula de clase la enseñanza de nuestro país.

1.5 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Campo: Educativo

Área: Tecnología

Aspectos: Cognitivo

Título: Influencia de medios digitales en el aprendizaje significativo en la asignatura de estudios Sociales en los estudiantes de octavo año básica, De la Unidad Educativa Fiscal De Miguel Donoso Pareja, Zona 8, Distrito 8, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Tarquí, Recinto, Período Lectivo 2019 –2020. Diseño de una guía didáctica

Propuesta: Diseño de una Guía Didáctica

Contexto: Unidad Educativa Fiscal “Dr. Miguel Donoso Pareja”, zona 8 distrito 8, Provincia Guayas, Cantón Guayaquil

1.6 PREMISAS DE LA INVESTIGACIÓN

Los medios digitales favorecen al desarrollo intelectual de los alumnos.

Los educativos del área de estudios sociales deben favorecer al desempeño del aprendizaje significativo en los alumnos.

La implementación de una guía didáctica para optimizar el rendimiento de los alumnos en el área de estudios sociales.

1.7 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Cuadro N° 1 Operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL ASPECTOS/DIMENSIONES	INDICADORES
MEDIOS DIGITALES	Los medios digitales son un conjunto de contenido multimedia, como lo son textos, sonidos, videos y animaciones.	Las TIC`S y la educación	
		Tipos de medios digitales	<ul style="list-style-type: none"> - Blog Educativos - Plataformas virtuales - Aulas virtuales - Software Educativo - Tutoriales - Guías virtuales - Juegos educativos - Nuevas tecnologías - Internet - Realidad Virtual
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	En el contorno estudiantil se relaciona con todos los conocimientos racionales y efectivamente permitidos para el progreso completo del alumno	Procesos constructivistas Tipos de aprendizaje significativos	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje de representaciones - Aprendizaje de conceptos - Aprendizaje de proposiciones
		Casos del Aprendizaje Significativo	<ul style="list-style-type: none"> - La nueva pedagogía y el aprendizaje significativo - Aprendizaje significativo en la Reforma Educativa - Los aprendizajes significativos en la escuela básica

Fuente: Unidad Educativa Fiscal De Miguel Donoso Pareja

Elaboración: Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Por medio una indagación bibliográfica y realizando un recorrido histórico donde conforman repositorios de proyectos de la UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL sobre el argumento planteado se ha logrado comprobar que a pesar de que consten temas afines al que los autores del proyecto plantean, el enfoque es único y por lo tanto se busca usar innovando en áreas diferentes.

En la Universidad Autónoma de Colombia se muestra la tesis con el tema “Los medios digitales en la educación” realizada por Luis Alberto Lesmes Sáenz, Elizabeth Rodríguez Roncancio, y Luz Dary Naranjo Colorado, en el año 2013 defendida bajo el punto de vista instrumentalista que lleva al sistema pedagógico a la revolución digital, un conjunto de elementos técnicos y no una tecnología nueva que conmueve la comunicación y por lo tanto trastorna los procesos sociales y culturales, causando usos inadecuados de estos medios o peor aún, su escasez.

Este trabajo de investigación tiene como finalidad optimizar el rendimiento académico con el uso de medios digitales bajo un punto de vista diferente que no se utiliza con continuidad en diferentes áreas, manejando varios medios que nos ofrece la tecnología actual, conseguimos optimizar la comunicación con los alumnos renovando los procesos de enseñanza dentro del proceso de aprendizaje.

Alejandra, Arce Pradenas Leslie (2015) de la Universidad de Chile con el tema “Desarrollo de la competencia aprendizaje utilizando recursos educativos digitales de aprendizaje”. Pese a que la exploración es de

carácter experimental descriptivo se consiguen leer los resultados desde una representación positiva, pues conceden información notable en cuanto a los resultados, pero además una favorable atribución motivacional por parte de los discentes. En esta misma línea, es destacable que los principiantes aumentaran su nivel de aprendizaje en edificación de significado.

Este proyecto educativo tiene el propósito de renovar el aprendizaje con ayuda de influencia motivacional manejando los medios digitales que nos promete la nueva tecnología, ampliando el aprendizaje significativo logramos ver que conseguimos optimizar el rendimiento académico con el uso de los medios digitales.

Sandra Paulina Caicedo Chicaiza en el año 2015 con el tema “Los recursos tecnológicos educativos y su influencia en el rendimiento académico”, de la Universidad Técnica de Ambato cuya tutora es. Señala que los medios informáticos brindan la oportunidad, que al aprender sea algo entretenido, divertido e interactivo, al solicitar que en cada actividad deban tener un conocimiento para participar o intervenir, a su vez cumplen la función la función de despertar el interés de los estudiantes por aprender.

Este proyecto investigativo posee como finalidad optimizar el rendimiento estudiantil mediante los medios educativos que ofrece la tecnología, obteniendo conocimientos para mezclarse en cuestiones elaborados con el propósito de comunicar y exponer los conocimientos obtenidos de forma entretenida.

2.2 MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL MEDIOS DIGITALES

Los medios digitales son aquellas formas con las cuales se puede crear, observar, transformar y conservar la investigación en una gran diversidad de aparatos digitales. De los cuales las imágenes digitales, videos digitales; videojuegos, páginas web, sitios web, medios de comunicación social, bases de datos, audios digitales y libros electrónicos son los diferentes medios digitales que tenemos en la actualidad.

Los cuales sabremos utilizar en otros distritos como trabajos y salones de clases, los cuales lograrán fortalecer el aprendizaje y ayudaran a mejorar la educación de manera recursiva para una recuperación de la enseñanza en los estudiantes.

(Boyd, 2019) Señalo “La mayoría de los sistemas educativos formales no ven la alfabetización digital como una prioridad, porque, erróneamente, asumen que los adolescentes ya lo saben todo, como si nacieran enseñados”. (p.23). Como menciona el autor en varias ocasiones asumimos que el alumno posee el conocimiento dejando de practicar lo aprendido, pero debemos planificar el material de tal forma que se pueda reemplazar las escaseces de los alumnos y así ver un progreso en el rendimiento académico en cada uno de ellos.

(PEREIRA, 2019) En este campo, es esencial una fuerte política educativa que debe acompañarse de un plan de formación de los profesores, con formación inicial o continua. Los profesores enseñan lo que saben, los asuntos en los que han tenido formación y aquellos para los que están sensibilizados o motivados.

Es de suma importancia tal como cita el autor, el catedrático debe mantenerse en inmutable actualización ya que depende mucho de su constante capacitación para poder motivarlos con nuevos métodos y estrategias, los alumnos además apreciarán de manera dinámica la estimulación de poner en habilidad lo que se les comparte a través de estos medios o herramientas de aprendizaje.

LOS TIC Y EDUCACIÓN

Las tecnologías de información y comunicación, especialmente distinguidas como "TIC`s", son aquellas cuya base se centra en los campos de la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones, para dar paso a la creación de nuevas formas de comunicación.

Se trata de un conjunto de herramientas o recursos de tipo tecnológico y comunicacional, que sirven para facilitar la emisión, acceso y tratamiento de la información mediante códigos variados que pueden corresponder a textos, imágenes, sonidos, entre otros.

Como es común en todo proceso de comunicaciones, existe la emisión de un mensaje, y en el caso de las TIC, este mensaje corresponde a datos e instrucciones enviadas de un usuario a otro por medio de un canal digital o hardware y definido por un código o software, en un contexto determinado por convenios internacionales.

Podemos notar que las tics son una parte fundamental en la educación en nuestros tiempos ya que así como la comunicación tiene un receptor, un emisor y un mensaje; las tics nos ayudan a que el mensaje llegue de una manera muchas veces más rápida y muy claro, gracias a las tics también se ha podido avanzar en muchos campos en la educación ya que la tecnología es un factor muy importante para hoy en día en la educación.

(Gutierrez, 2016) relacionaron el uso de las redes sociales con el aprendizaje de ciencias exactas; entrevistaron a 140 universitarios chihuahuenses, encontrando que 99% de ellos utilizó una o varias redes sociales (WhatsApp, 100% y Facebook, 80%) a través de sus teléfonos móviles para compartir información de sus trabajos, explicar los temas de clases y realizar tareas. Sin embargo, Chávez y Gutiérrez no analizaron ciertas redes sociales, son además un distractor para el desempeño académico.

Según lo citado los tics y los avances tecnológicos nos han ayudado no solo a llevar un mensaje o a agilizar el método de enseñanza-aprendizaje sino que ha desarrollado una herramienta muy útil de comunicación entre los estudiantes y entre la relación maestro-estudiante; podemos ver cómo se puede alcanzar una comunicación más rápida y un traslado de información más eficiente a la hora de trabajar con un grupo.

(Perdomo, 2016) En cuanto a la relación entre aprendizaje y uso de TIC, reportó que 53% de la población de estudiantes de una licenciatura en Pedagogía, estuvo de acuerdo con que las TIC pueden favorecer su aprendizaje. Otro estudio realizado en México es el de Ojeda y Márquez (2017)

Podemos entender según la cita que las tics ya se han hecho un elemento útil y necesario para nuestro aprendizaje y la pedagogía se favorece mucho al tener los recursos tecnológicos como herramientas para el aula de clases y también como algo práctico en la comunicación ya que tenemos muchas ventajas tecnológicas hoy en día.

BLOG EDUCATIVOS

Un blog es una página web o sitio web donde publicar contenidos en una página especial (la página del blog) que sirve para escribir periódicamente con el fin de lograr determinados objetivos. Estos contenidos publicados regularmente se llaman “artículos” o “post”.

Más o menos todos sabemos lo que son los blogs, pero hay que dejar claro que es un sitio web donde publicar, y que nuestras publicaciones se ordenen en un orden cronológico sobre los temas que vayamos a tratar.

Estos temas podrán ser ideas, opiniones, información personal o profesional, experiencias, etc. gracias a los blogs podemos hoy en día tener un intercambio muy bueno de diferentes pensamientos y conocimientos, algo importante que cave recalcar que se los puede utilizar de manera muy oportuna para debates educativos donde un grupo o incluso diversos estudiantes pueden dar sus opiniones como si fuera una mesa de debate en un orden cronológico y ordenado.

Llevamos tanto tiempo llamando "nuevas" a las tecnologías del momento que se nos olvida que llevan con nosotros más de una década... Por eso no le damos importancia al hecho de no incluirlas en la educación y en el aula. Por pura ignorancia. (Lemos, 2017).

Según la cita necesitamos ya dejar de llamar nuevas tecnologías cuando ya ella se ha hecho parte de nosotros y lleva mucho tiempo haciéndolo es por eso que debemos incluirla ya como parte del sistema educativo tanto en herramientas, comunicación y en el aula misma.

Actualmente internet nos ofrece un amplio abanico de motivaciones para el aprendizaje y los blogs pueden ser una buena herramienta. Visto como maestro o como alumno, nos ayudan a ser creativos, a plantear y recibir secuencias didácticas más motivadoras, a poner en marcha nuestras habilidades comunicativas, la comprensión y la intuición, a ejercitar nuestra capacidad de trabajo en grupo y a disfrutar de todo ello. (Gracia, 2014)

Según la cita los blog pueden llegar a motivar tanto al profesor como al estudiante el cual se siente más creativo y ayuda a mostrar más sus habilidades comunicativas y también puede llegar hacer las comprensible e intuitivo aparte que hace nacer es deseo de poder trabajar en grupo e incluso disfrutaran mucho el interactuar de esa manera.

PLATAFORMAS VIRTUALES

Es un concepto con varios usos. Por lo general se trata de una base que se halla a una cierta altura o de aquello que brinda un soporte, ya sea físico o simbólico. El uso más habitual del término virtual por su parte, está vinculado a lo que existe de manera aparente o simulada, y no físicamente.

Con estas definiciones en claro, podemos introducirnos en el concepto de plataforma virtual, que se emplea en el ámbito de la tecnología. Una plataforma virtual es un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través del internet.

Las plataformas virtuales, por lo general, se emplean para la educación a distancia e intentan simular las mismas condiciones de aprendizaje que se registran en un aula. Aunque cada plataforma puede presentar diferentes características, lo habitual es que permitan la

interacción de los alumnos entre sí y con los profesores. Para esto, cuentan con diversas vías de comunicación, como chat, foros, etc.

Gracias a las plataformas virtuales podemos ganar mucho tiempo y espacio ya que ayudan a organizar todo de una mejor manera tanto para el profesor como para el estudiante y eso nos lleva a tener una mejor comunicación entre ambos.

Actualmente en los modelos didácticos, toma fortaleza el aprendizaje colaborativo, en donde se deja de centralizar la labor del docente frente a los estudiantes, convirtiendo al estudiante como la figura central en el aula de clase, facilitando la construcción del conocimiento, la interacción y la evaluación (Guapi, 2018).

La cita nos ayuda a comprender que con las nuevas plataformas virtuales y la tecnología ya el estudio se centra más en el estudiante que en el mismo profesor a manera que se facilita una mejor comprensión y se fortalece la parte colaborativa de toda un grupo.

Las educación virtual nos invita a innovar y a estar atento a los cambios que la tecnología demande para ofrecer nuevas alternativas para promover la interacción y que los estudiantes sean los protagonistas de su formación y que desarrollen el aprendizaje autónomo, así mismo que sean autocríticos y que den nuevos aportes en el desarrollo cognitivo para realizar aportes a la sociedad del conocimiento. (Guapi, 2018).

Según lo citado tenemos a nuestro alcance nuevas alternativas las cual nos llevan a innovar y poder desarrollar un estudiante que el mismo sea el protagonista de su formación y que también él pueda dar nuevos aportes tanto en conocimiento como para ayuda en la sociedad.

AULAS VIRTUALES

Durante muchos años, la idea de aula se asoció al espacio físico (el salón) donde un docente dicta clases ante sus alumnos. Sin embargo, con el desarrollo de la tecnología, hace un tiempo surgió una noción que plantea un nuevo tipo de aula: el aula virtual.

Se conoce como aula virtual a un entorno digital que posibilita el desarrollo de un proceso de aprendizaje. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) permiten que el estudiante acceda al material de estudio y, a su vez, interactúe con el profesor y con otros estudiantes.

Un aula virtual no tiene límites físicos: sus limitaciones se vinculan a la disponibilidad de acceso por la vía informática. El alumno, por otra parte, puede “ingresar” al aula en cualquier momento y desde cualquier lugar para tomar sus clases.

A diferencia de las aulas físicas en las aulas virtuales podemos ver que el profesor puede ejercer un poco más de control a la información que maneja el estudiante el cual podrá ver y verificar como, cuando y como la percibe gracias a esta herramienta que nos ayuda de una manera eficaz a poder llevar un mejor control del conocimiento impartido.

La formación inicial del profesorado debe basarse en la investigación pedagógica, aplicar métodos de aprendizaje basados en las comunidades de prácticas, el aprendizaje en línea y el aprendizaje entre iguales. La competencia digital es una competencia clave para el aprendizaje permanente que proporciona habilidades técnicas y conocimientos para integrar las tecnologías digitales en la educación (Valverde, 2015).

Según lo citado todo inicia con la investigación pedagógica para poder aplicar los métodos prácticos y por eso debemos estar en un constante aprendizaje para desarrollar habilidades técnicas y adquirir conocimiento para poder integrar la tecnología a la educación.

El Consejo de la Unión (Europea, 2014) reconoce que ante «la rápida expansión de los instrumentos de aprendizaje digital y los recursos de aprendizaje abiertos crean también la necesidad de que los docentes adquieran una comprensión suficiente de los mismos para poder desarrollar las destrezas digitales adecuadas y utilizarlos de modo efectivo en la enseñanza, así como para contribuir a una educación de gran calidad».

La cita de la unión europea insta a que los maestros tengan que capacitarse para desarrollar sus destrezas ya que el aprendizaje digital avanza de una manera muy rápida y ya se está incursionando mucho en la educación y así con buenas destrezas adecuadas de podrá contribuir de una muy buena calidad en la educación.

SOFTWARE EDUCATIVO

Es un término que hace referencia a un programa informático. Estas herramientas tecnológicas disponen de distintas aplicaciones que posibilitan la ejecución de una variada gama de tareas en un ordenador (computadora).

Educativo, por su parte, es aquello vinculado a la educación (la instrucción, formación o enseñanza que se imparte). El adjetivo también se utiliza para nombrar a lo que permite educar.

A partir de estas definiciones, podemos indicar que un software educativo es un programa informático que se emplea para educar al

usuario. Esto quiere decir que el software educativo es una herramienta pedagógica o de enseñanza que, por sus características, ayuda a la adquisición de conocimiento y al desarrollo de habilidades.

Hay muchas clases de software educativos los cuales muchos de ellos están diseñados para apoyo al docente de esta manera el profesor puede acudir a ellos para reforzar y ofrecer mejores lecciones en clases. Sin embargo, otros se orientan exclusivamente al estudiante ofreciéndole un entorno de tal manera que por su propia cuenta él pueda aprender.

La ciencia, la tecnología y la innovación tecnológica a través de los años se desarrollan a pasos agigantados, se ven condicionadas por el contexto en que se desenvuelven; y en constante retroalimentación evolucionan modificando todas las esferas de la vida del hombre. La llegada del siglo XXI significó la generalización de la era digital, las Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones (Tics) e influyen en el mundo actual y en sus consecuentes cambios. (Madariaga, 2016).

Según lo citado podemos ver como la ciencia junto a la tecnología a través de los años ha venido innovando mucho y eso trae por consecuencia una modificación en la vida del hombre y podemos ver que tiene un constante aprendizaje ya que con el siglo XXI se generalizó la era digital.

El surgimiento de la Computadora y el desarrollo de las redes de comunicación permitieron que se convirtiera en una herramienta cotidiana de trabajo, modificando el modo de hacer del hombre y su modo de comunicación, la enseñanza no ha estado ajena a este fenómeno, pero las nuevas tecnologías, no tienen en sí mismas potencialidades intrínsecas que la doten de posibilidades

de enseñar eficientemente, si no es con un uso adecuado del medio. (Hernández, 2016)

Cita el autor que con la llegada de la computadora y el manejo de las redes de comunicación el hombre lo adopto ya como una herramienta muy cotidiana en su trabajo, tanto así que cambio su modo de comunicarse. La enseñanza podemos ver que también ha hecho uso de este fenómeno como son es la informática, nuevas tectologías y medios de comunicación que tienen una gran posibilidad de poder enseñar eficazmente usándolas.

TUTORIALES

El término tutorial es un neologismo de origen inglés que suele utilizarse en el ámbito de la informática Se trata de un curso breve y de escasa profundidad, que enseña los fundamentos principales para poder utilizar algún tipo de producto o sistema o para poder realizar una cierta tarea.

La palabra puede ser vinculada con varias nociones de la lengua española. La tutoría por ejemplo, hace referencia a la dirección o amparo de una persona, que se encuentra a cargo de un tutor. En este sentido, un tutor se encarga de la instrucción de la persona con la cual se desempeña, transmitiéndole sus conocimientos.

Los tutoriales son algo practico que se vienen usando mucho en los diferentes ámbitos de la educción y en la cotidianidad de la vida diaria, ya que cuando necesitamos adquirir un conocimiento previo aquello podemos recurrir a lo que son los tutoriales para poder nutrinos con un extendido conocimiento en alguna área específica.

Desde el campo de la educación, es concebida como el conjunto de tecnologías digitales que asisten en la comunicación y los

procesos de enseñanza aprendizaje. Herramientas que pueden ser utilizadas para apoyar los procesos didácticos, de manera que permita a los aprendices y tutores interactuar a través de un dialogo mediado, privada o colectivamente, en el desenvolvimiento tanto de la enseñanza como del aprendizaje (María, 2016).

Según lo citado podemos ver que el campo de la educación abre paso al conjunto de tecnologías digitales para que pueden ser usadas en los procesos didácticos y así se pueda interactuar a través de un buen dialogo y se pueda desenvolver de una mejor manera en el aprendizaje y también en la enseñanza de hoy.

La cartografía conceptual es un procedimiento para abordar la construcción y comunicación de conceptos en la formación de competencias cognitivas dentro del campo de la educación virtual, dando cuenta de sus relaciones y organización, lo cual posibilita la comprensión del objeto de estudio (Sergio, 2014) .

Según el autor cita que el procedimiento conceptual para poder llevar a cabo la construcción y la comunicación dentro de la educación virtual nos posibilita una mejor comprensión de nuestra información y nuestro tema a estudiar gracias a las relaciones y organización que tienen las nuevas tecnologías y los nuevos medios de comunicación.

GUÍAS VIRTUALES

De modo eminentemente práctico, se proponen una serie de orientaciones didácticas que facilitan el compromiso con nuevas prácticas pedagógicas. Esta obra presenta tareas, competencias y modos de hacer del docente en la realidad actual, apoyándose en tablas, imágenes y ejemplos ilustrativos, pedagógicamente diseñados para distintas

versiones de Moodle, pero que pueden adaptarse con facilidad a otros entornos virtuales de aprendizaje.

Lo que en definitiva interesa es que el lector reflexione y profundice en los aspectos teóricos y didácticos, de tal manera que llegue a la elección de la tecnología más apropiada para implementar una propuesta educativa concreta.

Con lo nuevo de las tics podemos ver que es ahora muy práctico el hecho de presentar tareas, hacer trabajos grupales ya que tenemos muchas herramientas la cual facilitan mucho la comunicación y enriquecen mucho también nuestra distintas maneras de impartir la enseñanza, es adaptable a un entorno apropiado para el aprendizaje.

(Carmona, 2017) Señala “Se ve la necesidad de construir diferentes documentos para socializar los elementos conceptuales - organizacionales, pedagógicos, comunicativos, tecnológicos- constitutivos de la estrategia virtual, con el propósito de unificar criterios dentro de la comunidad académica”. (p.45). Según cita el autor nos vemos en la necesidad de crear nuevos materiales como estrategia con el propósito de que muchos criterios pueden ser tomados atención y se pueda unificar la comunidad académica, con ayuda de elementos como son las nuevas tecnologías y las tics.

(Carmona, 2017) Señala que cada contenido educativo debe responder a un propósito y a una intención educativa. Los docentes han de trabajar de manera articulada, con equipos creativos, expertos en diseño, formas narrativas, animación y composición, para orientar de la mejor manera la producción de los contenidos educativos. (p.45)

La cita del autor nos expone que cada contenido que se pueda crear para el aprendizaje debe de tener un buen estándar de producción ya que los docentes podrán trabajar con ellos de una manera muy fluida y se podrá orientar mejor al que haga uso de las mismas.

JUEGOS EDUCATIVOS

A lo que se presenta como un medio de diversión se lo califica como lúdico. Por ejemplo: “Ahora vamos a realizar una actividad lúdica con los más chicos”, “Mañana se hará un encuentro lúdico en la plaza del barrio”, “Ambos grupos se enfrentarán en un reto lúdico y los ganadores recibirán golosinas como premio”.

Es importante tener en cuenta que lo lúdico también puede ser considerado como algo pedagógico o educativo. Los juegos estimulan diversas habilidades en los participantes, tanto físicas como psicológicas. Por eso desarrollar una actividad lúdica resulta enriquecedor por múltiples motivos.

Se le llame método lúdico a las diferentes estrategias que podremos usar para que nuestro método de aprendizaje y enseñanza sea más divertido y así se pueda estimular al estudiante a poder aprender divirtiéndose.

(Herrán, 2016). De este modo, los juegos como estrategia lúdica inclusiva puede orientar (siempre y cuando se atenga a la finalidad en su desarrollo) a la participación activa de los educandos en la sociedad, pues se ocupa desde diversos ámbitos: social, personal, interpersonal, psicológico y pedagógico; supone un saber dialogar desde el marco de la interculturalidad, entendiendo la inclusión educativa del buen vivir con una

perspectiva que coadyuva a la relación dialógica con la persona como realidad abierta e inabarcable.

Según cita el autor los juegos educativos son una manera de poder educar de una manera participativa en muchos ámbitos de la sociedad, así se extiende una educación del buen vivir y se puede entablar un dialogo con marco de la interculturalidad que nos ayuda a poder tener una buena comunicación entre los grupos y también en la relación profesor estudiante.

(Ferreira, 2015) La Educación Inclusiva apuesta por una escuela conectada a la comunidad educativa, defendiendo el ambiente de aprendizaje y ofreciendo calidad para sus alumnos. Se trata de una escuela que reconoce y aborda las diferencias, dando sentido y significado a la diferencia en sí misma. De acuerdo con la filosofía de la escuela inclusiva, todos los niños deben ser educados en una escuela libre de barreras pedagógicas, administrativas y de gestión de recursos.

Cita el autor que cuando se ofrece esta calidad de educación y estos métodos se llega a tener una calidad entre los estudiantes y se reconoce que es una institución libre de barreras y paradigmas que no ayudan en una buena enseñanza. Muchas herramientas hacen la diferencia y le dan sentido a los métodos en el aprendizaje.

NUEVAS TECNOLOGÍAS

Gracias a la tecnología educativa, los docentes pueden planificar el proceso de aprendizaje y optimizar la tarea de enseñanza. Esto es

posible gracias al uso de recursos técnicos, como computadores (ordenadores), televisores, etc.

Aunque siguen existiendo docentes que consideran que los llamados “métodos tradicionales” siguen teniendo vigencia y valor a la hora de enseñar a los alumnos, hay otros que están a favor por completo del uso de la tecnología educativa. Estos últimos consideran que el empleo de ordenadores, Internet, teléfonos móviles, tabletas o pizarras digitales, por ejemplo, trae consigo una larga lista de ventajas, tales como las siguientes:

- Es una forma de que la educación se adapte por completo a la actualidad, que esté acorde a la era tecnológica que nos ha tocado vivir.
- Les permite a los docentes tener a su disposición una larga lista de recursos y herramientas sobre los que sustentar su explicación de la asignatura.

(Granados, 2015) Búsqueda por mejorar el aprendizaje trae consigo la tarea de involucrar la tecnología con la educación. Y es con la docencia que se viene completando el proceso de enseñanza - aprendizaje, el uso de las TIC supone romper con los medios tradicionales, pizarras, lapiceros, etc.; y dar paso a la función docente, basada en la necesidad de formarse y actualizar sus métodos en función de los requerimientos actuales.

Según la cita nos muestra cómo podemos romper con medios tradicionales y dar el gran paso a usar las herramientas que nos ofrece las tics ya que con el paso del tiempo es una necesitada el uso de ellas y también un requerimiento actual es el poder actualizarse con los nuevos métodos.

(Herrera, 2015) La tecnología y sus aportaciones van evolucionando y cambiando los campos del conocimiento de manera muy rápida, es aquí, donde se puede valorar que la educación, como disciplina, está asumiendo nuevos retos y desafíos que merecen un estudio más detallado.

Según la cita nos dice que la tecnología está avanzando muy rápido y está cambiando constantemente y por eso debemos aprovechar los campos de conocimiento para asumir nuevos desafíos y poder hacer algo muy bien planteado y elaborado gracias a las aportaciones de la tecnología hoy en día.

INTERNET

El desarrollo de Internet ha superado ampliamente cualquier previsión y constituyó una verdadera revolución en la sociedad moderna. El sistema se transformó en un pilar de las comunicaciones, el entretenimiento y el comercio en todos los rincones del planeta.

Las estadísticas indican que, en 2006, los usuarios de Internet (conocidos como internautas) superaron los 1.100 millones de personas. Se espera que en la próxima década esa cifra se duplique, impulsada por la masificación de los accesos de alta velocidad (banda ancha).

Podemos ver como el internet se constituyó en algo ya parte de nuestra sociedad gracias a él podemos comunicarnos con personas al otro lado del mundo, acortar distancias y tener una amplia gama de comercio también, el internet es un medio de comunicación que ha ayudado a una gran evolución en distintas áreas de nuestra sociedad.

(Sanou, 2017).Las redes y servicios deben ser asequibles tanto para escuelas como para individuos, si han de ser utilizadas

eficazmente. El costo de acceso a ancho de banda básico es más de 5% del ingreso nacional promedio en la mayoría de los países menos desarrollados, pero menos de 1% en los países ricos.

Según la cita este servicio debería. Ya estar en nuestros centros de educación para que sean utilizadas de una manera muy eficaz; aunque hay países más desarrollados que otros el autor cita que es necesario que se invierta en este servicio en los países para que la educación pueda ir alcanzando nuevos niveles.

(Kim, 2016).El éxito en la era digital requiere habilidades digitales. Al ingresar al mercado laboral, los individuos deben poder hacer uso de computadoras y otros equipos digitales. La alfabetización digital – la capacidad de usar aplicaciones en línea, encontrar información, evaluar su calidad y emplearla en la vida cotidiana – es fundamental para vivir en el mundo digital, particularmente para el número creciente de quienes trabajaran en industrias TIC -intensivas.

Según la cita del autor nos indica que es muy necesario estar dispuesto a poder mejorar y capacitarse en el uso de computadoras y medios digitales, el cual hoy en día es un procedimiento que debemos pasar para poder evolucionar en nuestros conocimientos de las Tics.

REALIDAD VIRTUAL

Mediante diversos equipos y programas informáticos, la realidad virtual genera una simulación de la realidad. Esto quiere decir que la persona que usa la realidad virtual (o que “ingresa” en un entorno de este tipo) siente que está interactuando con elementos reales, aunque no lo sean en sentido físico.

Lo habitual es que el individuo utilice un casco con un visor que proyecta las imágenes. Además, puede contar con diversos sensores en la ropa para interactuar con el entorno virtual.

La realidad virtual es un salto muy grande de la tecnología ya que con este método se puede estar en muchos escenarios desde un mismo lugar, tener sensaciones que nos ayudan a crear un ambiente y poder proyectarnos como que si realmente estuviéramos en el escenario.

(Flores, 2014) La realidad virtual tiene aplicación en la enseñanza de la ingeniería, en particular en la ingeniería eléctrica, por las características que posee y que le permiten, a diferencia de otras tecnologías, involucrar a los estudiantes en situaciones muy parecidas a la realidad, pero sin los riesgos que están podría representar.

Según la cita la realidad virtual nos ayuda a que el método de aprendizaje en el área de electricidad sea sin los riesgos de los cuales están expuestos los estudiantes de estas carreras por sus diferentes escenarios que pueden llegar hacer peligrosos, pero con la realidad virtual esos escenarios se los puede recrear sin ningún riesgo posible.

(Urra Medina, 2017). La simulación virtual: se realiza en una realidad de pacientes virtuales con la simulación de escenarios clínicos generada por un computador en forma tridimensional, donde se ve, se manipula y se interactúa con diversos elementos. Un ejemplo es La segunda vida, un software tridimensional que a través de un avatar -persona digital creada y asignada- se recrea cómo es la persona en 3- D. Este avatar es capaz de explorar e interactuar con otros usuarios avatares para explicar una realidad virtual. Otros ejemplos son: el BioSimMER, una plataforma de

realidad virtual usada para entrenamiento de personal de emergencia, o el Active Worlds, Twinity.

La cita del autor nos señala que la realidad virtual es un aporte muy importante tanto para la educación como para otras áreas como la medicina el cual se puede hacer prácticas con elementos virtuales eh interactuar también con ellos, también nos ayuda para en entrenamiento de personal de emergencia en los escenarios de riesgos.

HIPERTEXTOS

El hipertexto en informática es una herramienta de creación, enlace y distribución de información de diversas fuentes, que opera en base a una estructura no secuencial sino asociativa, es decir, no lineal, directa, sino que lleva de una cosa a otra, muy a la manera del pensamiento humano.

Esto se da mediante enlaces asociativos denominados hipervínculos o referencias cruzadas, que llevan de un documento principal a otros secundarios en los cuales es posible rescatar información suplementaria o complementaria. A esta dinámica se la denomina enlace o link (del inglés), y es fundamental en el uso de internet.

Gracias a la tecnología y la creación de los hipertextos podemos hacer de una simple lectura a una herramienta muy interactiva donde podremos poner más textos adicionales y hacer más una dinámica más fluida en el momento de la lectura y el aprendizaje.

(Álvarez, 2015) En este apartado, trazamos un breve recorrido por una serie de concepciones que definen y problematizan la hipertextualidad, sin ánimos de presentar un estado del arte exhaustivo, sino más bien de realizar un recorte que dé cuenta de

las reflexiones y categorías que configuran la mirada analítica que volcaremos sobre la experiencia educativa seleccionada.

Según el autor son una experiencia en la cual se reflexiona y se categoriza con una mirada analítica, los hipertextos son útiles y ayudan mucho para una buena experiencia en la educación, el aprendizaje y todo en cuanto se lo pueda utilizar para poder agilizar una lectura más eficaz.

(Álvarez, 2015). Los textos fragmentados que componen el hipertexto rompen con la linealidad que regía como principio ordenador el mundo de lo impreso. Apertura, infinitud, descentramiento, autonomía y libertad son algunas de las características principales que pueden atribuírsele al hipertexto en contraste con el texto.

Cita el autor que los hipertextos nos dan una sensación más amplia de una simple lectura y rompe los esquemas del mundo de lo impreso, nos da libertad al no ser limitado esa es una de las principales características de esta herramienta que es un gran aporte para la enseñanza y un gran aporte para la educación.

(Gisbert, 2016) a estos nuevos estudiantes los denomina Nativos Digitales de un lenguaje digital, mientras que al resto los define como Inmigrantes Digitales, personas que, aunque puedan llegar a adaptarse y aprender y aprender a usar estas tecnológicas, no dejan de ser inmigrantes en un mundo digital, manteniendo su acento que les diferencia (p.50).

Por lo tanto, se supone que la utilización de estas innovaciones digitales implica un dispositivo docente para hacer que el contenido educativo pueda ser elaborado con variedad de recursos con un objetivo final específico para fomentar el proceso educativo de aprendizaje.

La utilización de medios digitales en prácticas instructivas es claramente clave.

(Villon, 2016) La producción de contenido y medios digitales cuentan con uno de los aspectos fundamentales para la alfabetización, en el medio que sea, es la posibilidad de que cualquier usuario pueda ser potencialmente productor de contenido. La producción, comunicación y remezcla de contenidos ha aumentado de manera considerable gracias a las facilidades que existen hoy en día y que están asociadas a muchas de estas herramientas digitales. La tecnología no solo es un medio para capacitar a los estudiantes, sino que se convierte en un método de comunicación, de relación, así como una parte ubicua y transporte de su vida. (p.29).

El autor hace referencia a uno de los aspectos fundamentales de los medios digitales que tratan de la producción misma de contenidos, que se logra por la cantidad de información que se tiene con el avance tecnológico. Un ejemplo claro es el internet y su característica principal que es mucho contenido el cual debe ser analizado para su asimilación.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

El ser humano mediante su proceso evolutivo, ha querido conseguir el conocimiento de todo lo innovador, sin embargo, su adelanto social, tecnológico, religioso y cultural se vio enmarcado solo en la indagación que efectivamente ha conseguido sentido y lógica, de ahí surge el aprendizaje significativo que se integra con los conocimientos que efectivamente son precisos y tienen sentido.

En mención el aprendizaje significativo en el contorno estudiantil se relaciona con todos los conocimientos racionales y efectivamente

permitidos para el progreso completo del alumno, a continuación se muestra otro punto de vista a este concepto.

(Paztuizaca, 2015) Explica: “El auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido” (p.38).

Concerniente a lo citado, se podría comprobar el aprendizaje significativo como la investigación alcanzada por el alumno que tiene como propósito contribuir conocimiento que alcance ser aplicado en cierto contorno de la vida externa e internamente del entorno formativo donde se desenvuelve.

Varios puntos de vista contruidos por los diferentes autores citados, el aprendizaje significativo se encuentran unidos a la información lógica que precisara el alumno para poder desplegar en el contorno durante toda su vida, por lo habitual la imaginación del alumno lograra relacionarlo con algún instante o contexto en específico que consentirá un mejor aprovechamiento de estos conocimientos.

(Garcia, 2011) “se construye conocimiento a partir de las experiencias por las que han pasado por el transcurso de sus vidas” (p.38).Teniendo en cuenta lo proyectado por el autor, el aprendizaje significativo es una complementación entre las experiencias logradas en el tiempo de la vida y los conocimientos distribuidos por el educativo, estableciendo una dependencia directa que consienta percibir de una forma más lógicas los incomparables conocimientos confusos que se proyectan en clases.

Constan pedagogos que no le dan importancia a los métodos para la aplicación de aprendizajes significativos, volviendo las clases muy hipotéticas trayendo una sistemática muy retrograda conducente a retener los contenidos de clases para un terminante evento como un examen, sin tomar en cuenta que pronto de eso, los conocimientos valorados son reconsiderados de forma involuntaria por la imaginación del alumno.

Es significativo que el pedagogo aplique aprendizajes significativos conducentes a las otras plazas del aprendizaje, para que la imaginación del alumno pueda corresponder con otras condiciones tornando las clases más emprendedoras y con más interacción, brindando la conformidad de lograr los objetivos trazados por el pedagogo.

ESTRATEGIAS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

El uso de las consecutivas destrezas, son un mejoramiento para ocuparse durante el proceso enseñanza-aprendizaje y que certifican que los alumnos posean una alta penetración al igual tiempo que son determinados para instruirse. La inicial habilidad se conoce de la “dinámica” de iniciación para una clase. Se propone al pedagogo arreglar una recreación que implique a los alumnos con el contenido de la jornada, proporcionando así el aprendizaje de modo directo.

Una habilidad que podemos efectuar es la formulación de interrogantes. Se encomienda que el pedagogo muestre una entrada corta de un argumento definitivo para prontamente extender con una sucesión de cuestiones afines al contenido para admitir que los alumnos recapaciten, examinen y debatan sus propias opiniones. Es así puesto que ellos emprenden a establecer su beneficioso aprendizaje.

(Sumba, 2014) “El aprendizaje significativo es producto siempre de la interacción entre una información nueva y la estructura cognitiva persistente”. (p. 17). Según lo citado por el autor se puede indicar que el aprendizaje significativo es la definición científica de las circunstancias experimentadas en la vida cotidiana, al relacionarlos el sentido común causa una caracterización inmediata que mejora la intuición de uso permanente.

Para provocar el aprendizaje internamente, el pedagogo debe mostrar imágenes, videos y cualquier ejemplo de archivos adjuntos que fascine la curiosidad de los alumnos. Por lo demás, siempre se puede completar dinámicos para crear una práctica más equilibrada con el conocimiento, de modo participativo.

Otra habilidad implica una actividad nombrada “feedback” lo que se transcribe como una retroalimentación. En esta fase los alumnos están condicionales a debatir las opiniones primordiales de la clase de la jornada de forma oral, lo que toma cuestión de minutos posteriormente al finiquitar la clase.

TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVOS

Para que el aprendizaje significativo se origine se requiere investigar de manera ágil una vinculación propia entre los adjuntos experimentados y aquellos ya poseídos. Actualmente, en este asunto hay lugar para localizar otras modalidades. David Ausubel diferencia entre tres clases de aprendizaje significativo:

APRENDIZAJE DE REPRESENTACIONES

Es cuando el infante consigue el léxico. Inicialmente experimenta vocabularios que personifican objetos existentes que poseen importantes significados para él. A excepción de estos no los asemeja a manera de categorías.

Según (Palomino, 2017) En este tipo de aprendizaje, la persona otorga significado a símbolos que los relaciona a aquella parte concreta y objetiva de la realidad a la que hace referencia, recurriendo a conceptos fácilmente disponibles, para crear representaciones e identificar las mismas. Así el aprendizaje de representaciones consiste en retener el nombre de las palabras y otros símbolos asociándolos con lo que representan.

Según lo citado por el autor se puede indicar que el aprendizaje por representaciones es la definición científica de la relación que hacemos al enseñar al niño a identificar los objetos fácilmente, ya que ellos se graban los nombres y los reconocen por ilustraciones.

(Fingermann, 2017) Como ejemplo cuando un niño aprende una nueva palabra, esta es carente de todo sentido, sin saber lo que representa. El aprendizaje por representaciones es asignar un símbolo a una idea, como es: ver un sapo y saber que se llama sapo.

Según lo citado por el autor cuando se enseña al niño una palabra nueva lo realizamos por medio de ilustraciones de esta manera el graba la imagen con la palabra y al momento de volver a verla recuerda el nombre de la misma.

APRENDIZAJES DE CONCEPTOS

El infante a partir de prácticas específicas, percibe que la expresión “mama” puede utilizarse siempre por distintos individuos refiriéndose a sus madres. Además se muestra cuando los niños en período preescolar se someten a varios argumentos de enseñanza por admisión o por innovación y perciben conceptos abstractos.

(ARMAS, 2011) “En este tipo de aprendizaje se busca asociar un símbolo a un objeto concreto y objetivo, algo que en la mayoría de los casos tiene un significado muy personal, accesible solo a partir de nuestras experiencias”.(p.34)

Según lo citado por el autor se puede indicar que este tipo de aprendizaje enseña al niño que cada palabra aprendida puede utilizarse por diferentes individuos teniendo el mismo significado para cada uno de ellos.

Un concepto, es la difusión de una forma, que consiente atribuir el concepto a modo que puede ser de gato, a todo el conjunto de la especie. La práctica va a exteriorizar, que todos los seres cuadrúpedos que gruñen se asemejan con el término, y cuando se haya asimilado, se asemejara, cuando cualquiera indique ese concepto.

APRENDIZAJES DE PROPOSICIONES

En esta enseñanza el discernimiento surge de la composición lógica de percepciones, a partir de ella se ejecutan evaluaciones científicas, matemáticas, filosóficas muy complicadas. Demanda más esfuerzos, se ejecuta de carácter voluntario y consecuente. Por supuesto, se utiliza de los dos antepuestos, ejemplos de aprendizajes significativos.

(Fingermann, 2017)Es donde las palabras se combinan formando ideas nuevas en forma de oraciones, que tienen un significado distinto que la suma de las palabras que contiene. Para comprender significativamente una proposición debemos primero conocer el significado de cada concepto que la conforma, y luego el significado de la oración total, que posee un significado compuesto.

Según lo citado por el autor se puede indicar que este tipo de aprendizaje enseña al niño que con cada palabra puede formar un conjunto de oraciones que representan un significado diferente dependiendo del orden con el que formemos la oración.

CASOS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

En otros países se han proyectado saberes de problemáticas y propuestas de procedimiento en base a la calidad de los aprendizajes significativos en los alumnos, los propios que planean una base general ubicada a la escasez de que todos los adjuntos dictados estén complicados y condenados.

(Rodríguez, 2014)Indica:” Es necesario adentrarse en la teoría en sí, y profundizar en la misma de manera que la aprendamos significativamente”. (p.14). Teniendo en cuenta lo citado es obligatorio que el pedagogo conozca toda la investigación privada de los aprendizajes significativos, de modo que el emplear se vuelva posible y espontaneo, optimando el aumento de archivos planteados en clases.

Además una indagación ejecutada en Brasil, encaminada a narrar la hipótesis del aprendizaje significativo y su correlación directa con el mapeamiento conceptual, se maneja como una habilidad que reincide en el corte de diferentes contenidos para su penetración abreviada.

(Moreira, 2014)Afirma: “Los mapas conceptuales son una estrategia para facilitar el aprendizaje significativo en situación formal de enseñanza, como instrumento de evaluación de aprendizaje y de análisis de contenido curricular” (p.1). A partir de este punto de vista, el manejo de mapas conceptuales, admite desenvolver la creatividad del alumno, cambiando el proceso de elaboración para que los adjuntos aprovechados en clase se cambien en fichas inquebrantables en la mente del alumno, accediendo a una automatización de su práctica educativa.

En los argumentos pedagógicos mundiales, la concentración de habilidades que provoquen aprendizajes significativos, es de trascendental excelencia en el progreso de la enseñanza existente, ya que los compuestos elementos positivos tantos concretos, apasionados y sociales, causan muros entre el pedagogo y el alumno que incurren en la penetración de adjuntos curriculares y por ende en la aptitud del rendimiento estudiantil.

LA NUEVA PEDAGOGÍA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Los acontecimientos pedagógicos aplicados al progreso del aprendizaje significativo, han entrado en la mejora del rendimiento estudiantil, que encuadre una mayor colaboración en la clase, una excelente respuesta, y una mejor exhibición de lo ensayado. Aprovechando todos los instrumentos del medio para fundar instrucciones permanentes.

(Urzua, 2015)Añade: “Ante los cambios en el mundo contemporáneo, el aprendizaje basado en problemas en los procesos de enseñanza – aprendizaje se establece como un método innovador que se centra en el estudiante” (p.4). Este punto de vista indica que, la sociedad presente requiere una formación conducente al planteamiento de doctrinas creativas, atrayentes y novedosas que impliquen al alumno como aspecto más preciso de la enseñanza, de ahí parte la ansiedad sobre el progreso de nuevos aprendizajes significativos.

Los acontecimientos pedagógicos en la enseñanza, están direccionadas a la superación, ya que se sitúan de modo inmediato al alumno y la calidad de que en su paso por la etapa educativa no solo atiende y note nuevas investigaciones, sino que esos adjuntos permanezcan en su imaginación como aprendizajes significativos basados en la práctica.

(Reeditor, 2014)”Emplear activamente los conocimientos previos para asimilar la información nueva” (p.4). En los otros años de formación se trazan las materias primordiales, las mismas que se desarrollan con percepciones más complicadas según el nivel más experimentado, pero si se examina de una forma más precisa, estos adjuntos se observan que, solo son importantes más conceptualizados de las doctrinas trazadas en los principales años.

Los manifestantes pedagógicos se consolidan al uso de las habilidades y métodos que optimicen el progreso intelectual y social del alumno, de una forma que logre, aplique y comparta los conocimientos recogidos internamente del aula en contextos y periodos que se dan en la jornada diaria, con el objetivo de que pueda fortificar de forma práctica en su ambiente.

La concentración de nuevas enseñanzas educativas es necesaria para poder reanimar las técnicas que por lo habitual se emplean dentro de los establecimientos educativos de forma que coexista una invención en la forma de exponer los adjuntos trazados en el currículo de una manera más participativa y desarrolladora tanto de prácticas y destrezas.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA REFORMA EDUCATIVA

Dentro del desconocido instrumento curricular actual y conducente al esbozo de todos los adjuntos fundamentales de las otras materias, se trazan ciertas ideas conducentes al progreso de la penetración del alumno mediante un punto de vista apoyados en habilidades con razonamiento de ocupación que acceden a una valoración precisa y concisa de la investigación recogida y procesada.

El (Educacion, 2016) Establece: “Este documento constituye un referente curricular flexible que establece aprendizajes comunes mínimo y que puedan adaptarse al contexto y a las necesidades del medio escolar”. (p.7). A manera se puntualiza en la cita antepuesta, la enseñanza en el Ecuador, está fundada en una orden de ejes ubicados a la enseñanza sistémica de los comprendidos proyectados en la innovación, la cual se desenvuelve de una forma muy espontánea y perceptible al conferenciante.

Los aprendizajes significativos en la innovación pedagógica, son unos de los aspectos más significativos, ya que el objetivo primordial que

proyecta esta guía es el de optimizar la eficacia pedagógica y eso no se puede efectuar sin el alumno, intuye lo que el pedagogo enseña, seccionando el proceso de enseñanza aprendizaje tan preciso para el progreso general.

El (Educacion, 2016) establece: “Se promueven ejercicios o problemas que permitan a los estudiantes transferir los aprendizajes a situaciones nuevas o distintas” (p.65). Desde el enfoque curricular, es preciso que los adjuntos presentados desenvuelvan destrezas intelectuales en el alumno, que causen una excelente resolución de la investigación trasladada en el proceso de las materias aprovechadas en clases.

La formación asentada en competitividades que expone el Ecuador, ha sido tomada en cuenta para ampliar variadas destrezas pedagógicas en otros países, debido al progreso de adjuntos dirigidos en la realidad nacional y específico del país en las incomparables áreas de la enseñanza.

Es muy significativo que el pedagogo tenga reciente el manejo de esta guía en la diligencia de nuevos adjuntos implantados en la proyección tanto periódica como cotidianas, así como en el plan anualizado, donde se proyectan todos los objetivos y obligaciones a manejar en el aula.

LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

Dentro de la enseñanza se desenvuelven otros medios que utilicen de vínculo para que el alumno pueda normalizar la declaración de diferentes adjuntos de modo perfeccionado, pueda corresponder de carácter óptimo, con las prácticas que se viven corrientemente.

(Escobar, 2014) “La educación general básica se sustenta en diversas concepciones teóricas y etológicas del que hacer educativo; en especial se han considerado algunos de los principios de la pedagogía crítica que ubica al estudiante como el protagonista principal” (p.4). A partir de esta percepción se logra explicar todos los manuales con los que describen la transformación actual, en base a la enseñanza que se forma desde inicio a fin del área pedagógica según su relación con el eje proyectado.

Una formación completa establecida en instrucciones que puedan ser efectuados en cualquier instante de la existencia es lo que proyecta la enseñanza, una serie de adjuntos examinados y de espontánea intuición de compromiso a la época y el nivel académico del pedagogo, que optimicen su perspectiva de las necesidades existentes que surgen en la costumbre de todas las superficies del conocimiento.

(Escobar, 2014) Afirma “Aprender significativamente es pensar”. (p.1). En base a lo que cita el autor, esta pequeña expresión simplifica todo lo preciso para especificar la calidad que poseen los aprendizajes significativos en la formación ya que muchos alumnos no deliberan ni reflexionan al expresar observaciones o efectuar otras labores.

Es inevitable que el pedagogo encuadre su punto de vista en la formación, sin despreciar la exploración de las nuevas destrezas que valgan de mejoramiento para que el alumno experimente el concientizar la

escasez de preocuparse y razonar antes de proceder u opinar sobre cualquier contexto que se presente.

FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

Con proporción a la fundamentación epistemológica, esta superficie obedece a cada indicador de los elementos del sujeto indagado, que muestra los recursos y medios digitales en el aprendizaje significativo. La epistemología tiene como finalidad establecer la naturaleza y el inicio equivalente del discernimiento.

Dentro de esta epistemología, se razona que todas las herramientas de tecnología de datos y notificación de medios digitales logran ser alcanzados como aparatos mediadores para el aprendizaje significativo. Estos aparatos no solo admiten dialogar con una particularidad o estado general, sino que también cambian un argumento similar, ya que cuando su uso se oculta, el sujeto revela como personificar otra ideología.

(Lozano, 2015) Afirma: “El pragmatismo estudia científicamente los procesos mentales con el fin de comprender la conducta humana y ubicar los fenómenos mentales como agentes casuales del comportamiento”. (p.4). En reseña a lo expuesto, se obtiene especificar la dependencia que tiene el pragmatismo con el artículo de las formas y capacidades que se tiene y la concentración del progreso y la utilización de razonamientos.

Este es el fragmentado por el que se crea la enseñanza para este innovador, como un pensamiento externo y posible que termina existiendo internamente, correcto. (Vygotsky, 1978-1979). Era significativo perfeccionar un análisis con manuales bibliográficos de autores antiguos y modernos, con los cuales era evidente revelar datos intelectuales atractivos que ayudan a la transcripción da cada idea personificada.

Para Lev Vygotsky, uno de sus encargos más fundamentales es edificar un procedimiento de educación humana, en la generalidad de sus organizaciones efectivas, ya que la expresión de un definido de los adjetivos más característicos de la representación central de sus contemplaciones, en las cuales afecta la utilización de aparatos, para ayudar a lograr un progreso y difundir los ordenamientos generales.

(Beresaluce, 2014) Indica: la epistemología orientada al pragmatismo conceptualiza las teorías más importantes del desarrollo de los procesos mentales orientadas al estudio de cómo estos procesos son una referente para la toma de decisiones que le permiten al sujeto interpretar, procesar y almacenar información dentro de lo que conocemos como memoria y su desenvolvimiento en la capacidad de recepción y respuesta. (p.5).

De esta manera los medios pedagógicos digitales son directamente pragmáticos ya que no son hipótesis, por el contrario, se obtiene experiencia con el uso de los numerosos recursos permitiendo desde el ordenador o aparato inteligente.

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Los impactos formativos más allá de sus contenidos sobrentendidos de cambiar los cuadros en general, además comprometen sentirse a nivel característico. Los alumnos, aprenderán a sentirse estimulados por una influencia estudiantil donde la improvisación ocupa un fragmento adaptable. Las circunstancias de adquisición de la invención logran ayudar a los alumnos a optimizar sus etapas de esfuerzo, están precisos a consentir un compromiso más significativo por su aprendizaje, a utilizar la indagación, transformar y ocuparse de los inconvenientes.

(Cupita, 2015)Indica: La enseñanza se basa en un modelo fundamentado en las teorías del uso pedagógico del software y las teorías del aprendizaje. Este modelo es más para las lingüistas y psicólogos que para maestros de la educación básica, por lo cual se hace necesario iniciar un proceso de pedagogización del modelo para que su aplicación sea viable en la escuela pues la pedagogía es la disciplina fundante de la profesión docente. (p.5).

Como muestra la cita sobre las hipótesis del aprendizaje y del proceso del aprendizaje, se debe tener un trascurso pedagógico acorde a las escaseces del establecimiento educativo, por ello el trabajo del pedagogo debe emplear con método la elasticidad estas nuevas representaciones de aprendizajes donde el alumno sea el técnico de su propio discernimiento.

(Diaz, 2012)Afirma: “La motivación no se activa de manera automática ni es privativa del inicio de la actividad o tarea, sino abarca todo el episodio de enseñanza aprendizaje, que el alumno así como el docente deben realizar deliberadamente ciertas acciones, ante, durante y al final, para que persista o se incremente una disposición favorable para el estudio” (p.74).

Concreta según lo citado que el incentivo al alumno consigue desenvolver y perfeccionar el proceso de enseñanza – aprendizaje, lo que le facilita conseguir un excelente nivel de práctica y resultados académicos a lo extenso de un tiempo o semestre.

Los medios digitales conservan un término definido en la procesión, ya que son descubridores de nueva investigación, ya que ayudan a los alumnos a edificar sus adecuadas contradicciones y les admiten perseguir ajustándose, en efecto cambiar el patrón pedagógico supuesto donde los alumnos abandonarían ser recibidores automáticos de la enseñanza.

Desde este concepto, la invención se amplía y progresa en el aprendizaje al añadir al progreso de los contenidos psíquicos. También, considera ser seguro que los progresos apoyan el desarrollo de la familiaridad de los alumnos, intervenir en ellos para que logren afrontar el futuro a partir del punto de vista de los resultados.

Se logra deducir que los medios digitales brindan aparatos considerablemente ventajosos para la prosperidad de los adiestramientos, que afirman los dos componentes del proceso de enseñanza de la ilustración, dando muchos punto de vista al profesor para manejar estos recursos asociados a nuevas metodologías en el aula, con el objetivo de optimizar la práctica de los sustitutos siendo los primordiales receptores.

FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

La colectividad en la popularidad ha disipado un sin número de servicios, por lo que es forzoso que se sistematice una labor pedagógica que constituya individuos del adelanto particular, la corporación pedagógica debe ocuparse en un proyecto frecuente, el de desenvolver conformidad entre los representantes de este argumento.

La indagación tiene su apoyo en la fundamentación psicológica del cognitismo proyectado por Rojas (2016) quien programa la composición considerada como parte de la comprensión del ser humano, por ello el correcto progreso de la equivalente investigación, a través de componentes y habilidades didácticas del aprendizaje.

(Rojas, 2016) afirma: los fundamentos psicológicos se realizan bajo el enfoque Cognitivism, quien parte de la idea, que el proceso cognitivo tiene su origen en la interacción del hombre con su cultura y en la sociedad, llegando a afirmar que las funciones psicológicas superiores se dan dos veces, la primera en el plano social y después individual; es decir interpsicológico e intrapsicológico ocurriendo un proceso de internalización de los objetos provocando la apropiación del mismo y el desarrollo evolutivo del estudiante. (p.3)

Según lo citado se habla sobre el área de progreso, marcando que es el trayecto que existe entre el nivel real, lo que ya maneja el alumno y el nivel permisible, lo que está por adquirir con el refuerzo de peritos, conversan de la enseñanza colaborativa formando insinuación a que esa ayuda está dada por los conjuntos de estudiante-estudiante, estudiante-docente, estudiante-comunidad.

(Brenan, 2014) Indica: asociando tres estructuras del juego lúdico con las fases evolutivas del aprendizaje humano: el juego es simple ejercicio; el juego simbólico y el juego reglado. Dividiendo el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: etapa sensomotriz, etapa pre operativa, etapa operativa o correcta. Etapa del aprendizaje operativo formal. (p.1).

El progreso de destrezas en el alumno en el nivel de aprendizaje, composición proyecta un orden pluridisciplinario de la enseñanza, por ello en los espacios del aprendizaje se debe emplear una nueva medida en la investigación del servicio estudiantil.

La enseñanza, alineación y proceso de la destreza demostrativa de penetración de la enseñanza, es argumento de gran novedad y domina una de las primordiales líneas de indagación de especialistas, pedagogos y otros expertos participantes en labor de la invención en la instrucción y

la formación a fin de conseguir sabiduría desarrolladora que consienta a los jóvenes al innovar el uso de todas sus potencialidades para prepararse en la vida con el propósito posteriormente al distribuir su aprendizaje.

FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA

Los nuevos adelantos tecnológicos brindan oportunidades para instruirse e incluso optimizar la satisfacción particular de todos los individuos con problemas concretos o de enseñanzas, en momentos la invención puede prometer bastante acceso a la formación, ya que los progresos son considerablemente excelentes para ajustar contextos de enseñanzas que convienen a los modos de instrucciones de cada alumno.

(CEPAL, 2014) Afirma: “Casi el 50% de la población entre 5 y 19 años de los países norteamericanos, que la CEPAL estimaba en las de 150 millones en el año 2005, está fuera de los sistemas formales educativos y con una preparación que no les permite una integración plena en la economía moderno e incluso los deja en riesgo de formar parte de los segmentos de población que quedan bajo la línea de pobreza”. (p.4).

Actualmente están existiendo grandiosas innovaciones tecnológicas que transforman de forma insondable las relaciones humanas. El acceso y concepción de discernimiento van a ser los motores del progreso. Los nuevos comportamientos de llegar al discernimiento y la manera de conectividad están en el núcleo de métodos de cambios en los globos financieros, gubernativos y pedagógicos que han dado parte a lo que se nombra globalización.

En las disposiciones generales pedagógicas, en el sentido más íntegro coexiste un vinculado en la preexistencia con una sabiduría de progreso digital. Esto es muestra que los establecimientos tendrán

vigente, que no pueden persistir inadecuados cambios generales, ya que escoltan al proceso de la sociedad de la investigación.

Accediendo percibir que los establecimientos pedagógicos deben ser competentes y no solo brindar una cultura que acceda a los alumnos, no solamente ser los recibidores del discernimiento cotidiano, sino también de interponerse perseverantemente con los nuevos adjuntos e pesquisa de una ciencia digital que trasciende cada jornada.

Según menciona (Waissbluth, 2014) Lo siguiente “Las tecnologías en educación deben usarse para mejorar la calidad de los aprendizajes, no se trata de que los estudiantes aprendan computación, si no de ofrecer experiencias de aprendizajes” (p.20). Según lo citado estas prácticas de enseñanza se afirman en la utilización de habilidades de edificación de preparaciones que investigan la producción de efectos de calidad que logren ser indiscutibles.

Además es una persuasión simultánea por la totalidad de directivos y numerosos establecimientos, que la acometida frente a la brecha digital, sólidamente reconocida con el inconveniente de varias estirpes, razón por la cual sus adolescentes para alcanzar la invención tecnológica deben prepararse, proceder en la perfección con lo que concierne la evolución tecnológica en la formación.

2.4 MARCO LEGAL

CAPÍTULO III DE LA CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA

De acuerdo a la Constitución de la República del Ecuador se describe en los consecuentes artículos.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida, un deber ineludible e inexplicable del estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias, la sociedad tienen derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, el desarrollo de competencia y capacidades para crear.

Ley de Educación Intercultural

Art. 6.- Obligaciones.- Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de información y comunicación en el proceso educativo, propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Art. 34.- Funciones.- El gobierno escolar tiene las siguientes funciones: H.- Apoyar la provisión de sistemas de acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones.

Código de la Niñez y la Adolescencia del Ecuador

En el código de la niñez y la adolescencia del Ecuador, hace informe de una forma más delicada sobre los deberes; fraccionándolos en dos artículos:

Art. 37.- Derecho a la Educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como el adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.

Art. 64.- Deberes.- los niños, niñas y adolescentes tienen los deberes generales que la constitución política impone a los ciudadanos, en cuanto sean compatibles con su condición y etapa evolutiva.

El plan nacional del buen vivir del año 2014, en la página número 19, indica acerca de la Revolución del conocimiento, el mismo que propone la innovación, la ciencia y la tecnología, como medios para el cambio de la matriz productiva, vista de una forma diferente de proveer y adquirir. Este adelanto transportara al país de un período adjunto de recursos delimitados a una de recursos desmedidos, como son la ciencia, la tecnología y el discernimiento, por ende toda diligencia que exponga un nuevo procedimiento para favorecer con el progreso debe ser defendida.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Para establecer si el manejo de los medios digitales tiene un golpe en el aprendizaje significativo de los alumnos se debe provenir a continuidad al recoger el conjunto de investigación permisible manejando herramientas de demostración de fichas a través de los primordiales actores que interceden en ella es decir alumnos, padre de familia, pedagogo y el rector del establecimiento.

Para ello se manejó la particularidad de indagación de campo y bibliográfica defendida apropiadamente a nivel hipotético, las metodologías a manejar son el inductivo y deductivo, la habilidad está encaminada al directivo del establecimiento, la encuesta a progenitores.

El actual proyecto pedagógico manejo la exploración cualitativa ya que se concentra en examinar los inconvenientes, indagando a profundidad dichos componentes que intervienen en la particularidad del aprendizaje significativo, que se da en el establecimiento por la escasas de métodos de enseñanzas transformadoras por parte del pedagogo, produciendo alto índice del aprendizaje significativo, sobresaltando el aprendizaje pluridisciplinario.

3.2 MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA

El propósito del método cuantitativo es contribuir valores numéricamente de encuestas, experiencias, entrevistas con

contestaciones específicas para ejecutar saberes descriptivos y ver cómo se admiten sus variables para conseguir efectos exactos y efectivos.

En el actual proyecto de investigación se emplea el punto de vista cuantitativo al manejar la cosecha de fichas para efectuar otras hipótesis. Se emplea el actual procedimiento en las encuestas a los alumnos, para conseguir la investigación mediante el mismo ejecutar los gráficos estadísticos y examinar los efectos adquiridos.

INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

El procedimiento de investigación cualitativa se basa con averiguación asentada en la investigación de conductas naturales, disertaciones, contestaciones abiertas para lograr y demostrar la definición de significados, que van enfocadas a la edificación del discernimiento, debido al procedimiento entre las individuos comprometidos y su conducta visible.

La exploración emplea el punto de vista cualitativo de indagación al efectuar otras metodologías para recoger fichas como la investigación directa al establecimiento, entrevistas abiertas al pedagogo y dirigentes, investigación de documentaciones del establecimiento, disputa en grupo, estimación de prácticas particulares en el pedagogo, exploración de historias de existencia a los directores y pedagogos de la Unidad Educativa Dr. Miguel Donoso Pareja.

3.3 TIPOS DE INVESTIGACIÓN

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Por su propósito, la investigación de campo tiene como objetivo contribuir con fichas e investigación directa de los dependientes indagados, o de la situación donde suceden los acontecimientos, sin manipular variable alguna, manejando diversas metodologías de

recaudación de datos con la intención de dar respuestas a una contexto o inconveniente formulado.

La indagación aplica el punto de vista de campo al manejar metodologías para recoger fichas como la observación no organizada, entrevistas abiertas, reconocimiento de documentaciones a los directores y pedagogos de la Unidad Educativa Dr. Miguel Donoso Pareja para cosechar datos e investigación del argumento.

INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA

La investigación descriptiva se fundamenta en lograr conocer y representar las circunstancias, tradiciones y cualidades preponderantes en dichos individuos a través de la representación considerada de dinamismos, objetos, métodos y elementos a indagar.

El actual proyecto investigativo emplea el punto de vista descriptivo al afectar las variables de indagación, precisar conceptos, cosechar y calcular los datos, para conseguir resultados positivos que favorezcan a la exploración propuesta en la Unidad Educativa Dr. Miguel Donoso Pareja.

INVESTIGACIÓN EXPLICATIVA

La investigación de tipo explicativa se fundamenta en exhibir las fuentes que produjeron dicha situación al examinar y no solo representa el inconveniente observado.

La presente indagación aplica el punto de vista explicativo al manejar otras técnicas de exploración y proveer investigación que ayude a exponer el objeto de disertación, investigar las fuentes y dar posibles procedimientos al tema presentado para los alumnos de octavo año básica de la Unidad Educativa Dr. Miguel Donoso Pareja en la asignatura de Estudios Sociales.

3.4 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Los métodos de investigación tienen el propósito de revelar algo, investigar y dar contestación de forma simplificada y reprimir o emplear el discernimiento, por lo tanto, se nombrara los siguientes métodos que existieron de provecho para compilar averiguación.

MÉTODO TEÓRICO

El método teórico se maneja en la reconstrucción y progreso de la teoría científica, y en el punto de vista frecuente para emprender inconvenientes de la sabiduría, existiendo indiscutible su exclusiva calidad en el proceso de la exploración.

En el proyecto investigativo, el cuadro hipotético se estima al contribuir con bases conceptuales e hipotéticas para el capítulo 2 y fracción del capítulo 3, en el cual se da a conocer las fundamentaciones especulativas de las variables de exploración.

MÉTODO EMPÍRICO

Este método se basa en la producción y transformación de las fichas empíricas y el discernimiento de los hechos principales que describen a los fenómenos para las concernientes exploraciones al caso explícito.

En el actual proyecto investigativo se emplean las exploraciones relativas a la problemática de exposición formativo, como es la defectuosa calidad del aprendizaje significativo en los alumnos de octavo año básica en la asignatura de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Dr. Miguel Donoso Pareja.

MÉTODO MATEMÁTICO - ESTADÍSTICO

El método matemático – estadístico tiene el propósito de asistir a establecer la muestra de los sujetos a experimentar, tabular las fichas empíricas conseguidas y fundar las concepciones oportunas a partir de ellos. Otro de sus equitativos es coleccionar fichas numéricas, interpretación y transformar relaciones entre explícitos conjuntos de elementos para establecer normas o generalizaciones.

Esta técnica se empleó al proyecto mediante la investigación derivada para tabular, calcular, presentar, sintetizar, y analizar la forma gráfica de los efectos conseguidos en las indagaciones aprovechadas a los alumnos de octavo año básico en la Unidad Educativa Dr. Miguel Donoso Pareja.

3.5 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Las técnicas e instrumentos manejados en la exploración son: encuesta, entrevista, cuestionarios los cuales se emplearán a los alumnos y pedagogos del establecimiento educativo.

LA ENTREVISTA

La entrevista, más que un estricto cuestionario, es una práctica fundada en un comentario o conferencia “cara a cara”, entre el entrevistador y el entrevistado sobre un argumento anticipadamente explícito, de tal forma que el entrevistador pueda conseguir la pesquisa pedida.

La entrevista está encaminada hacia los pedagogos del establecimiento educativo donde se investigara sobre el ambiente y uso de los medios digitales como ayuda para la docencia en las cátedras.

LA ENCUESTA

Se precisa la encuesta como una técnica que procura conseguir información que proporciona un grupo o muestra de sumisos acerca de sí mismos, o en correspondencia con un argumento en específico.

La encuesta está administrada hacia los alumnos del establecimiento educativo y suministrará investigación sobre el entorno y uso de los medios digitales para el aprendizaje educativo.

LOS CUESTIONARIOS

El cuestionario es la circunstancia de indagación que se ejecuta de forma escrita mediante una herramienta o formato en papel, con una serie de preguntas. Se le designa cuestionario auto-administrado porque debe ser comprimido por el encuestado, sin interposición del encuestador.

3.6 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

CUESTIONARIO

Se empleó esta técnica de investigación a los pedagogos del establecimiento educativo con el objetivo de conocer qué habilidad usan en el progreso del aprendizaje en las aulas y como estos intervienen en la calidad del aprendizaje significativo. Además se transformó una encuesta a los representantes legales de la unidad educativa para conocer si tienen conocimiento acerca del uso de habilidades manejadas por el pedagogo en clases donde asisten sus representados, como intervienen ellos en el hogar para que los jóvenes tengan un mejor aprendizaje.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Para tener información de la Unidad Educativa Dr. Miguel Donoso Pareja se ejecutara una ficha de observación, la misma que se maneja en las otras inspecciones al establecimiento. Constituye la construcción del establecimiento y del contexto relacional del personal por simple investigación.

3.7 POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACIÓN

La población es el acumulado total de organismos, objetos y medidas quienes conservan algunas particularidades frecuentes y visibles en un lugar o instante definitivo, cuando se lleva a cabo la exploración.

En el presente proyecto, la población está conformado por: directivos, pedagogos, alumnos y representantes legales, como se presenta a continuación:

CUADRO N° 2: Población de Unidad Educativa Fiscal De Miguel Donoso Pareja

ÍTEM	DETALLE	FRECUENCIAS	PORCENTAJES%
1	Directivo	1	0
2	Docentes	3	0
3	Estudiantes	116	52
4	Representantes	107	48
	Total	225	100%

Fuente: Secretaria del plantel

Elaboración: Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

LA MUESTRA

La muestra se enseña como un fragmento de la población, que se elige con el propósito de emplear los instrumentos de exploración y conseguir información precisa y evidente. Recordando que la muestra es examinar un pequeño conjunto de sujetos o es el subconjunto de la población. Este proyecto se considera toda la población debido a que es

menor a 500 personas, no se empleara formulas; por lo tanto, el total de 225 personas es el total de la muestra también.

CUADRO N° 3: Extractos de la muestra Unidad Educativa Fiscal De Miguel Donoso Pareja

EXTRACTOS	POBLACIÓN	MUESTRA
Directivo	1	1
Docentes	3	3
Estudiantes	116	116
Representantes	107	107
Total	225	225

Fuente: Datos de la fórmula

Elaboración: Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

3.8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Cargo: Directora de la Unidad Educativa Dr. Miguel Donoso Pareja

Estimada directora es de nuestro beneficio contar con su cooperación en cuanto a esta entrevista, la misma que tiene como objetivo conocer los medios educativos digitales disponibles en las otras áreas del conocimiento, por el pedagogo en el aprendizaje significativo.

1 ¿Considera usted que al fomentar recursos innovadoras se beneficiara a la comprensión correcta del aprendizaje en los alumnos?

El uso de los medios forma un gran impacto en diferentes materias educativas, por ello también puede aseverar que poseerá un impacto efectivo en la eficacia del aprendizaje significativo, al poder realizar y promover en los recursos se debe además tomar en cuenta el acceso económicos de los mismos.

2 ¿Cómo percibe el nivel del aprendizaje en los educandos del Establecimiento que gobierna?

Varios alumnos muestran dificultades de aprendizaje, pese al compromiso del pedagogo, francamente al alumno no le gusta leer más que ciertos textos donde rápidamente se fatiga o ya le causa desmotivación, el pedagogo ha podido descubrir esto a través de las valoraciones que se hacen durante el parcial.

3 ¿Considera importante que los maestros usen habilidades a favor del alumno?

Maneja varias habilidades o recursos cotidianos de la enseñanza, el alumno al ver que el pedagogo utiliza estas destrezas caen en desmotivación profunda, y al no leer correctamente conduce a obtener malas calificaciones no solo en el área de estudios sociales, sino en otras áreas principales del aprendizaje.

4 ¿Cuál sería el factor primordial para que los educandos presenten problemas en la calidad del significativo?

El componente primordial se puede señalar que es la parte cotidiana del aprendizaje, lo cual no producen un impacto motivador en el alumno, por ello este componente habitual debe ser transformado con un nuevo recurso algo que estimule el aprendizaje en el alumno, parece que la tecnología logra ser lo más útil para poder interactuar con nuevas plataformas de enseñanza.

5 ¿La Unidad Educativa cuenta con algún apoyo para estimular a los educandos a optimizar su rendimiento académico?

El establecimiento cuenta con pocos recursos, inclusivamente no cuenta con un recurso concreto o expediente virtual donde el alumno pueda desenvolver su enseñanza, conjuntamente no existen reuniones que posean un impacto pese a la presencia de las exposiciones de aprendizajes, que se convierte en nada más que un protocolo que no ayuda al progreso del aprendizaje significativo del alumno.

ENTREVISTA APLICADA A LOS DOCENTES DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES

1 ¿Cree Ud. que si no se utiliza medios digitales los estudiantes no serán creativos ni participativos?

El pedagogo entrevistado declaró que los medios digitales consienten desenvolver habilidades y los conocimientos respectivos al aprendizaje, para mejorar el rendimiento escolar de los alumnos, mediante nuevas estrategias de enseñanzas utilizadas por los pedagogos de la institución.

2 ¿Cree usted que los medios digitales promueven el alumnado integrando el interés en el proceso de enseñanza aprendizaje?

El pedagogo entrevistado manifestó que está de acuerdo en utilizar los medios digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Dr. Miguel Donoso Pareja de acuerdo a la asignatura nos permite desenvolver de mejor manera los bosquejos con la habilidad de ideas al deshacer los adjuntos.

3 ¿Es conveniente realizar medios motivadores para el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad Educativa?

El educativo entrevistado manifestó que está de acuerdo en ejecutar actividades transformadoras por medio de dinámicas dentro y fuera del salón, utilizando medios digitales aprovechables como tarea para un aprendizaje significativo

4 ¿Considera usted que al no practicar el aprendizaje significativo desde la educación básica los estudiantes no serán reflexivos?

El docente interrogado indicó que del aprendizaje significativo infundimos al alumno formas y métodos para que desenvuelva adjuntos

de la asignatura de estudios sociales, a fin de que el mensaje sea explicado por el alumno de la unidad educativa.

5 ¿Le gustaría asistir al estudiante que tiene problemas de aprendizaje significativo?

El docente entrevistado respondió que el adiestramiento perpetua, mejorando los conocimientos para un mejor desempeño en la enseñanza de la unidad educativa

6 ¿Considera usted importante fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes?

El docente entrevistado respondió estar de acuerdo en fomentar el aprendizaje significativo porque es trascendental para un mejor rendimiento académico.

7 ¿Considera usted necesario los medios digitales para mejorar el aprendizaje significativo?

El pedagogo respondió que deben existir medios para el desarrollo o espacio del aprendizaje significativo en las unidades educativas.

8 ¿Considera usted necesario los medios digitales para mejorar el aprendizaje significativo?

El docente expresó que está de acuerdo en utilizar tecnología en el aprendizaje significativo como son los libros online, tareas digitales, medios digitales.

9 ¿Considera usted que la unidad educativa debe utilizar plataformas online para la participación individual de los estudiantes?

El docente confesó que se debe utilizar plataformas online para la participación individual de los alumnos, por lo que es obligatorio provocar el aprendizaje significativo para que los mismos interactúen en el progreso de destrezas de aprendizaje comprensivo con los demás compañeros.

10 ¿Le gustaría contar con una guía didáctica para el aprendizaje?

El pedagogo respondió tener guía de recursos para la enseñanza con estrategias didácticas es de gran provecho en el desarrollo del año lectivo.

Entrevistadores: Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

Lugar: Unidad Educativa Dr. Miguel Donoso Pareja

Entrevistado: Susana Farías

1 ¿Cree Ud. que si no se utiliza medios digitales los estudiantes no serán creativos ni participativos?

El pedagogo entrevistado indico que normalmente el alumno se encuentra en un estado de confort en el cual solo realiza las actividades del manual de estudio para cumplir con un deber otorgado, hoy en día no tenemos tantos estudiantes que desarrollen la creatividad.

2 ¿Cree usted que los medios digitales promueven el alumnado integrando el interés en el proceso de enseñanza aprendizaje?

El pedagogo entrevistado manifestó que está de acuerdo en incluir la tecnología en las asignaturas teóricas para despertar el interés en los alumnos y así poder mejorar su rendimiento académico.

3 ¿Es conveniente realizar medios motivadores para el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad Educativa?

El educativo entrevistado manifestó que por medio de dinámicas y cambiando las estrategias metodológicas vamos a obtener buenos resultados con los estudiantes pero si a estos enfoques le agregamos los medios digitales lograremos tener la atención del estudiante en su totalidad.

4 ¿Considera usted que al no practicar el aprendizaje significativo desde la educación básica los estudiantes no serán reflexivos?

El docente interrogado indicó que del aprendizaje significativo debería ser practicado desde que el joven inicia su etapa estudiantil ya que con ello podemos lograr que el alumno sea más reflexivo.

5 ¿Le gustaría asistir al estudiante que tiene problemas de aprendizaje significativo?

El docente entrevistado respondió que se puede mejorar el proceso de enseñanza para poder trabajar con los estudiantes que presentan problemas y bajo rendimiento escolar.

6 ¿Considera usted importante fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes?

El docente entrevistado respondió estar de acuerdo en fomentar el aprendizaje significativo porque es importante para una enseñanza diferente ya que el alumno tendrá interés de conocer más sobre la asignatura y con esto tendremos un mejor rendimiento académico.

7 ¿Considera usted necesario los medios digitales para mejorar el aprendizaje significativo?

El pedagogo respondió que deben emplearse los diferentes medios para desarrollar el aprendizaje significativo en las unidades educativas.

8 ¿Considera usted necesario los medios digitales para mejorar el aprendizaje significativo?

El docente expresó que está de acuerdo en utilizar tecnología en el aprendizaje significativo.

9 ¿Considera usted que la unidad educativa debe utilizar plataformas online para la participación individual de los estudiantes?

El docente confesó que se debería implementar varias opciones para mantener un mejor control con los estudiantes, para que los mismos interactúen en el progreso de destrezas y aprendizaje comprensivo con los demás compañeros.

10 ¿Le gustaría contar con una guía didáctica para el aprendizaje?

El pedagogo respondió tener guía de recursos para la enseñanza con estrategias didácticas pero que no cuentan con una guía digital la cual sería novedosa para el estudiante.

Entrevistadores: Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

Lugar: Unidad Educativa Dr. Miguel Donoso Pareja

Entrevistado: Lcdo. Ricardo Paredes.

1 ¿Cree Ud. que si no se utiliza medios digitales los alumnos no serán creativos ni participativos?

El pedagogo entrevistado indico que el maneja su clase de manera didáctica sin el uso de medios digitales.

2 ¿Cree usted que los medios digitales promueven al alumnado completando el interés en el proceso de enseñanza aprendizaje?

El pedagogo entrevistado manifestó que si puede incluir la tecnología en las asignaturas teóricas mejorar su rendimiento académico.

3 ¿Es beneficioso realizar medios motivadores para el aprendizaje significativo de los alumnos de la Unidad Educativa?

El educativo entrevistado manifestó que por medio de dinámicas y cambiando las estrategias metodológicas, él lo ha logrado, en cuanto a la combinación de su enseñanza con la moderna se le dificulta.

4 ¿Considera usted que al no practicar el aprendizaje significativo desde la educación básica los alumnos no serán reflexivos?

El docente interrogado indicó que ellos como figura principal en la institución deben encargarse de esos casos.

5 ¿Le gustaría asistir al alumno que tiene inconvenientes de aprendizaje significativo?

El docente entrevistado respondió que se puede trabajar con ellos pero que depende mucho de los padres de familia que controlen en casa al estudiante.

6 ¿Considera usted importante promover el aprendizaje significativo en los alumnos?

El docente entrevistado respondió estar de acuerdo en fomentar el aprendizaje significativo porque es importante para una enseñanza diferente para obtener mejor rendimiento académico.

7 ¿Considera usted útil los medios digitales para desarrollar el aprendizaje significativo?

El pedagogo respondió que no es muy necesario, pero que si lo capacitan él puede incluirlos en sus clases para validar los resultados.

8 ¿Considera usted necesario los medios digitales para mejorar el aprendizaje significativo?

El docente expresó que está de acuerdo en utilizar tecnología en el aprendizaje significativo.

9 ¿Considera usted que la unidad educativa debe utilizar plataformas online para la participación individual de los alumnos?

El docente confesó que se debería capacitar a los pedagogos ya que para implementar algo tecnológico muchos de ellos no podrían adaptarse con facilidad.

10 ¿Le gustaría trabajar con una guía didáctica para la enseñanza?

El pedagogo respondió tener guía de recursos para la enseñanza con estrategias didácticas pero que no cuentan con una guía digital la cual sería novedosa para el estudiante y para ellos como docentes.

Entrevistadores: Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

Lugar: Unidad Educativa Dr. Miguel Donoso Pareja

Entrevistado: Lcdo. José Luis Fuerte.

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

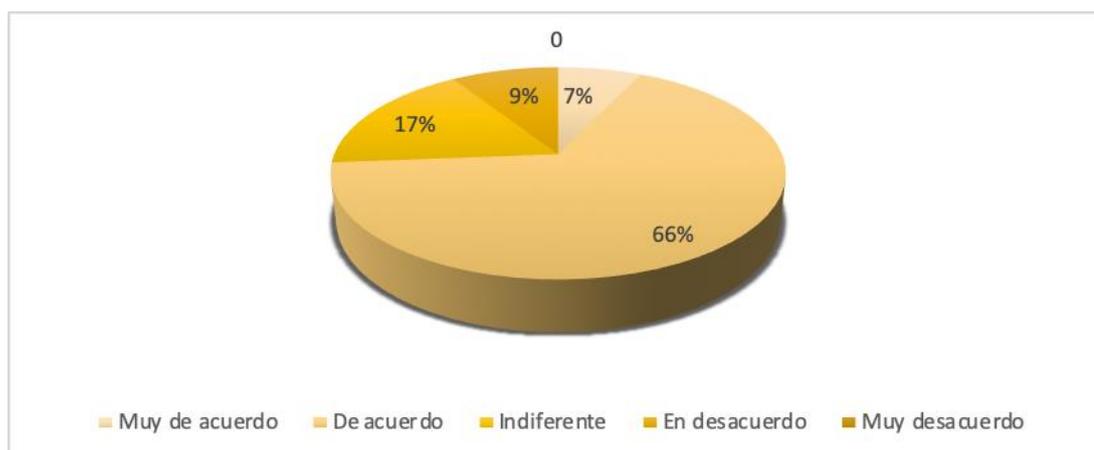
TABLA N° 4 Desarrollo del aprendizaje

¿La tecnología ayuda en el desarrollo del aprendizaje de sus representados?				
CÓDIGO	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PROCENTAJES
ÍTEM N° 1	1	Muy de acuerdo	8	7%
	2	De acuerdo	71	66%
	3	Indiferente	18	17%
	4	En desacuerdo	10	9%
	5	Muy desacuerdo	0	0%
			TOTALES	107

Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

GRÁFICO N°1 DESARROLLO DEL APRENDIZAJE



Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

ANÁLISIS

La mitad de los representantes legales encuestados manifestaron que la tecnología es importante para promover el aprendizaje de los alumnos; logran observar el bajo progreso de la enseñanza de su representado, de esta manera se demuestra la escasez de los medios didácticos en favor de los alumnos.

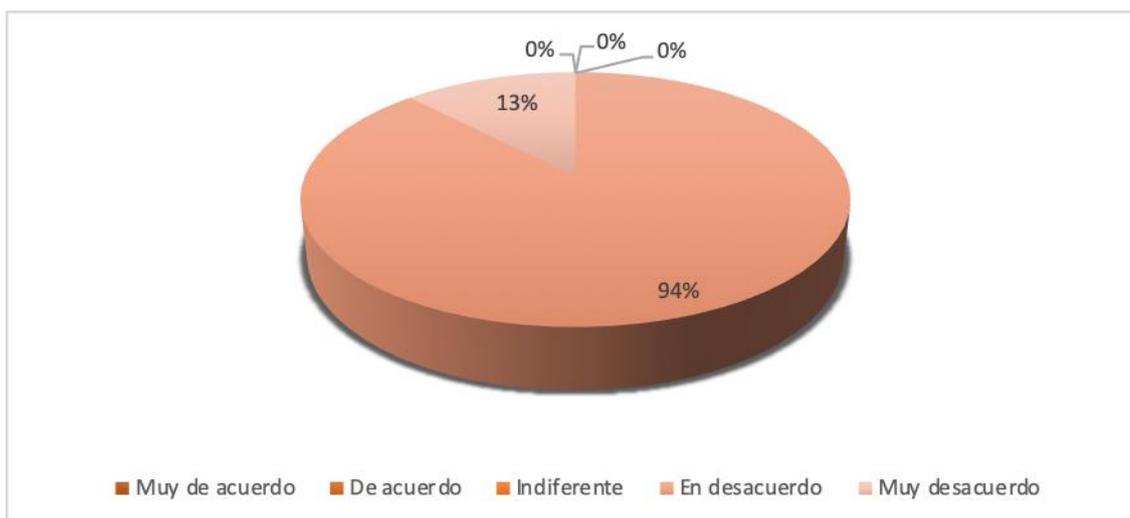
TABLA N° 5 Fomentar el aprendizaje significativo

¿La escuela fomenta el aprendizaje de sus representados?				
CÓDIGO	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PROCENTAJES
ÍTEM N° 1	1	Muy de acuerdo	0	0%
	2	De acuerdo	0	0%
	3	Indiferente	0	0%
	4	En desacuerdo	94	88%
	5	Muy desacuerdo	13	12%
		TOTALES		107

Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

GRÁFICO N°2 Fomentar el aprendizaje significativo



Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

ANÁLISIS

De los representantes legales la mayoría manifestaron que no se está impulsando efectivamente el aprendizaje, con la implementación de medios digitales se puede desarrollar el aprendizaje significativo; por ende el aprendizaje significativo es lo esencial para el progreso de las demás materias.

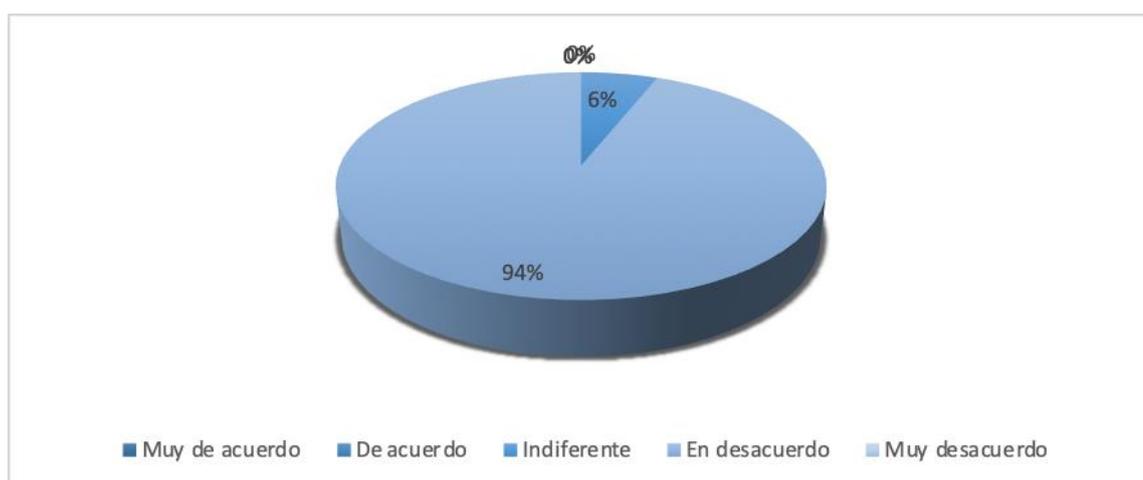
TABLA N° 6 Medios digitales disponibles

¿El docente está utilizando medios digitales disponibles para el aprendizaje?				
CÓDIGO	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PROCENTAJES
ÍTEM N° 1	1	Muy de acuerdo	0	0%
	2	De acuerdo	0	0%
	3	Indiferente	6	6%
	4	En desacuerdo	101	94%
	5	Muy desacuerdo	0	0%
		TOTALES		107

Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

GRÁFICO N° 3 Medios digitales disponibles



Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

ANÁLISIS

De los padres de familias encuestados la mayoría respondieron que el pedagogo no está haciendo uso de los medios digitales para el aprendizaje significativo; por lo que siempre debe hacer uso oportuno y proyectado de las mismas para hacer participar al alumno por medio de las actividades dinámicas siempre encaminado a la estimulación del alumno.

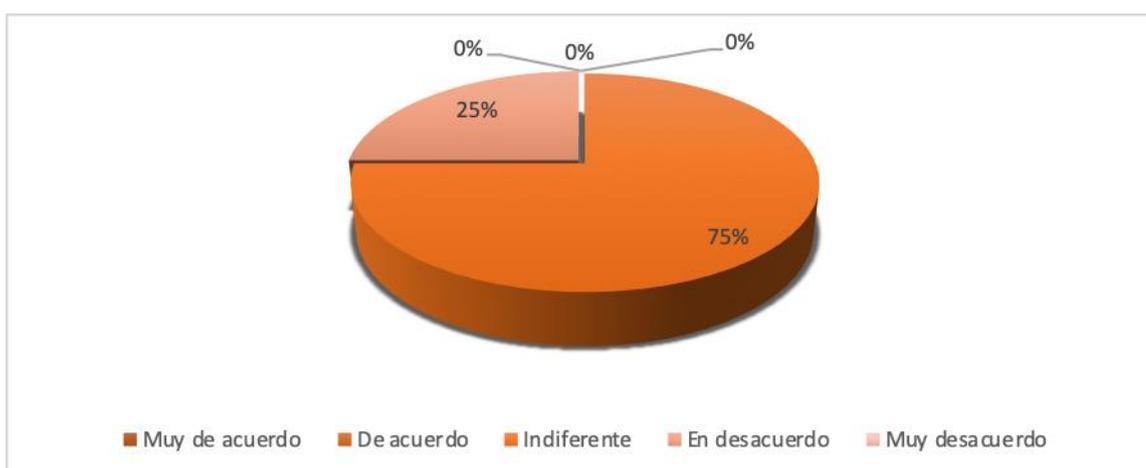
TABLA N° 7 Importancia de la motivación en el aprendizaje

¿Los estudiantes están siendo motivados por parte de los docentes para el aprendizaje?				
CÓDIGO	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PROCENTAJES
ÍTEM N° 1	1	Muy de acuerdo	0	0%
	2	De acuerdo	0	0%
	3	Indiferente	80	75%
	4	En desacuerdo	27	25%
	5	Muy desacuerdo	0	0%
		TOTALES		107

Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

GRÁFICO N° 4 Importancia de la motivación en el aprendizaje



Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

ANÁLISIS

Estadísticamente se logra aseverar que los alumnos no están siendo motivados de forma eficaz a leer los textos con los que trabajan en el salón, por lo que el pedagogo debe investigar destrezas atreves de la tecnología para que pueda originar pertinentemente a la enseñanza, dominando los procesos tradicionales.

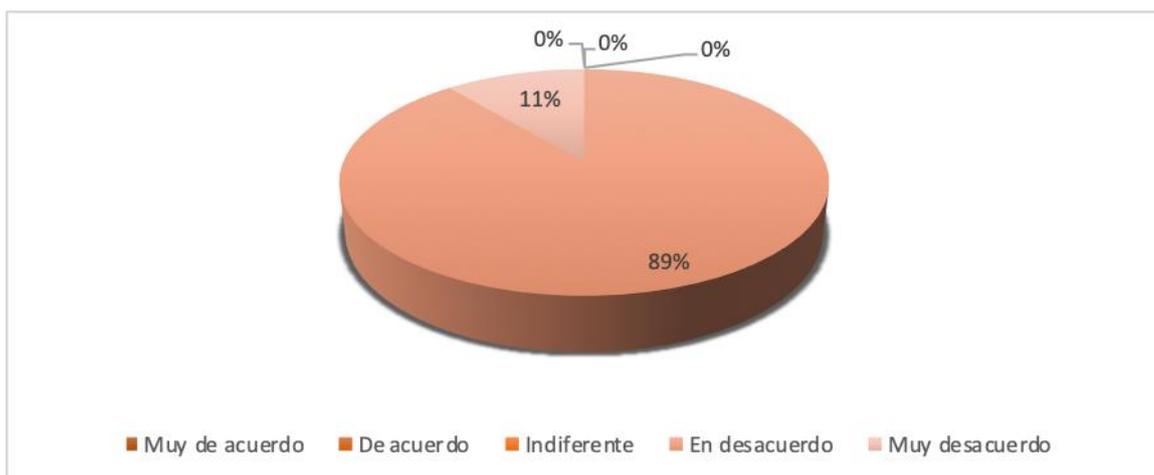
TABLA N° 8 Medios digitales educativos

¿Su representado interactúa adecuadamente y con facilidad los medios digitales educativos?				
CÓDIGO	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PROCENTAJES
ÍTEM N° 1	1	Muy de acuerdo	0	0%
	2	De acuerdo	0	0%
	3	Indiferente	0	0%
	4	En desacuerdo	95	89%
	5	Muy desacuerdo	12	11%
		TOTALES		107

Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

GRÁFICO N° 5 Medios digitales educativos



Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

ANÁLISIS

Los padres de familia encuestados muestran que sus representados no interactúan convenientemente con medios digitales, esto paraliza al alumno y no puede sacar el enorme beneficio de los mismos, por lo que el pedagogo debe utilizar destrezas determinadas para que haya una apropiada interacción con los medios digitales.

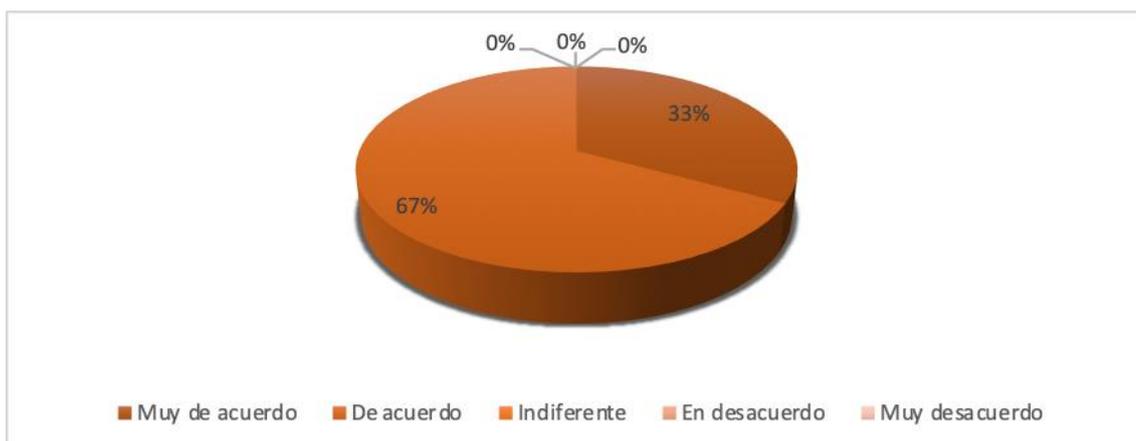
TABLA N° 9 Usar medios digitales educativos

¿Su representado le agrada trabajar con medios digitales educativos?				
CÓDIGO	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PROCENTAJES
ÍTEM N° 1	1	Muy de acuerdo	36	33%
	2	De acuerdo	72	67%
	3	Indiferente	0	0%
	4	En desacuerdo	0	0%
	5	Muy desacuerdo	0	0%
		TOTALES		107

Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

GRÁFICO N° 6 Usar medios digitales educativos



Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

ANÁLISIS

De los padres de familias encuestados la mayoría manifestaron que a sus representados les gusta trabajar con medios digitales, esto detona la calidad de utilidad por parte de los alumnos por querer instruirse de forma no habitual en el establecimiento, es significativo la intervención para cumplir con sus alumnos.

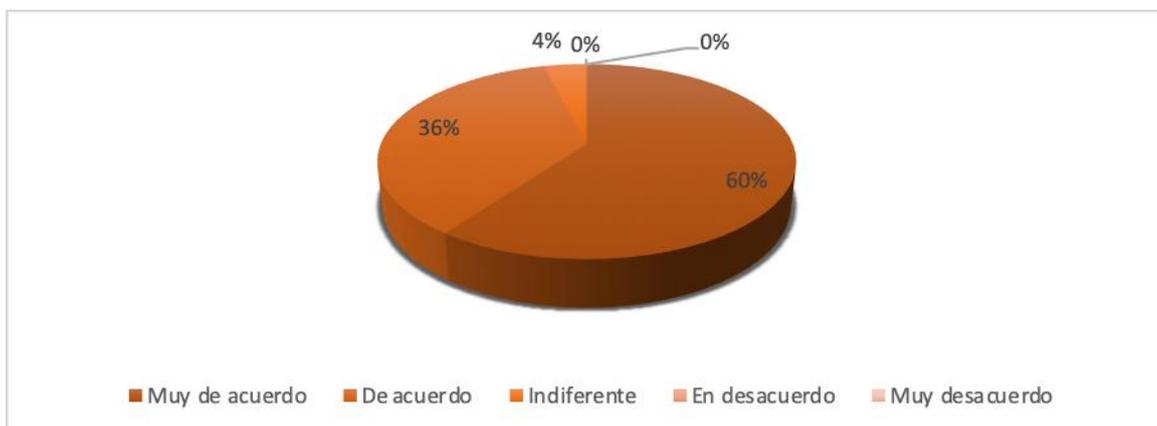
TABLA N° 10 Dominar el aprendizaje

¿Los estudiantes usan la tecnología para aprender?				
CÓDIGO	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PROCENTAJES
ÍTEM N° 1	1	Muy de acuerdo	64	60%
	2	De acuerdo	38	36%
	3	Indiferente	5	4%
	4	En desacuerdo	0	0%
	5	Muy desacuerdo	0	0%
		TOTALES		107

Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

GRÁFICO N° 7 Dominar el aprendizaje



Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

ANÁLISIS

Los representantes de familias encuestados indicaron que están en disconformidad en utilizar medios digitales para los refuerzos académicos, los demás están indiferentes al cambio curricular y de la metodología habitual debe coexistir áreas lúdica al aprendizaje significativos que sean asesorados por los docentes.

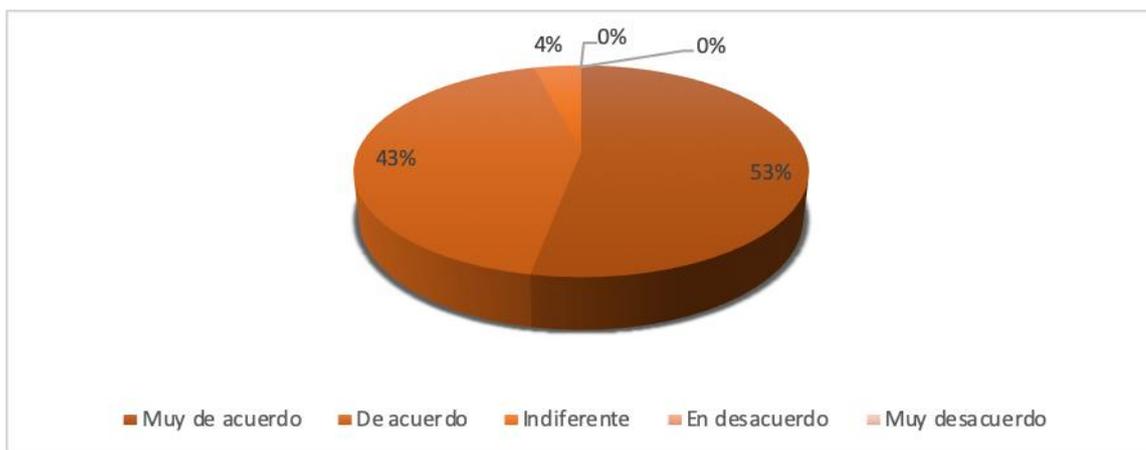
TABLA N° 11 El aprendizaje como base

¿La escuela fomenta el aprendizaje de sus representados?				
CÓDIGO	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PROCENTAJES
ÍTEM N° 1	1	Muy de acuerdo	57	53%
	2	De acuerdo	46	43%
	3	Indiferente	4	4%
	4	En desacuerdo	94	88%
	5	Muy desacuerdo	13	12%
		TOTALES		107

Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

GRÁFICO N° 8 Medios digitales disponibles



Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

ANÁLISIS

De los padres de familias encuestados menos de la mitad expresaron que están muy de acuerdo en que es significativo instruirse ya que el conocimiento consiente en remediar y enfrentar ciudadanos consecuentes y dispuestos para desenvolverse en la existencia.

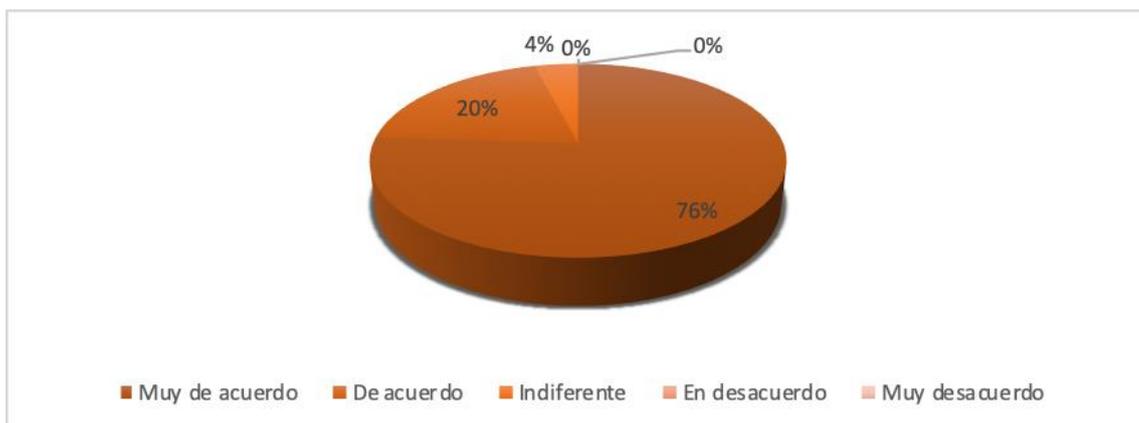
TABLA N° 12 Medios digitales

¿Usar aparatos tecnológicos desarrollara habilidades de su representado?				
CÓDIGO	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PROCENTAJES
ÍTEM N° 1	1	Muy de acuerdo	81	76%
	2	De acuerdo	21	20%
	3	Indiferente	5	4%
	4	En desacuerdo	0	0%
	5	Muy desacuerdo	0	0%
		TOTALES		107

Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

GRÁFICO N° 9 Medios digitales



Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

ANÁLISIS

La mayoría de los padres de familia encuestados aseveran que son significativos para las clases el uso de los medios digitales también deberían usar habilidades metodológicas transformadoras para la enseñanza de los alumnos.

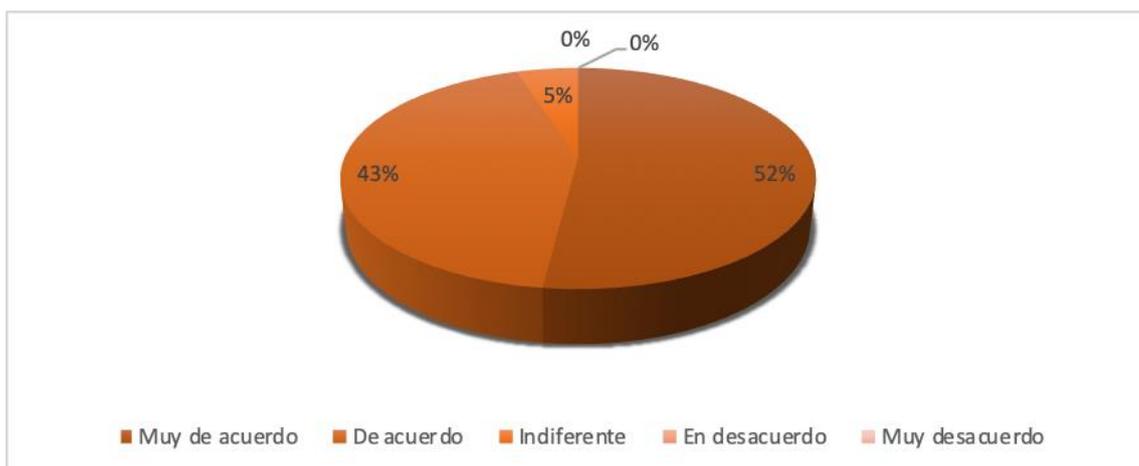
TABLA N° 13 Guía didáctica

¿La escuela fomenta el aprendizaje de sus representados?				
CÓDIGO	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PROCENTAJES
ÍTEM N° 1	1	Muy de acuerdo	56	52%
	2	De acuerdo	46	43%
	3	Indiferente	5	5%
	4	En desacuerdo	0	0%
	5	Muy desacuerdo	0	0%
		TOTALES		107

Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

GRÁFICO N° 10 Medios digitales disponibles



Fuente Encuesta a Representantes legales

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

ANÁLISIS

De los representantes legales la minoría expresaron que están de acuerdo con la utilización de la tecnología en los medios digitales manejados en la enseñanza como son los libros en línea, para lo cual es obligatorio usar aparatos digitales, mientras la mayoría están en desacuerdo total por los costos que incide la tecnología en el mundo formativo.

FICHA DE OBSERVACIÓN A ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE BÁSICA

FICHA DE OBSERVACIÓN A ESTUDIANTES	SI	NO
Al observar los talleres diarios del estudiante sus respuestas son acertadas		42%
Al momento de desarrollar los talleres el estudiante tiene problema de análisis		78%
Al momento de responder el estudiante presenta problemas para recordar lo estudiado		56%
El estudiante cuando lee continuamente se aburre	89%	
El estudiante ejerce presión cuando desarrolla talleres	92%	
Conforme a lo observado el estudiante con problemas de aprendizaje presenta un bajo desempeño escolar	63%	
Al observar el cuaderno de trabajo del estudiante presenta poco análisis	82%	
El estudiante usa la computadora para reforzar su aprendizaje		96%
Conforme a lo observado los docentes muestran preocupación por el aprendizaje de los estudiantes	75%	
El cuaderno del estudiante tiene continuas correcciones desarrolladas por el docente	69%	

3.9 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LAS TÉCNICAS DE LA INVESTIGACIÓN

CONCLUSIONES

El establecimiento educativo a pesar de estar situado en la zona urbana no cuenta con un laboratorio de computación apropiado ni con medios técnicos como proyectores para ejecutar sus clases más participativas a los alumnos.

La directora del plantel no monitorea ni hace persecución de la labor formativa de los pedagogos dentro del salón, los cuales almacenan el mismo discernimiento de las clases habituales, en las cuales solo examinamos el material didáctico y no tenemos mayor interacción entre instructivo y alumno.

Los padres de familia no poseen mucho discernimiento acerca del uso de las tecnologías que hoy en día poseemos pero están prestos a la contribución con la unidad educativa para optimar la enseñanza – aprendizaje de los alumnos.

Los alumnos recogieron el cambio con mucha satisfacción y exaltación, se produjeron e interactuaron en clases despejando sus incertidumbres del tema a mostrar, esto indica que se introduce curiosidad y ganas de conocer más del tema por videos e imágenes que no podían observar en la forma habitual.

RECOMENDACIONES

La directora del plantel debe realizar encargos con los otros consorcios colectivos del ministerio de educación, gobierno municipal autónomo descentralizado para lograr recursos tecnológicos por medio de donaciones de dichas identidades para poder efectuar un laboratorio en la unidad educativa.

Los pedagogos deben efectuar nuevas habilidades abandonando las clases habituales para darle paso a los medios digitales motivando al alumno a interactuar en clases de esta forma se generan debates entre ellos compartiendo los conocimientos logrados y despejando las incertidumbres, esto causa pertinentemente el aprendizaje significativo.

Se debe motivar a los padres de familia produciendo la contribución que conservan en la unidad educativa para la construcción del centro de computación para que así los alumnos optimicen su rendimiento académico dejando atrás la forma tradicional de enseñanza.

Debe crearse una guía de recursos digitales para que el alumno defienda el discernimiento para poder utilizarlos de forma conveniente ofreciendo varias horas al aprendizaje significativo, de tal forma que los pedagogos los aconsejen para obtener un buen efecto.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

GUIA DIDÁCTICA



JUSTIFICACIÓN

La actual propuesta pedagógica hace reseña al uso de los medios digitales, puesto que ayuda a optimizar el proceso del aprendizaje significativo, admitiendo que los alumnos repasen de manera significativa, desarrollando la motivación y toda la dedicación del pedagogo dentro del aula de la Unidad Educativa “Dr. Miguel Donoso Pareja” del cantón Guayaquil.

Esta proposición pedagógica, intenta ser una herramienta útil para dar a conocer nuevos recursos didácticos, orientado hacia nuevas habilidades e invenciones didácticas que el pedagogo debe utilizar de forma prioritaria en sus clases, con el propósito de crear aprendizajes en los alumnos, para optimizar los niveles de enseñanza y rendimiento escolar de los alumnos.

La transformación de una guía didáctica con actividades de enseñanzas, sirve en el proceso pedagógico como una habilidad inventora que facilita el aprendizaje, servirá de disposición pedagógica para los docentes, facilitara el que hacer formativo de forma dinámica, propiciara alumnos interactivos y originados en el progreso de las clases, creando un ambiente de familiaridad entre educativos y alumnos del establecimiento pedagógico.

Los beneficios directos de la aplicación de la proposición son los alumnos de educación básica, quienes tendrán una aportación de gran valor a su proceso de aprendizaje a nivel significativo.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA

Elaborar un guía didáctica conducente a los alumnos de octavo año de básica, mediante la ejecución de recursos educativos digitales para desarrollar el aprendizaje significativo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA

- Identificar los recursos educativos digitales inventores para aplicarlas en el proceso de enseñanza.
- Especificar los contenidos a desarrollar para los alumnos de octavo año de educación mediante la respectiva planificación
- Determinar el procedimiento a seguir por el pedagogo para el uso del recurso digital.

ASPECTOS TEÓRICOS DE LA PROPUESTA

ASPECTO PEDAGÓGICO

Los medios educativos digitales se han desarrollado cada vez más y el servicio del asunto pedagógico en varias áreas del discernimiento. En este argumento salen recursos que no han sido educadamente explotados por las sucesivas desventajas que posee: acceso al costo eminente, amenazas de virus informáticos costo de acceso a redes informáticas, constante actualización, programas de acceso no gratuito.

Entre las ventajas constituye la gran cantidad de indagación multimedia de acceso gratuito, páginas con adjunto multimedia de

cómoda comprensión, capacidad de trabajo individual y cooperativo, motivación al alumno para ser más investigativos entre otras.

El progreso del aprendizaje en el alumno sigue un asunto conforme a las periodos del aprendizaje, al respecto la guía didáctica es una herramienta excelente que perfecciona y fortalece el texto; con la utilización de creativas habilidades pedagógicas, simula y sustituye la apariencia del pedagogo y crea un contexto de dialogo, para brindar al alumno varias posibilidades que optimicen la penetración y el aprendizaje.

ASPECTO PSICOLÓGICO

El alumno desde el instante en que tiene paso a nuevas convenciones de aprendizaje a nivel significativo poseerá una consecuencia a nivel psicológico de la misma manera estas logren convertir la imaginación del alumno en algo positivo. No es lo mismo que instruirse a través de recursos habituales que hacerlo con el uso de la tecnología, esto es fundamental en el aula.

ASPECTO LEGAL

La constitución política de la República del Ecuador certifica que el aprendizaje debe ser aprovechado con el uso de las nuevas tecnológicas de la indagación, de esta manera el alumno está a la evolución del manejo de nuevas herramientas y recursos que admiten hacer anverso a los retos y escaseces formativas.

La propuesta a ejecutar tiene perspectiva legal, de acuerdo al artículo 47 de la Ley Organización de Educación Intercultural donde insinúa que tanto la enseñanza formal como la no formal toman en cuenta las escaseces formativas individuales de los individuos en lo afectuoso, cognitivo y psicomotriz. La autoridad Educativa Nacional vigilara porque esas necesidades pedagógicas específicas no se

conviertan en dificultad para el acceso a la instrucción ni al progreso completo del alumno.

Por esta razón es de valiosa importancia la transformación de una guía de recursos que ayude a optimizar la enseñanza de los alumnos, por ese impulso los jóvenes que tengan esta necesidad pedagógica no tienen obstáculo de gozar una enseñanza de calidad que suministre aprendizajes significativo.

FACTIBILIDAD DE SU APLICACIÓN

FACTIBILIDAD TÉCNICA

Es factible porque si se puede elaborar el proyecto en la Unidad Educativa “Dr. Miguel Donoso Pareja” del cantón Guayaquil.

En el establecimiento pedagógico cuenta con un laboratorio de 40 ordenadores la cual consiente a los alumnos ocuparse de manera individual, conjuntamente poseen conexión a Internet. Cableado RJ45 que proporciona el acceso a páginas formativas promoviendo así el interés pedagógico de los alumnos.

FACTIBILIDAD FINANCIERA

Los recursos financieros están proporcionados por el investigador del proyecto, la guía poseerá un financiamiento conveniente. Cabe resaltar que el precio del programa no posee valor alguno puesto que es gratis y puede ser utilizado por el establecimiento educativo de acuerdo a las necesidades del pedagogo no solo en la materia de Estudios Sociales sino de igual forma en las otras.

INGRESOS			
DESCRIPCIÓN	Nº DE PARTICIOANTES	VALOR UNITARIO	SUBTOTAL
Aporte de los integrantes.	2	\$125.00	\$250.00
TOTAL DE INGRESOS			\$250.00
EGRESOS			
EGRESOS	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	SUBTOTAL
Gastos por transporte	20	\$8,00	\$160,00
Material de oficina/internet	4	\$10,00	\$40,00
Refrigerios e insumos	6	\$5,00	\$30,00
varios	1	\$20,00	\$20,00
TOTAL DE INGRESOS			\$250

Fuente Estudiantes Investigadores

Elaboración Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

FACTIBILIDAD HUMANA

Al instante de efectuar la exploración se halló la buena voluntad de las autoridades del establecimiento y de los pedagogos al ofrecer la pesquisa necesaria para la cosecha de la investigación y con el compromiso de utilizar la guía didáctica. Por parte de los alumnos se puede demostrar que solicitan el uso de la guía que consentirá beneficiar de mejor forma el uso de la tecnología.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

En este proceso se incorporara de manera intencionada el uso de los recursos digitales en los alumnos a través de una guía didáctica, que interese para originar la enseñanza pluridisciplinaria en los alumnos. Esta propuesta por medio del aprendizaje colaborativo, remediaran la problemática de aprendizaje en carácter grupal o individual que muestran los alumnos, con el fin de beneficiar el compromiso cooperativo, el manejo de áreas, épocas y asociaciones flexibles.

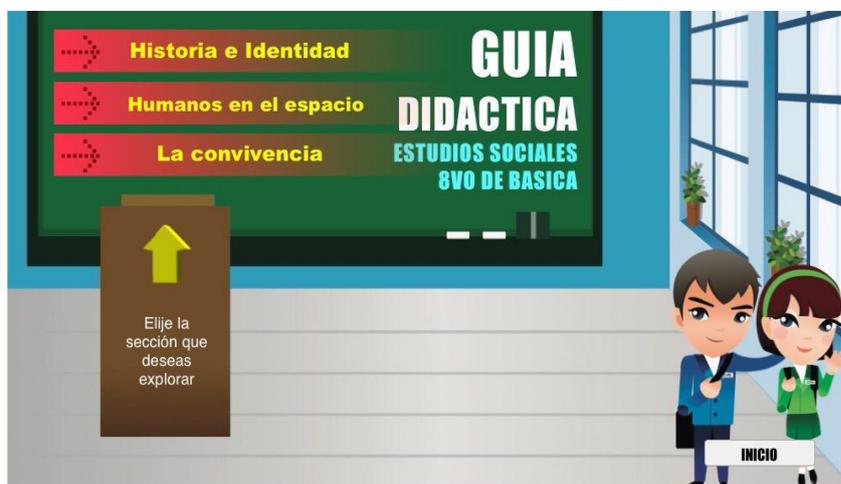
La guía consiste en preferir acciones desde el internet para que el alumno logre desenvolver su amaestramiento significativo mientras se distraiga estudiando, dichas actividades perciben adivinar, arrastrar,

establecer frases mientras puede remediar en un período definitivo, de igual forma se ofrece al alumno otras actividades.

MANUAL DE USUARIO

La propuesta de una guía didáctica muestra la pág. de inicio en donde se puede observar la consecuente indagación: Nombre de la Universidad, información de la Facultad, Nombre de la Institución Educativa, Información de la guía didáctica, nombre de los integrantes del proyecto y año electivo.

FIGURA Nº 1. MENÚ INICIO



FUENTE: Guía didáctica

AUTORES: Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

En la guía didáctica se encuentra el menú de las unidades didácticas: donde logramos observar las diferentes unidades divididas por bloques, localizamos una iniciativa para evaluar al alumno después de cada unidad repasada. Así mismo observamos una guía de usuario donde están las premisas y pasos para manejar de manera correcta el software.

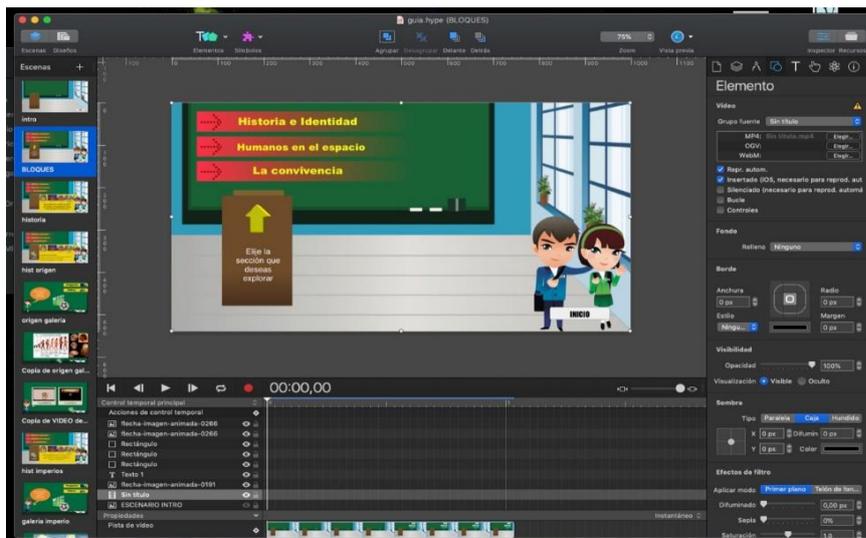
FIGURA Nº 2. MENÚ UNIDADES DIDÁCTICAS



FUENTE: Guía didáctica

AUTORES: Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

FIGURA Nº 3. GUÍA DE USO



FUENTE: Guía didáctica

AUTORES: Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

TEMAS DE UNIDADES DIDÁCTICAS

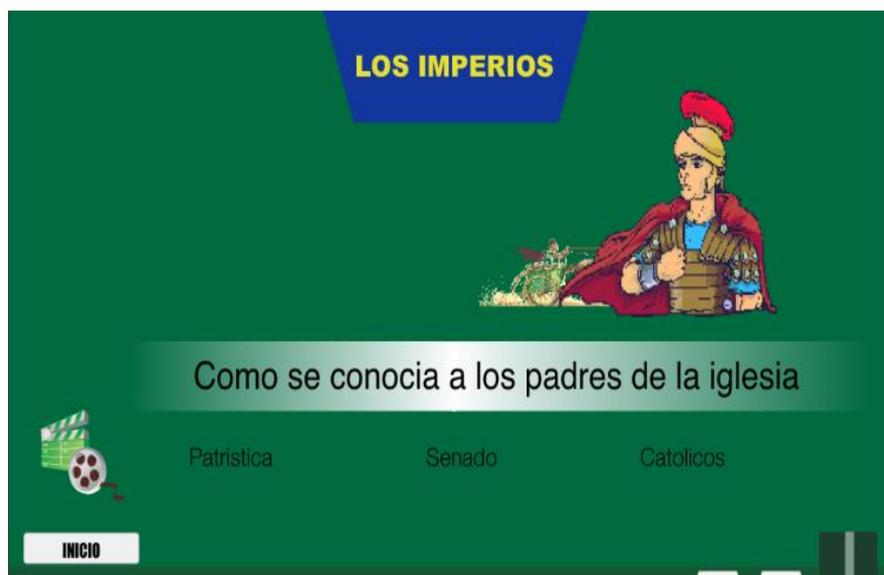
En las unidades didácticas se muestran los contenidos formativos al alumno, presentado por el pedagogo de la asignatura de Estudios Sociales, de igual forma para las unidades posteriores. Al dar clic en cada texto surgirá su contenido en donde se puede fortificar los conocimientos.

PRESENTACIÓN DE EVALUACIONES

En este bloque podemos establecer los logros y resultados descubiertos por el alumno en el proceso de aprendizaje. Es un mecanismo primordial que no puede faltar en la guía didáctica, las evaluaciones.

Las actividades que encontraran en la guía están estructuradas de acuerdo al libro de estudio del alumno y guías del pedagogo otorgadas por el ministerio de educación, las mismas que se muestran de manera dinámica y entretenida.

GRÁFICO N° 6. PRESENTACIÓN DE EVALUACIONES



FUENTE: Guía didáctica

AUTORES: Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

CONCLUSIONES

Con lo investigado se puede concluir de la siguiente manera:

- Las aplicaciones de medios didácticos comienzan a optimizar los aprendizajes de forma significativa siendo un intermediario en el proceso de enseñanza aprendizaje, como se afirmó en los efectos logrados en el estudio bibliográfico, análisis estadístico y encuestas a alumnos en la Unidad Educativa Dr. Miguel Donoso Pareja desarrollando de forma agradable las habilidades de la asignatura Estudios Sociales.
- Los medios digitales efectúan una parte muy significativa en la formación existente, admite fortalecer el proceso de aprendizaje por lo que se concluye que HYPE es una herramienta de fácil acceso y los pedagogos podrán utilizarlas para formar comunicación e interactuar con los alumnos en diferentes temas de estudio.
- Se concluye además que los alumnos conseguirán tener una retroalimentación al ejecutar las actividades de la guía y utilizar el material de consejo en el instante que lo crean oportuno y se respaldará una enseñanza autónoma y significativa.

RECOMENDACIONES

Al culminar la investigación se recomienda:

- Los pedagogos deben capacitarse y actualizarse de forma inquebrantable para utilizar los medios didácticos tecnológicos para comenzar a desarrollar aprendizajes competitivos y significativos, manejando técnicas activas que admite motivar y fortificar la enseñanza dentro y fuera del salón.
- Los alumnos deben beneficiar las mejorías que brindan los medios digitales en esta era tecnológica, admite efectuar y manejar nuevos conocimientos en las otras asignaturas y mejorar los aprendizajes de forma significativa.
- Encomendar la utilización de los medios digitales a los pedagogos del establecimiento y mediante círculos de exposición, que apoyen al manejo de las Tics dentro y fuera del aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, G. (2015). *universidad de Guadalajara*. Obtenido de <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/659/467>
- Armas, G. (31 de 03 de 2011). *Educación de Calidad*. Recuperado el 07 de 11 de 2015, de Reglamento General de la ley Orgánica Educación Intercultural: educaciondecalidad.ec/ley-educacion-intercultural.../ley-educacion-interc
- Beresaluce. (2014). *El profesor como guía-orientador. Un modelo*
- Boyd. (2019). El aprendizaje de los jóvenes en los medios digitales fuera de la escuela. *revista científica de comunicacion y educacion* .
- Brenan. (2014). *PRACTICAS INCLUSIVAS*. ARGENTINA.
- Carmona, R. (2017). buenas practicas en la educación superior a partir de especificaciones de estándares.
- CEPAL. (2014). Una propuesta para el aprendizaje significativo. *Comunicación*. Obtenido de http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/8937/TESIS_TG
Cuernavaca, Morelos, México: Universidad Autónoma del estado de
- Cupita. (2015). *Estrategias del antes, durante y después de*
De La educación en marcha:
- Denzin. (2014). citado por Rojas. (2016).
- Díaz. (2012). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Docente*. Obtenido de <https://web.ua.es/va/ice/jornadas-redes->
Educacion, M. d. (2016). *Revista El Educador* .Obtenido de Epistemológicas-del-Cognitivismo
- Escobar. (2014). *La educación general básica*. Obtenido
- Europea, U. (2014). *Diario oficial de la Unión Europea*. Obtenido de <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:52014XG0614%2805%29&qid=1413806898567&from=ES>
- Ferreira, P. y. (2015). *La educación inclusiva en Portugal y España: naturaleza y fundamentos*. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212679615000055>
- Fingermann. (2017). *Tipos de aprendizaje significativo*. Obtenido de <https://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/tipos-de-aprendizaje-significativo>
- Flores, C. A. (2014). La realidad una tecnología innovadora aplicable al proceso de enseñanza de los estudiantes de ingeniería . *Innovación Educativa*.
- García. (2011). El concepto del aprendizaje
- Gisbert. (2016). *Las tecnologías de la información y*

- Gracia, M. (2014). *Grandes ideas para el uso de blog en tu aula* . Obtenido de <http://blog.tiching.com/grandes-ideas-para-el-uso-de-blogs-en-tu-aula/>
- Grado. Obtenido de
- Granados. (2015). Las TIC en la enseñanza de los métodos numéricos. *Sophia Educación*.
- Guapi, V. b. (2018). la importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior. *atlante: Cuadernos de Educación y desarrollo*.
- Guayaquil, Guayas, Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar.
- Gutierrez, C. y. (2016). TICS Y CONTEXTOS EDUCATIVOS. *revista electronica de tecnologia educativa*.
- Hé Hernández, L. R. (2016). Software educativo para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Atlante: Cuadernos de educacion y desrrollo*. Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/atlante/2016/06/software.html>
<http://hdl.handle.net/20.500.11763/ATLANTE-2016-06-software> .
- Herrán, L. y. (2016). Reflexiones sobre la educción del sumak Kawsay en ECUADOR. *Araucaria*.
- Herrera. (2015). UNa mirada reflexiva sobre las Tic en la educación Superior. *revista electronica de investigación Educativa*.
- http://educaciongeneralbasic.blogspot.com/2012_04_01_archive.ht
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5433/EDcuch>
- <http://www.criticalthinking.org/files/educador%2016%2017.11%20baja.pdf>
http://www.uaa.mx/direcciones/dgdp/defaa/descargas/abp_aprendi
- Kim, J. Y. (2016). *Wold Development Report 2016 Digital Dividends*. Obtenido de <http://www.worldbank.org/en/publication/wdr2016>
- La lectura para la comprensión de textos en los estudiantes del quinto*
- Lemos, M. (2017). *el blog como herramienta educativa en el aula*. Obtenido de <https://www.atencionselectiva.com/2017/05/blog-herramienta-educativa-proyecto-aula.html>
- Lozano. (2015). *Bases Epistemológicas del cognitivismo*.
- Madariaga, C. J. (2016). *validacióc de Software educativos* . Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812016000200002.
- María, R. (2016). *Posibilidades del uso educativo de youtube*. Universidad Autónoma Indígena de México El Fuerte, México .
- Milagro, Guayas, Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.
- Mora. (2014). *Teorías de aprendizaje: Colectivismo*. Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/201419/Conectivismo-una-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital>
- Moreira. (2014). Aprendizajes significativos en mapas conceptuales.

Morelos.

Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/200508408/Bases-Palomino>. (2017). *Teorías y procesos pedagógicos*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/JorgePalominoWay1/aprendizajes-significativos-71665888>

Pamplona, España: Theory, Methodology, Technology.

pazuizaca. (2015). Recursos didácticos en el aprendizaje significativo de las matemáticas.

Perdomo. (2016). Tics y contextos educativos. *electronica de tecnologia educativa* .

PEREIRA. (2019). El aprendizaje de los jóvenes con los medios digitales fuera de la escuela. *cientifica de comunicacion t educacion* .

Porto Alegre, Brasil: Instituto de física UFRGS.

Reeditor. (2014). Estrategias de enseñanza basadas en Aprendizaje

Rodriguez. (2014). La teoría del aprendizaje significativo.

Rojas. (2016). *Técnicas de aprendizaje*. Obtenido de

Sanou, B. (2017). *Internacional Telecommunication Union*. Obtenido de

<http://www.itu.int/en/ITU->

[D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2017.pdf](http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2017.pdf)

Sergio, T. (2014). Estrategias Didácticas para la formación de profesores. *Cartografía Conceptual , Virtual de la educación* .

Significativo en la teoría de David Ausubel y Joseph Novak.

Significativo. *Revista electrónica de ciencias sociales*, 44-48.

Slideshare: <http://es.slideshare.net/christinemena/tecnicas-deaprendizaje-2877827>

Slideshare: <http://es.slideshare.net/christinemena/tecnicas-deaprendizaje->

Sumba, M. &. (2014). *Metodología para la integración de mundos virtuales tridimensionales-MV3D a entornos de aprendizaje en Educación Superior*.

Obtenido de

http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/investigacion/file.php/61/Generalidades/Dimensiones/componente_pedagogico.pdf

Urra Medina, S. B. (2017). el desafío y futuro de la simulación como estrategia de enseñanza en enfermería . *investigación en educación medica* .

Urzua. (2015). *Aprendizaje basado en problemas*. Obtenido de

Valverde. (2015). Recursos tecnológicos Didácticos y de la investigación. *Tecnología Educativa* .

Villon. (2016). *Técnicas de aprendizaje*. Obtenido de

Waissbluth. (2014). Recuperado el 10 de 11 de 2015, de Educación para el siglo XXI:

www.iniciativaeducacion.net/2010/.../tecnologias-en-educacion-por-que

[zaje.pdf](#)

A N N E X O S



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA
Unidad de Titulación

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACION

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación (tema y propuesta)	Influencia de medios digitales en el aprendizaje significativo en la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de octavo año básica, de la Unidad Educativa Fiscal De Miguel Donoso Pareja, zona 8, distrito 8, provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Tarqui, Recinto, periodo lectivo 2019 – 2020. Diseño de una guía didáctica.		
Nombre del estudiante (s)	<ul style="list-style-type: none"> - Sandy Lissett Ponce Ponce - Christian David Uriarte Vergara 		
Facultad	Filosofía	Carrera	Sistemas Multimedia
Línea de Investigación	Infopedagogía	Sub-línea de investigación	Desarrollo de multimedia y audiovisuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza - aprendizaje
Fecha de presentación de la propuesta de trabajo de titulación	Septiembre del 2019	Fecha de evaluación de la propuesta de trabajo de titulación	Septiembre del 2019

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SI	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	X		<div style="text-align: center;"> </div>
Línea de Investigación / Sublínea de Investigación	X		
Planteamiento del Problema	X		
Justificación e importancia	X		
Objetivos de la Investigación	X		
Metodología a emplearse	X		
Cronograma de actividades	X		
Presupuesto y financiamiento	X		

- APROBADO
- APROBADO CON OBSERVACIONES
- NO APROBADO

MSc Franklin Barros Morales
 CI. 0601662743
 Docente Tutor

**FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACION
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA
UNIDAD DE TITULACIÓN**

Guayaquil, 22 de mayo del 2019

SR.

Lic. Juan Fernández Escobar. MSc
DIRECTOR DE CARRERA DE INFORMÁTICA
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Acuerdo del Plan de Tutoría

Nosotros, Lic. Franklin Barros Molares, MSc, docente tutor del trabajo de titulación, Sandy Lissett Ponce Ponce Ci.0930520531 y Christian David Uriarte Vergara Ci. 0925587081 estudiante de la Carrera Sistemas Multimedia, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario 16:00 – 17:00, los días martes, miércoles y viernes.

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

- Realizar un mínimo de 4 tutorías mensuales.
- Elaborar los informes mensuales y el informe final detallando las actividades realizadas en la tutoría.
- Cumplir con el cronograma del proceso de titulación.

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,



Sandy Lissett Ponce Ponce
Ci. 0930520531
Estudiante (s)



Christian David Uriarte Vergara
Ci. 0925587081.
Estudiante (s)



Lic. Franklin Barros Molares, MSc
Ci. 0601682743
Docente Tutor

CC: Unidad de Titulación

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

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA
UNIDAD DE TITULACIÓN

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Lic. Franklin Barros Morales. MSc

Tipo de trabajo de titulación: Tesis

Título del trabajo: Influencia de medios digitales en el aprendizaje significativo

Carrera: Sistemas Multimedia

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
1	22-05-2019	Introducción a la tesis	16:00	17:00	Desarrollo de Concordancia		
2	29-05-2019	Introducción al Capítulo 1	16:00	18:00	Estructura y alineamiento		
3	31-05-2019	Revisión y Corrección del Capítulo 1	16:00	18:00	Contenido y Corrección		
4	05-06-2019	Introducción al Capítulo 2	16:00	18:00	Estructura, alineamiento, Normas Apa, Autor.		
5	07-06-2019	Revisión y Corrección del Capítulo 2	16:00	17:00	Citas, parafraseo, paginas		



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA (carrera a la que pertenecen los estudiantes)

UNIDAD DE TITULACIÓN

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: LIC. Franklin Barros MSc

Tipo de trabajo de titulación: Tesis

Título del trabajo: Influencia de medios digitales en el aprendizaje significativo

Carrera: Sistemas Multimedia

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
1	02/07/2019	Corrección del capítulo II	16:00	18:00	Corrección del capítulo II		
2	09/07/2019	Inducción al capítulo III	16:00	18:00	Mejorar el capítulo II		
3	11/07/2019	Revisión del capítulo II y desarrollo del capítulo III	16:00	17:00	Corrección del capítulo III		
4	16/07/2019	Revisión de encuestas y fichas bibliográficas	16:00	18:00	Desarrollarlas encuestas y cuadros estadísticos		
5	18/07/2019	Corrección del capítulo III	16:00	18:00	Mejorar el capítulo III		



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMAS MULTIMEDIA

UNIDAD DE TITULACIÓN

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: LIC. Franklin Barros MSc
 Tipo de trabajo de titulación: Tesis
 Título del trabajo: Influencia de medios digitales en el aprendizaje significativo
 Carrera: Sistemas Multimedia

DE UN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
	19/07/2019	Revisión del capítulo III	16:00	18:00	Corrección del capítulo III		
	24/07/2019	Inducción al capítulo IV	16:00	18:00	Mejorar encuestas		
	31/07/2019	Revisión y corrección del capítulo IV	16:00	17:00	Corrección del capítulo IV		
	02/08/2019	Inducción Anexos y preliminares	16:00	18:00	Anexos y preliminares		
	07/08/2019	Revisión anexos y preliminares	16:00	18:00	Trabajo finalizado		



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA
UNIDAD DE TITULACIÓN

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Franklin Barros Morales Msc.
 Tipo de trabajo de titulación: Tesis
 Título del trabajo: influencias de medios digitales en el aprendizaje significativo
 Carrera: Sistemas Multimedia

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORIA	ACTIVIDADES DE TUTORIA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA ESTUDIANTE	
			INICIO	FIN			
1	23/05/19	Introducción a la tesis	16:00	17:00	Desarrollo de la concordancia		
2	28/05/19	Introducción al capítulo 1	16:00	18:00	Estructura y alineamiento		
3	30/05/19	Revisión y corrección al capítulo 1	16:00	17:00	Contenido y corrección		
4	04/06/19	Introducción al capítulo 2	16:00	18:00	Estructura, alineamiento, normas apa, autor		
5	06/05/19	Revisión y corrección al capítulo 2	16:00	17:00	Citas, parafraseo, paginas		



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA o multimed (carrera a la que pertenecen los estudiantes)
UNIDAD DE TITULACIÓN

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: ... LIC. Franklin Barros MSc

Tipo de trabajo de titulación: Tesis

Título del trabajo: Influencia de medios digitales en el aprendizaje significativo

Carrera: Sistemas Multimedia

No. DE SESIÓN	FECHA TUTOR/A	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
1	03/07/2019	Corrección del capítulo II	16:00	18:00	Corrección del capítulo II		
2	05/07/2019	Inducción al capítulo III	16:00	18:00	Mejorar el capítulo II		
3	10/07/2019	Revisión del capítulo II y desarrollo del capítulo III	16:00	17:00	Corrección del capítulo III		
4	11/07/2019	Revisión de encuestas y fichas bibliográficas	16:00	18:00	Desarrollarlas encuestas y cuadros estadísticos		
5	12/07/2019	Corrección del capítulo III	16:00	18:00	Mejorar el capítulo III		



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMAS MULTIMEDIA

UNIDAD DE TITULACIÓN

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: LIC. Franklin Barros MSc

Tipo de trabajo de titulación: Tesis

Título del trabajo: Influencia de medios digitales en el aprendizaje significativo

Carrera: Sistemas Multimedia

DE ÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
	19/07/2019	Revisión del capítulo III	16:00	18:00	Corrección del capítulo III		
	24/07/2019	Inducción al capítulo IV	16:00	18:00	Mejorar encuestas		
	31/07/2019	Revisión y corrección del capítulo IV	16:00	17:00	Corrección del capítulo IV		
	02/08/2019	Inducción Anexos y preliminares	16:00	18:00	Anexos y preliminares		
	07/08/2019	Revisión anexos y preliminares	16:00	18:00	Trabajo finalizado		



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA
Unidad de Titulación

Guayaquil, 12 d agosto del 2019

Sr.

Lcdo. Juan Fernández Escobar, MSc.

DIRECTOR (A) DE LA CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIAS
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación **Influencia de medios digitales en el aprendizaje significativo en la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de octavo año básica, de la Unidad Educativa Fiscal De Miguel Donoso Pareja, zona 8, distrito 8, Provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarquí, recinto, periodo lectivo 2019 – 2020. Diseño de una guía didáctica.** De los estudiantes Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara, indicando han cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que los estudiantes están aptos para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,

Lic. Franklin Barros Morales, MSc
C.I 0601682743

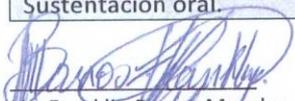


UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA
Unidad de Titulación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: Influencia de medios digitales en el aprendizaje significativo en la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de octavo año básica, de la Unidad Educativa Fiscal De Miguel Donoso Pareja, zona 8, distrito 8, Provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarquí, recinto, periodo lectivo 2019 – 2020. Diseño de una guía didáctica.
Autor(s): Sandy Lissett Ponce Ponce y Christian David Uriarte Vergara

ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	4.5	4.5
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad / Facultad/ Carrera	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV	1	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	4.5
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	1
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.7
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1
Pertinencia de la investigación	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.5
CALIFICACIÓN TOTAL *	10	10
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		


 Lic. Franklin Barros Morales, MSc
 C.I 0601682743

FECHA: 12 de agosto del 2019

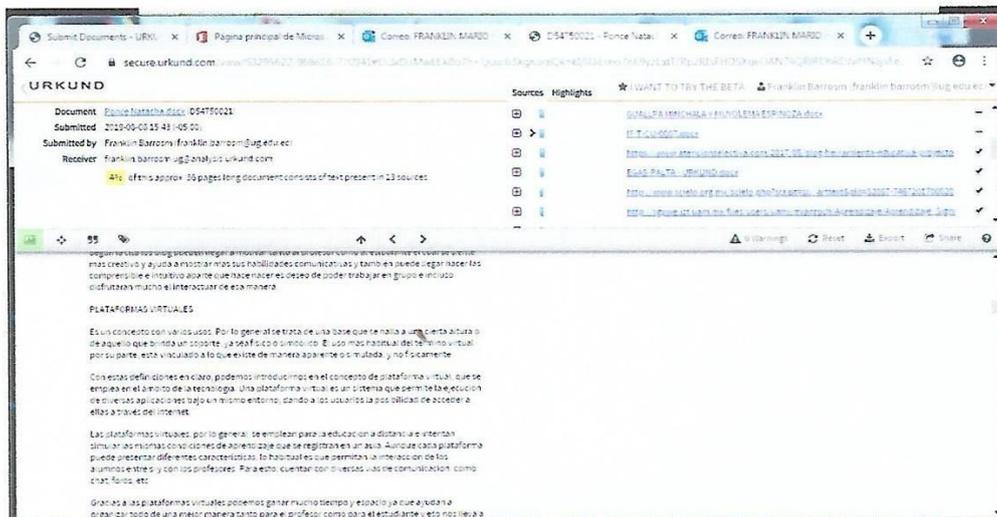


FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado **FRANKLIN BARROS MORALES**, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por **Sandy Lissett Ponce Ponce C.C.: 0930520531** y **Christian David Uriarte Vergara C.C.: 0925587081** con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de **LICENCIADO**.

Se informa que el trabajo de titulación: **“Influencia de medios digitales en el aprendizaje significativo en la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de octavo año básica, de la Unidad Educativa Fiscal De Miguel Donoso Pareja, zona 8, distrito 8, Provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarquí, recinto, periodo lectivo 2019 – 2020.”**, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio (URKUND) quedando el 4 % de coincidencia.



<https://secure.arkund.com/view/53295622-968616-770941>


Lic. FRANKLIN BARROS MORALES, MSc
C.C. 0601682743



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

ANEXO 8

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: INFLUNCIA DE MEDIOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL DE MIGUEL DONOSO PAREJA, ZONA 8, DISTRITO 8, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA TARQUI, RECINTO, PERIODO LECTIVO 2019-2020. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA.
Autor(s): SANDY LISSETT PONCE PONCE Y CHRISTIAN DAVID URIARTE VERGARA

ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA	3	3	
Formato de presentación acorde a lo solicitado	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras	0.6	0.6	
Redacción y ortografía	0.6	0.6	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras	0.6	0.6	
RIGOR CIENTÍFICO	6	6	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	0.5	0.5	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece	0.6	0.6	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar	0.7	0.7	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general	0.7	0.7	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación	0.7	0.7	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación	0.7	0.7	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos	0.4	0.4	
Factibilidad de la propuesta	0.4	0.4	
Las conclusiones expresa el cumplimiento de los objetivos específicos	0.4	0.4	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas	0.4	0.4	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.5	0.5	
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas / sublíneas de investigación de la Carrera/Escuela	0.3	0.3	
CALIFICACIÓN TOTAL*	10	10	
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.			


 Ing. Richard Astudillo Sarmiento MSc.
 No. C.I. 070187998

FECHA: 21/08/2019



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



UG-FFLCE-DIS-JF- 392
Guayaquil, 15 de junio del 2019

Máster
Johanna Cevallos
Rectora de la Unidad Educativa Fiscal "Dr. Miguel Donoso Pareja"
Ciudad.-

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que los egresados SANDY LISSETT PONCE PONCE y CHRISTIAN DAVID URIARTE VERA, 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: INFLUENCIA DE MEDIOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL DE MIGUEL DONOSO PAREJA, ZONA 8, DISTRITO 8, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA TARQUI, RECINTO, PERÍODO LECTIVO 2019-2020.

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA.

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.

Resolvido
15/06/2019

Atentamente,

MÁSTER JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR
DIRECTOR



Elaborado y revisado por: MSc. Tatiana Avilés Hidalgo. Gestora de Unidad de titulación
Aprobado por: MSc. Juan Fernández Escobar. Director de la carrera.





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



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "DR. MIGUEL DONOSO PAREJA"

Guayaquil, 10 de Julio del 2019
Oficio N.001-R-UEFMDP 2019

MSc.
Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA DE SISTEMAS MULTIMEDIA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION.
Ciudad.

De mis Consideraciones:

Reciba saludos cordiales de la suscrita Rectora de la U.E.F. Dr. Miguel Donoso Pareja dando respuesta al oficio N.UG-FFLCE-DIS-JF-392, con fecha 15 de julio del 2019 donde solicitan se permita que los egresados **SANDY LISSETT PONCE PONCE Y CHRISTIAN DAVID URIARTE VERA**, realicen el **PROYECTO EDUCATIVO** en nuestra institución, previo a la obtención del título en Ciencias de la Educación en **SISTEMAS MULTIMEDIA**.

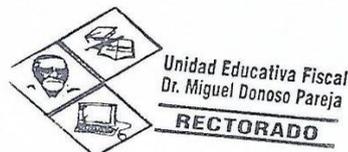
Los Egresados de su Institución tienen **AUTORIZACION** para realizar el **TEMA: INFLUENCIA DE MEDIOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO BASICA DE NUESTRO PLANTEL**.

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUIA DIDACTICA

Esperando haber cumplido con su solicitud me despido.

Atentamente,

MSc. Johanna Cevallos
RECTORA DE LA U.E.F.DR. MIGUEL DONOSO PAREJA





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



APLICANDO LA PROPUESTA EN LA INSTITUCIÓN



LOS ESTUDIANTES ESCUCHANDO LA CLASE INTERACTIVA



EXPLICANDO UNA CLASE NORMAL Y MOSTRANDO LA DIFERENCIA ENTRE LO INTERACTIVO Y LO CONVENCIONAL



REALIZANDO LA FICHA DE OBSERVACIÓN

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



**REALIZANDO LA ENTREVISTA AL DOCENTE DE LA
INSTITUCIÓN**



LOS DOCENTES REALIZANDO LA ENTREVISTA



LOS DOCENTES DEL AREA DE ESTUDIOS SOCIALES REALIZANDO LA ENTREVISTA



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

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN MEDIANTE LA APLICACIÓN DEL
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN





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



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE
"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"
TELÉFONO: 04-2281146



CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRACTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el (a) señor (a) (ita) PONCE PONCE SANDY LISSETT, con documento nacional de identidad N° 0930520531 especialización SISTEMA MULTIMEDIA modalidad PRESENCIAL realizó y aprobó las Practicas Docentes Reglamentaria en el COLEGIO FÍSCAL EXP. "ELOY ALFARO" desde el 18/06/2012 hasta el 31/07/2012 jornada Matutina, con la calificación VEINTE (20), bajo la supervisión del(a) Dr. RICARDO SANCHEZ BARÓN, correspondiente al periodo lectivo 2013 - 2014. Así consta en los archivos que reposan en la secretaría de la Dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, 28 de Enero del 2019.-.....-

Atentamente,


Lcda. PILAR HERNANDEZ GUTIERREZ, MSc.
DIRECTORA DE PRACTICA DOCENTE



Elaborado por:	SECRETARIO: LCDO. DAVID MARÍN PAREDES
Revisado y aprobado:	LCDA. PILAR HERNANDEZ GUTIERREZ M.Sc.





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



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE
"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"
TELÉFONO: 04-2281146

CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRACTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el (a) señor (a) (ita) URIARTE VÉRGARA CHRISTIAN DAVID, con documento nacional de identidad N° 0925587081 especialización SISTEMAS MULTIMEDIA modalidad PRESENCIAL realizó y aprobó las Practicas Docentes Reglamentaria en el COLEGIO "FRANCISCO HUERTA RENDON" con la calificación DIEZ (10), bajo la supervisión del(a) MSc. GONZALO CABRERA, correspondiente al periodo lectivo 2016 - 2017. Así consta en los archivos que reposan en la secretaría de la Dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, 11 de Octubre del 2018.

Atentamente,

**Dra. EDITH RODRIGUEZ ASTUDILLO MSc.
GESTORA**

DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborado por:	SECRET. ALLAN RODRIGUEZ MORMAZA
Revisado y aprobado:	Dra. EDITH RODRIGUEZ ASTUDILLO MSc.



Facultad de Filosofía, Letras y
Ciencias de la Educación
Practicas Docentes



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



CERTIFICADO

LA COORDINACIÓN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, revisadas las evidencias correspondientes, el Sr. (a.) (ta.) PONCE PONCE SANDY LISSETT, con C.I. 0930520531, carrera SISTEMAS MULTIMEDIA en la modalidad PRESENCIAL, realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, en el Colegio Fiscal Mixto "Jorge Icaza Coronel", por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 30 de Enero de 2019.-

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

Atentamente,

AB. Gustavo Jara Ruiz
Coordinador de Gestión Social del Conocimiento

Cdla. Universitaria Av. Kennedy s/n y Av. Delta
www.filosofia.edu.ec
Guayaquil - Ecuador

Elaborado y Revisado por:	Lic. Jessica Sigüencia J., Asistente Administrativo
Revisado y Autorizado por:	Ab. Gustavo Jara Ruiz - Coordinador de Gestión del Conocimiento



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



CERTIFICADO

LA COORDINACIÓN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, revisadas las evidencias correspondientes, el Sr. (a.) (ta.) **URIARTE VERGARA CHRISTIAN DAVID**, con C.I. 0925587081, carrera **SISTEMAS MULTIMEDIA** en la modalidad **PRESENCIAL**, realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, la cual inició el **05/11/2018** y la culminó **14/12/2018**, bajo la tutoría del **MSc. Luis Valencia González**, por lo que se le concede el presente certificado.-
Guayaquil, 22 de Abril de 2019.-.....

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

COORDINACIÓN
GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO
Atentamente,

AB. Gustavo Jara Ruiz

Coordinador de Gestión Social del Conocimiento

Cdla. Universitaria Av. Kennedy s/n y Av. Delta
www.filosofia.edu.ec
Guayaquil - Ecuador

Elaborado y Revisado por:	Lic. Jessica Sigüencia J., Asistente Administrativo		1015
Revisado y Autorizado por:	Ab. Gustavo Jara Ruiz - Coordinador de Gestión del Conocimiento		



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

**ENTREVISTA APLICADA A LA DIRECTORA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA DR. MIGUEL DONOSO PAREJA**

1 ¿Considera usted que al fomentar recursos innovadoras se beneficiara a la comprensión correcta del aprendizaje en los alumnos?

2 ¿Cómo percibe el nivel del aprendizaje en los educandos del Establecimiento que gobierna?

3 ¿Considera importante que los maestros usen habilidades a favor del alumno?

4 ¿Cuál sería el factor primordial para que los educandos presenten problemas en la calidad del significativo?

5 ¿La Unidad Educativa cuenta con algún apoyo para estimular a los educandos a optimizar su rendimiento académico?



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

ENTREVISTA APLICADA A LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN

1 ¿Cree Ud. que si no se utiliza medios digitales los estudiantes no serán creativos ni participativos?

2¿Cree usted que los medios digitales promueven el alumnado integrando el interés en el proceso de enseñanza aprendizaje?

3¿Es conveniente realizar medios motivadores para el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad Educativa?

4¿Considera usted que al no practicar el aprendizaje significativo desde la educación básica los estudiantes no serán reflexivos?

5¿Le gustaría asistir al estudiante que tiene problemas de aprendizaje significativo?

6¿Considera usted importante fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes?

7¿Considera usted necesario los medios digitales para mejorar el aprendizaje significativo?

8¿Considera usted necesario los medios digitales para mejorar el aprendizaje significativo?

9¿Considera usted que la unidad educativa debe utilizar plataformas online para la participación individual de los estudiantes?

10¿Le gustaría contar con una guía didáctica para el aprendizaje?



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

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES

FICHA DE OBSERVACIÓN A ESTUDIANTES	SI	NO
Al observar los talleres diarios del estudiante sus respuestas son acertadas		42%
Al momento de desarrollar los talleres el estudiante tiene problema de análisis		78%
Al momento de responder el estudiante presenta problemas para recordar lo estudiado		56%
El estudiante cuando lee continuamente se aburre	89%	
El estudiante ejerce presión cuando desarrolla talleres	92%	
Conforme a lo observado el estudiante con problemas de aprendizaje presenta un bajo desempeño escolar	63%	
Al observar el cuaderno de trabajo del estudiante presenta poco análisis	82%	
El estudiante usa la computadora para reforzar su aprendizaje		96%
Conforme a lo observado los docentes muestran preocupación por el aprendizaje de los estudiantes	75%	
El cuaderno del estudiante tiene continuas correcciones desarrolladas por el docente	69%	

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

**EVIDENCIA DE LAS TUTORÍAS TOMADAS EN EL TRANCURSO DEL
PERÍODO DE TITULACIÓN**



REALIZANDO LAS CORRECCIONES DEL TRABAJO EDUCATIVO



INDUCCIÓN A LOS CAPÍTULOS DEL PROYECTO EDUCATIVO



REALIZANDO CORRECCIONES DEL TRABAJO EDUCATIVO



REALIZANDO LAS CORRECCIONES FINALES



VERIFICANDO LOS ANEXOS Y DEMÁS DOCUMENTOS





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



**REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y
TECNOLOGÍA**

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	INFLUENCIA DE MEDIOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL DE MIGUEL DONOSO PAREJA, ZONA 8, DISTRITO 8, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA TARQUÍ, RECINTO, PERÍODO LECTIVO 2019 – 2020. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Ponce Ponce Sandy Lissett Uriarte Vergara Christian David		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Franklin Barros Morales, Msc		
INSTITUCIÓN:	Universidad de Guayaquil		
UNIDAD/FACULTAD:	Filosofía Letras ciencias de la educación		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	Licenciatura en Sistemas Multimedia		
GRADO OBTENIDO:	Licenciatura en ciencias de la educación		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	Agosto	No. DE PÁGINAS:	126
ÁREAS TEMÁTICAS:	infopedagogía		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	RECURSOS DIGITALES APRENDIZAJE. GUIA DIDACTIVA		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):			
<p>El proyecto tiene como finalidad presentar una herramienta a los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Dr. Miguel Donoso Pareja la cual ayude en su aprendizaje y pueda ser de utilidad para abrir nuevos horizontes académicos tanto como en los alumnos y en los docentes. Como la nueva modalidad de trabajo asistido o respaldado por guía didácticas en el cual podemos reforzar la parte académica en el área de sociales a los alumnos y los docentes pueden aplicar los diferentes</p>			

recursos digitales para hacer las clases más interactivas con el fin de que los alumnos crezcan profesionalmente.

Uno de los logros más significativos del estado en la educación, ha sido la de impulsar y promover la tecnología (recursos digitales). La educación al igual que otros campos debe ser innovado mediante el uso de los recursos digitales que mejore la calidad de aprendizaje para llegar al estudiante de forma rápida y acertada.

ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0969250683 0981298423	E-mail: lissett285@gmail.com Chrisart777@gmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Universidad de Guayaquil	
	Teléfono: (5934) 2294091	
	E-mail: facultad.filosofia@ug.edu.ec	