



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

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

TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACION PRESENTADO

**RECURSOS TECNOLOGICOS EN EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO DE ESTUDIOS SOCIALES
PROPUESTA DISEÑO DE UNA
GUIA DIDACTICA CON
ACTIVIDADES**

CODIGO: BFILO-PSM-18P034

AUTORES:

Luis Stalin Sesme Calixto

Alex Armando Arguello Naveda

TUTORA: MSc. Alejandrina Nivelá

REVISOR: MSc. Jaime Espinosa

Guayaquil, 2018



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

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro, MSc.

DECANA

Lcdo. Wilson Romero Dávila, MSc.

VICE-DECANO

Lcdo. Juan Fernandez, Msc.

DIRECTOR DE LA CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO



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

Sra. Msc.
SILVIA MOY-SANG CASTRO. Arq.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.

De nuestras consideraciones.

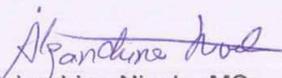
En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación nos designaron consultores académicos de Proyectos Educativos de Licenciatura de Ciencias de la Educación. Mención Sistemas Multimedia, tenemos a bien informar los siguiente. Que los integrantes: LUIS STALIN SESME CALIXTO con C.I No. 091937580-8. Y ALEX ARMANDO ARGUELLO NAVEDA con C.I 092142644-1. Diseñaron el proyecto educativo con el tema: RECURSOS TECNOLOGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIOS SOCIALES. **Propuesta:** GUIA DIDACTICA CON ACTIVIDADES.

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por los suscritos.

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

Informe del proyecto

Atte.


Alejandrina Nivelá, MSc.

C.I 091056856-7

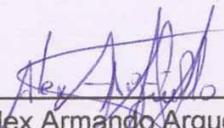


FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

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

Yo, Luis Stalin Sesme Calixto con C.I. No. 0919375808 y Alex Armando Arguello Naveda con C.I No. 0921426441, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **“Recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de estudios sociales”** son de mi absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente


Luis Stalin Sesme Calixto
C.I. 0919375808


Alex Armando Arguello Naveda
C.I. 0921426441

*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



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

PROYECTO

TEMA: Recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de estudios sociales

PROPUESTA: Guía didácticas con actividades

APROBADO

.....
Tribunal No 1

.....
Tribunal No 2

.....
Tribunal No 3

Luis Stalin Sesme Calixto
C.I. # 0926447129

Alex Armando Arguello Naveda
C.I. # 0921426441



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

PROYECTO

TEMA: Recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de estudios sociales

PROPUESTA: Guía didácticas con actividades

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO
LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A: _____

a) _____

b) _____

c) _____

.....
Tribunal No 1

.....
Tribunal No 2

.....
Tribunal No 3

DEDICATORIAS

El presente trabajo de investigación se lo dedico en primer lugar a Dios, el cual me ha dado la sabiduría para lograrlo y por ser la luz que guía mi camino a seguir. También se lo dedico a mis padres, por su apoyo incondicional, amor, paciencia y sus palabras de aliento en esos momentos cuando me sentía aturdido, para ellos mi gran admiración y mis respetos por estar siempre cuando más los necesito.

Luis Stalin Sesme Calixto

Este trabajo, lo dedico a Dios que ha sido mi pilar y motor en este proceso de estudios, a mis hermanos que me han apoyado mi superación, esfuerzo, lucha, triunfo, ellos con su apoyo moral espiritual y constancia me permitieron culminar mi carrera y supieron dirigirme siempre por el buen camino.

Alex Armando Arguello Naveda

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por la vida, fortaleza y sabiduría. Así mismo a la Facultad de Filosofía Ciencias y Letras de la Educación de la Universidad de Guayaquil, a sus maestros u otras personas que de una manera desintegradas han colaborado con este trabajo de investigación y que ha logrado ser todo un éxito, a mis compañeros de estudio que durante años hemos trabajado y nos hemos apoyado mutuamente. A mi tutora la Msc. Alejandrina Nivelá, por su paciencia, tiempo y por sus conocimientos en el arte de la enseñanza que fueron de mucha importancia para la culminación de esta investigación y por último agradezco a mis padres por ser el motor principal de mi vida y estar siempre apoyándome en mis proyectos.

Luis Stalin Sesme Calixto

A la universidad de Guayaquil y a los educadores por su apoyo incondicional que nos brindaron, y con su nobleza estuvieron dándonos siempre su orientación con su profesionalismo ético en la adquisición de conocimientos afianzando la formación, así también a mis hermanos, amigos, y personas cercanas a mí, por la paciencia prestada al acompañarnos en esta ardua lucha para conseguir nuestros propósitos, muchas gracias y que Dios los Bendiga.

Alex Armando Arguello Naveda

ÍNDICE

CAPÍTULO 1.....	3
Contexto De La Investigación.....	3
Situación Conflicto.....	3
Hecho Científico.....	4
Causas.....	4
Formulación del Problema.....	4
Sistematización del Problema.....	4
Objetivos de La Investigación.....	5
Objetivo General.....	5
Objetivos Específicos.....	6
Justificación e Importancia.....	6
Interrogantes de La Investigación.....	7
Variables de la Investigación.....	8
CAPÍTULO 2.....	10
Marco Teórico.....	10
Marco Contextual.....	10
Marco Conceptual.....	12
Tecnología de Información y Comunicación Tic.....	12
Recursos Tecnológicos en la Educación.....	13
Recursos Tecnológicos en la Clase.....	16
Recursos Tecnológicos en los Colegios.....	17

Tipología de los Recursos Tecnológicos.....	18
Recursos Tecnológicos de Información.....	18
Recursos Tecnológicos de Colaboración.....	18
Recursos Tecnológicos de Aprendizaje.....	19
Clasificación de Recursos Tecnológicos Educativos.....	19
Materiales Auditivos.....	19
Materiales de Imagen Fija.....	21
Materiales Gráficos.....	22
Materiales Impresos.....	24
Materiales Mixtos.....	25
Materiales Tridimensionales.....	27
Materiales Electrónicos.....	27
Nuevas Tecnologías.....	29
Software Educativo.....	30
Clasificación de Software Educativo.....	30
Ejercitadores.....	31
Tutoriales.....	31
Simuladores.....	31
Juegos Educativos.....	32
Solución De Problemas.....	33
Funciones Del Software Educativo.....	34
Aprendizaje	36
Tipos de Aprendizaje.....	38

Aprendizaje de Tipo Implícito.....	38
Aprendizaje de Tipo Explícito.....	38
Aprendizaje Comparativo y Colaborativo.....	38
Aprendizaje Significativo.....	38
Aprendizaje Asociativo.....	39
Habitación y Sensibilización: Aprendizaje no Asociativo.....	39
Aprendizaje de Habitación.....	39
Aprendizaje por Sensibilidad.....	39
Aprendizaje por Descubrimiento.....	39
Aprendizaje Observacional o por Imitación.....	40
Aprendizaje Emocional.....	40
Aprendizaje de Tipo Experiencial.....	40
Aprendizaje Memorístico.....	40
Aprendizaje Receptivo.....	40
Fases del Aprendizaje Significativo.....	41
Tipos de Aprendizaje Significativo.....	42
Estructuras Cognitivas.....	43
Elementos del Aprendizaje Significativo.....	43
Fundamentación Social.....	44
Fundamentación Psicológica.....	45
Fundamentación Legal.....	46

CAPÍTULO 3.....	52
Diseño Metodológico.....	52
Tipos de Investigación.....	52
Investigación Cualitativa.....	52
Investigación Cuantitativa.....	53
Investigación Descriptiva.....	54
Investigación Explicativa.....	55
Investigación Exploratoria.....	55
Investigación Bibliográfica.....	56
Población.....	56
Muestra.....	57
Métodos de Investigación.....	58
Método Científico.....	58
Método Inductivo.....	58
Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	60
Recolección de la Información.....	61
Análisis e Interpretación de Datos.....	61
CAPÍTULO 4.....	85
Tema: Guía Didáctica de Estudios Sociales.....	85
Objetivo General	85
Objetivo Específico	85

Aspecto Teórico	86
Aspecto Técnico	86
Aspecto Pedagógico	86
Aspecto Psicológico	87
Factibilidad de Su Aplicación.....	87
Factibilidad Financiera.....	87
Factibilidad Humana.....	89
Descripción.....	89
Manual de Usuario.....	91

ÍNDICE DE TABLAS O CUADROS

Población.....	56
Muestra.....	57
Falta de recursos.	62
Rendimiento escolar.....	63
Habilidades.....	64
Uso de la tecnología.....	65
Estatus.....	66

Mejora relaciones.....	67
Falta de estrategias.....	68
Profesores y estudiantes.....	69
Capacitación.....	70
Aplicación multimedia.....	71
Buenas relaciones.....	72
Familia y estudiante.....	73
Rendimiento académico.....	74
Importancia de la tecnología.....	75
Jóvenes y tecnología.....	77
Tecnología y colegio.....	79
Tecnología y hogares.....	80
Estrategias de aprendizaje.....	81
Tecnología y aprendizaje.....	82

ÍNDICE DE GRÁFICOS.

Población.....	56
Muestra.....	57
Falta de recursos.	62
Rendimiento escolar.....	63
Habilidades.....	64
Uso de la tecnología.....	65
Estatus.....	66
Mejora relaciones.....	67
Falta de estrategias.....	68
Profesores y estudiantes.....	70
Capacitación.....	71
Aplicación multimedia.....	72
Buenas relaciones.....	73
Familia y estudiante.....	74

Rendimiento académico.....	75
Importancia de la tecnología.....	77
Jóvenes y tecnología.....	78
Tecnología y colegio.....	79
Tecnología y hogares	80
Estrategias de aprendizaje.....	81
Tecnología y aprendizaje.....	82

ÍNDICE DE IMÁGENES

Guía didáctica de Estudios Sociales “Temas”.....	92
Introducción.....	92
Constitución del Ecuador.....	93
Los secretos Comerciales.....	93
Principios Éticos.....	94
Ley 256 de 1996.....	94

Ley 1273 de 2009	95
Recursos tecnológicos.....	95
Aprendizaje Significativo.....	96
Educación para el trabajo.....	96
Fondo de emprender.....	97
Formación de proyectos.....	97
Videos.....	98
Videos explicación de la variables.....	98
Videos explicativos de los temas.....	99
Actividades.....	99



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

**TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO
RECURSOS TECNOLÓGICO EN EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO DE ESTUDIOS SOCIALES
PROPUESTA DISEÑO DE UNA
GUIADIDACTICA CON
ACTIVIDADES**

**AUTORES: LUIS STALIN SESME CALIXTO
ALEX ARMANDO ARGUELLO NAVEDA**

TUTORA: MSC. ALEJANDRIA NIVELA

**Guayaquil, septiembre del 2017
RESUMEN**

El trabajo investigativo realizado se fundamentó básicamente en la incidencia que tienen los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo en la materia de Estudios Sociales, de los estudiantes de octavo año de educación básica. Se implantara en las aulas un nuevo proceso de enseñanza aprendizaje, siguiendo los parámetros que ejerce el ministerio de educación y sus políticas de enseñanza, además se trata de apoyarse en las bases teóricas aplicando procesos de otros entornos y aplicarlos en la enseñanza nacional, y así apoyarse en las tecnologías por los cuales mejoraremos los resultados a seguir. Sin embargo, con las encuestas realizadas nos dio como resultado que debemos incorporar una guía didáctica como apoyo a su enseñanza y aprendizaje de dicha materia, el planteamiento que se quiere incorporar con estos análisis que los docentes deben ser capacitados con la aplicación de esta herramienta para reforzar los contenidos apoyados por las tic.

PALABRAS CLAVE: Recursos tecnológicos, Aprendizaje significativo, Guía didáctica



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CAREER MARKETING AND ADVERTISING
TITLE OF RESEARCH WORK PRESENTED**

**TITLE OF THE INVESTIGATION WORK SUBMITTED
TECHNOLOGICAL RESOURCES IN LEARNING
SIGNIFICANT SOCIAL STUDIES
PROPOSAL DESIGN OF A
GUIDELINES WITH
ACTIVITIES**

**AUTHORS: LUIS STALIN SESME CALIXTO
ALEX ARMANDO ARGUELLO NAVEDA**

**TUTORA: MSC. ALEJANDRIA NIVELA
Guayaquil, January 2018**

ABSTRACT

The research work carried out was basically based on the incidence of technological resources on significant learning in the subject of Social Studies, of the eighth grade students of basic education. A new teaching-learning process will be implemented in the classrooms, following the parameters of the education ministry and its teaching policies. It will also be based on the theoretical bases applying processes from other environments and applying them in national education, and so on. rely on the technologies by which we will improve the results to follow. However, with the surveys conducted we found that we must incorporate a didactic guide to support their teaching and learning of this subject, the approach to be incorporated with these analyzes that teachers should be trained with the application of this tool to reinforce the contents supported by tic. With the research methodology that we will apply related to the eighth year book of social studies that the national government donates to public and private institutions, waiting with this process to improve teaching and learning in the institution.

KEY WORDS: Technological resources, Meaningful learning, Didactic guide

Introducción

La investigación surge como resultado de la necesidad de determinar la incidencias de Los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de estudios sociales de los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa José Mejía Lequerica de la ciudad de Guayaquil durante el año lectivo, debido a la necesidad imperante de adaptarse a los cambios y adelantos que exige la sociedad y la tecnología, además porque atraviesa en la sociedad, de tal manera que la tarea del educador consistirá entonces en detectar las causas que provocan el malestar en la institución educativa y así también las consecuencias que conlleva.

La utilización de los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo, tiene la finalidad de preparar a estudiantes capaces de crear, reflexionar, analizar, sintetizar, generar y transmitir los conocimientos en virtud el desarrollo nacional y la construcción de una sociedad más justa basada en la autonomía, el vínculo con las culturas y las sociedades contemporáneas, el trabajo en equipo, el compromiso con la igualdad y la confianza en las posibilidades de aprendizaje.

La aparición de los recursos tecnológicos unida a la aparición de ordenadores cada vez más potentes, ha permitido a la humanidad progresar muy rápidamente en la ciencia y la técnica desplegando el arma más poderosa del ser humano la información y el conocimiento, en la actualidad es imposible encontrar un solo instituto dedicado a investigar la ciencia y evolucionar la técnica que no disponga de los mejores y más sofisticados dispositivos de almacenamiento.

La aplicación de software interactivo como parte importantísima de los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo, es la estrategia fundamental para responder a las nuevas necesidades de la sociedad, atendiendo a la complejidad del proceso.

Es una necesidad prioritaria el plantear una guía con actividades con la finalidad de mejorar el proceso de aprendizaje significativo, utilizando las estrategias adecuadas para que el maestro pueda ser el guía para los educandos integrando materiales y recursos multimedia, como son: videos, audio e imágenes, función del diseño de actividades y de la relación docente-estudiante-docente. Desde el esquema educativo de la enseñanza en línea, este es el plano psicopedagógico que integra el proceso de aprendizaje.

La tesis se ha desarrollado en cuatro capítulos que tratarán la problemática y la solución del conflicto, detallados a continuación.

Capítulo I: El Problema: Se observará la ubicación, situación conflicto, causas y consecuencias, delimitación, planteamiento del problema, objetivos de la investigación: General y específicos, las preguntas directrices y la justificación donde se determina la utilidad práctica, teórica y metodológica de la investigación así como la pertinencia

Capítulo II: Marco Teórico: Se introducirán las teorías que van a sustentar este tema de Investigación, se encontrará las bases teóricas, 3 Fundamentación pedagógica, psicológica, sociológica, filosófica, y legal. Haciendo soporte y sosteniendo la investigación.

Capítulo III: Metodología: La modalidad, tipos de la Investigación, población y muestra, instrumentos, procedimientos, recolección de la Investigación y los criterios para elaborar la propuesta. Análisis e interpretación de los resultados: Se encontrará las preguntas, los cuadros, gráficos, análisis de las encuestas realizadas. Al finalizar el Capítulo se observará las conclusiones y recomendaciones de la investigación realizada.

Capítulo IV: La propuesta cuyo contenido da solución a los problemas planteados en la Investigación mediante la justificación, objetivos general y específicos, descripción, recursos humanos , materiales y la guía con actividades para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

Es un centro educativo de Educación Regular y sostenimiento Fiscal, con jurisdicción Hispana. La modalidad es Presencial de jornada Matutina, Vespertina y Nocturna y nivel educativo de Inicial, Educación Básica y Bachillerato. Llamado así en honor a José Mejía Lequerica (Quito, Presidencia de Quito, 1775-Cádiz, España, 1813) fue un destacado diputado criollo de las Cortes de Cádiz, famoso por sus dotes oratorias.

El Bachillerato General Unificado (BGU) se lo denomina a los últimos 3 años de educación (desde 1º a 3º año). Al terminar, el estudiante se gradúa entonces con el nombre de bachiller. El principal objetivo del BGU es proporcionar una formación general y una preparación interdisciplinar para así poder guiarlas para la elaboración de proyectos de vida y para integrarse a las sociedad como seres humanos responsables, críticos y solidarios. También pretende desarrollar las capacidades de aprendizaje y competencias ciudadanas y prepararlas para el trabajo, el aprendizaje y para el acceso a la Educación Superior

Situación conflicto

Se ha observado que en la Unidad Educativa “José Mejía Lequerica” no utilizan los recursos tecnológicos a pesar de que tienen en las instalaciones un laboratorio de computación, pero permanece cerrado y los estudiantes no pueden hacer uso del mismo.

Incluir los recursos tecnológicos en el proceso académico de los estudiantes les ayudara en muchos factores: fortalecerá su inteligencia, observación, concentración y la expresión lingüística, además les ayuda a intercambiar ideas y formar sus propios conceptos, les ayuda a mejorar el aprendizaje significativo.

Las diferentes materias que son impartidas por los docentes no son transmitidas con la utilización de técnicas, métodos, herramientas y estrategias de aprendizaje apropiadas con el fin de obtener conocimientos. El motivo en realizar este proyecto de investigación es para implementar los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo en los estudiantes de octavo grado.

Hecho científico

Deficiencia en el aprendizaje significativo de estudios sociales, en los estudiantes de octavo grado de “José la Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”, período lectivo 2017 -2018.

Causas

Los factores que nos han llevado han llevado a realizar el presente proyecto de investigación son los siguientes:

- Incorrecta interpretación de la información
- Desconocimiento de la importancia de los recursos tecnológicos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje
- Ausencia de estrategias de enseñanza en el aprendizaje significativo
- Falta de estimulación del pensamiento simbólico y la creatividad del estudiante

Formulación del problema

¿De qué manera influyen los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de estudios sociales en los estudiantes de octavo grado de la Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”, período lectivo 2017-2018?

Sistematización del problema

Delimitado: Pone al estudiante en contacto con realidades y producciones lejanas en tiempo y espacio. La institución hará uso de este

proyecto educativo e implementarlo para que ayuden en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Campo: Educación Media

Área: Ciencias

Aspectos: Estudios Sociales

Título: Recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de Estudios Sociales

Propuesta: Software educativo con actividades lúdicas

Contexto: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Claro: Propicia diferentes herramientas para la indagación, producción y sistematización de la información, con la ayuda de los recursos tecnológicos se mejora la calidad de la enseñanza en el aula.

Evidente: Vincula a los estudiantes con diversos lenguajes expresivos y comunicativos que circulan socialmente y de esta manera tener una mayor retentiva en el aprendizaje.

Relevante: Porque generalmente capta el interés de los estudiantes y además va encaminado para que el Docente pueda emplearlo en clase y no se vuelvan aburridas y monótonas.

Original: Dinamiza la enseñanza y es novedoso en la institución ya que los profesores no utilizan los recursos tecnológicos para el desarrollo de la evolución de los estudiantes.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Determinar la Influencia de los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de estudios sociales, mediante una investigación de campo para realizar un software educativo con actividades lúdicas.

Objetivos Específicos

1. Identificar los recursos tecnológicos mediante la recolección de datos, por medio de encuestas.
2. Fundamentar el aprendizaje significativo de estudios sociales mediante métodos del nivel teórico.
3. Diseñar un software educativo con actividades lúdicas con la ayuda del método de modelación, a partir de los datos obtenidos.

Justificación e Importancia

Con este trabajo de investigación se muestra la importancia de los recursos tecnológicos dentro del sistema en el proceso académico. Los recursos tecnológicos se los considera clave para el proceso de aprendizaje porque ayuda a fortalecer muchos factores como: inteligencia, concentración, observación etc.

Las herramientas tecnológicas y estrategias del aprendizaje significativo les dan a los estudiantes una manera de aprender y comprender de una forma actualizada, fácil y correcta.

Los beneficiarios directos de la investigación son los estudiantes de octavo grado del Colegio “José Mejía Lequerica” y los beneficiarios secundarios son los docentes, autoridades y representantes legales.

(Plan Nacional del buen vivir) a través del Objetivo, fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía, establece:

b.- Mejorar la prestación de servicios de educación inicial, básica y bachillerato, de manera planificada, considerando las particularidades del territorio y las necesidades educativas, bajo el modelo de distritos y circuitos, priorizando aquellos con mayor déficit de acceso. (P.168)

El Presente proyecto de investigación cumple con el dominio de la Universidad de Guayaquil: Modelos educativos integradores e inclusivos y la línea de investigación de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación: Estrategias educativas integradoras e inclusivas, siendo así

que una de las sublíneas de investigación de la Facultad es la Infopedagogía y a ello corresponde la sublínea de la Carrera de Sistemas Multimedia con el diseño y desarrollo de multimedias y audiovisuales como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Interrogantes de la investigación

¿Qué son los recursos tecnológicos?

¿Qué ayuda dan los recursos tecnológicos en la educación?

¿Cuál importante son los recursos tecnológicos en el aula?

¿Qué beneficios recibe el colegio al utilizar los recursos tecnológicos en el proceso académico?

¿Qué es el aprendizaje?

¿Cómo tipos de aprendizaje existen?

¿Cuándo es necesario utilizar estrategias en el aprendizaje significativo?

¿Cuáles son los beneficios al aplicar estrategias en el aprendizaje significativo?

¿Qué es un software educativo?

¿Cómo ayudara el software educativo a mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes?

Tabla 1 o personalización las variables

VARIABLES	DIMENSION CONCEPTUAL	DIMENSION OPERACIONAL	INDICADORES
RECURSOS TECNOLÓGICOS	Es un medio que se vale de la tecnología para cumplir con su propósito	Tic & educación	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidades • Habilidades
		Tipología	<ul style="list-style-type: none"> • Información • Colaboración • Aprendizaje
		Clasificación de recursos tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> • Auditivos • Imagen fija • Gráficos • Impresos • Mixtos • Tridimensional • Electrónicos
		Nuevas tecnologías	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Realidad virtual • Video llamadas • Hipertextos • Software educativos, etc.
		Software educativo	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitadores • Tutoriales • Simuladores • Juegos educativos • Solución de problema

VARIABLES	DIMENSION CONCEPTUAL	DIMENSION OPERACIONAL	INDICADORES
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Relaciona la información nueva con la que ya se posee, reajustando y Reconstruyendo ambas informaciones.	Fases del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Inicial • Intermedio • Terminal
		Tipos de Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Representaciones • Conceptos • Proposiciones
		Estructuras cognitivas	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciación progresiva • Reconciliación integradora
		Elementos del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud • Aptitud • Contenido

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Luis Sesme & Alex Arguello

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Marco Contextual

Los recursos tecnológicos y la educación tienen 2 aspectos, por un lado tenemos a los ciudadanos que se ven destinados a aprender correctamente todos sobre las TIC's, esto es muy necesario para poder tener una evolución de la sociedad actual. También las podemos aplicar en lo que es el sistema de educación porque gracias a ellas tenemos muchos cambios y mejoras en todo tipo de niveles en el proceso de enseñanza y el aprendizaje, con esto se logra que el estudiante adquiera nuevas capacidades en todo tipo de investigación.

Spiegel.(2013), en la investigación que se refiere al uso de recursos tecnológicos realizada en la Universidad Nacional del Litoral (Argentina) por docentes de la cátedra de Informática, en articulación con docentes de la cátedra de matemáticas de la Universidad de Zaragoza como conclusiones, presentan:

“Se está atravesando por un período histórico caracterizado por un inconmensurable cúmulo de conocimientos puesto a disposición del Hombre, a través de importantes recursos surgidos del notable avance tecnológico, que incluye a los medios de comunicación y a los recursos informáticos. Paradójicamente, a pesar de la disponibilidad de estas herramientas que deberían facilitar el acceso al conocimiento, nuestra educación atraviesa una de sus crisis más profunda, en lo que refiere a la calidad de los aprendizajes logrados por los jóvenes estudiantes”.

Esta logró la reflexión de numerosos estudiosos del campo de la educación, quienes a partir de significativas investigaciones, intentan dar cuenta de las bondades cognitivas logradas a partir de la incorporación de estos nuevos recursos educativos en el ámbito del aula.

Cabrera y Mercedes, (2011), en su investigación de los recursos tecnológicos para el aprendizaje de ciencias naturales, realizada en la Universidad Estatal de Milagro (Ecuador) expresan que:

“Los Recursos Tecnológicos se han convertido en una necesidad solicitada en nuestro sistema educativo y ha tomado magnitud en los últimos años. Con esta valoración meditamos que es necesario promover a los educativos del área de ciencias naturales un enorme beneficio académico así como el de sus estudiantes. Ellos se encuentran sumergidos en la realidad social que debe ser ampliada y valorada a través de los recursos tecnológicos renovadores que motiven una enseñanza activa y amena.”

Nolasco. (2012), en su investigación de los usos de los recursos multimedia para potenciar el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de electricidad, realizada en la Universidad estatal de Milagro (Ecuador) expresa que:

“Las ciencias y las tecnologías en la sociedad actual han tenido un avance destacable, en donde las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han sido parte de un cambio acelerado en los diferentes ámbitos en los que tiene influencia el ser humano. La educación no puede estar al margen; prácticamente está obligada a formar parte de este cambio en la era del siglo XXI. Por ello los conceptos, enfoques y paradigmas son temas clave de debates y tienen como eje principal la tecnología ya sea desde la perspectiva negativa o positiva”

Marco Conceptual

Tecnología de Información y Comunicación Tic

Las nuevas tecnologías llamadas también por las siglas “Tic” tienen un gran impacto a nivel mundial. Actualmente son fundamentales en cualquier ámbito sea este laboral, comercial y educativo. Desde tiempos antiguos la tecnología era importante para nuestras actividades pero ahora aumento su necesidad y por eso es que logramos avanzar como sociedad.

Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se dispone de herramientas para llegar a los objetivos de desarrollo del milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua todos tenemos ese potencial. (Kofi Annan, 2015, S.P)

Según lo citado anteriormente:

Las tecnologías han logrado mejorarnos la vida en muchos aspectos a los seres humanos, desde tiempos antiguos la tecnología se ha ido implementando en nuestras vidas y la tecnología nos ha proporcionado grandes beneficios y por eso es muy importante su existencia en nosotros, la actualización es la que logra que crezcamos como sociedad.

En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la micro eléctrica y las telecomunicaciones; pero giran, no solo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiónadas,

lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas”.
(Cabrero, 2015, p 198).

Según lo citado anteriormente:

Podemos definir a las Tic's de muchas maneras, gracias a ellas tantos los procesos de comunicación como de almacenamiento han tenido una evolución que le da un impulso para nosotros crecer como sociedad y evolucionar junto con ella según pasen los años irán saliendo mejoras tecnológicas y nosotros tenemos que estar al tanto de ellas.

Recursos Tecnológicos En La Educación

Los recursos tecnológicos ha logrado dar un giro al proceso educativo, en tiempos antiguos la educación solo se impartía de manera convencional, solo se utilizaban libros impresos e información desactualizada la cual era impartida de manera aburrida y sin estrategias de aprendizaje, para los estudiantes la educación antigua era aburrida y no prestaban atención pero gracias a la nueva tecnología esa tipo de enseñanza cambio y ahora es dinámica y estratégica.

El estudio, análisis y evaluación del impacto que tienen las denominadas tecnologías de la información y comunicación (TIC) sobre la enseñanza y sobre la innovación pedagógica en las escuelas es un ámbito problemático al que se le está presentando una atención relevante en la investigación educativa de estos últimos años. (Moreira, 2013, p. 4)

Según lo citado anteriormente:

Las tecnologías producen un nuevo modelo educativo logra que un estudiante se pueda desenvolver bien en un ambiente en donde se necesite que participe. La enseñanza interactiva logra captar la atención

de ellos y enfocarla directamente al proceso de aprendizaje y de esta manera logramos convertir al estudiante en una persona que se pueda auto educar.

Las Tics, están transformando la educación notablemente, ha cambiado tanto la forma de enseñar como la forma de aprender y por supuesto el rol del maestro y el estudiante, al mismo tiempo que cambian los objetivos formativos para los alumnos dado que estos tendrán que formarse para utilizar, usar y producir con los nuevos medios, además el docente tendrá que cambiar sus estrategias de comunicación y asumir su función de facilitador del aprendizaje de los alumnos en entornos cooperativos para ayudarlos a planificar y alcanzar los objetivos. (Rodríguez, 2015, P. 1)

Según lo citado anteriormente:

Actualmente la educación ha cambiado gracias a la tecnología implantadas en ella, hoy en día la enseñanza es dinámica, actualizada y con estrategias actuales. La tecnología logra transformar la aburrida sala de clases en un salón de aprendizaje en donde tantos los educadores como los educandos aprenden e interactúan.

La incorporación de las TIC en la educación tiene como función ser un medio de comunicación e intercambio de conocimientos y experiencias; instrumentos para procesar la información, fuente de recursos, instrumento para la gestión administrativa, medio lúdico, y desarrollo cognitivo. Todo esto conlleva a una nueva forma de elaborar una unidad didáctica y por ende evaluar, debido a que las formas de enseñanza y aprendizaje cambian, el profesor ya no es

un gestor del conocimiento sino que un guía que permite orientar al alumno frente a su aprendizaje, en este aspecto, el alumno es el “protagonista de la clase”, debido a que es el quien debe ser autónomo y trabajar en colaboración con sus padres. (Unesco, 2015, S.P)

Según lo citado anteriormente:

Los estudiantes y los profesores logran crear un ambiente amigable para el aprendizaje”, si esta frase hubiera sido dicha hace años atrás todos las hubiéramos tomado como broma, la tecnología logra crear lazos que son indispensables para crear un proceso de educación que llega a estándares muy altos y que beneficiaría a todas las comunidades.

Cuando se habla de revoluciones el análisis se refiere precisamente a esos cambios de paradigma bajo el cual se organiza la tarea social de la educación. A lo largo de la historia dichos procesos-inevitablemente escasos-han sido siempre productos de una particular constelación de cambios en el entorno en que se opera la educación. Son procesos que, al contrario de lo que se sugiere la interpretación más inmediatamente del término revolución, toman largo tiempo en producirse. (Bunner, 2015, p. 45)

Según lo citado anteriormente:

La tecnología logro que el docente mejorara en muchos aspectos al momentos de impartir su clase, aprendió a que su clase no necesariamente tenía que ser pura expresión oral, encontró metidos que lo ayudaron a crear un mejor vínculo con el estudiante y entendió que no solo el profesor era el que dirigía la clase, los estudiantes eran piezas claves para un mejor desarrollo del conocimiento, el docente necesitaba que los estudiantes participaran en clase y la tecnología le dio los recursos para lograrlo.

Recursos Tecnológicos En La Clase.

La implementación del recurso tecnológico en el aula es una nueva variante para que el estudiante pueda aprender mejor. Los estudiantes actualmente han nacido bajo un ambiente tecnológico. Para un estudiante se le facilita el aprendizaje con un juego o programa multimedia que con sus compañeros y profesores.

La presencia de procesadores digitales en la mayoría de los ámbitos de nuestras vidas es aceptada de modo casi natural. Si bien, son partes de nuestra cotidianidad, no han logrado ingresar pedagógicamente al aula, lo decimos, por el escaso juicio que se han dado en este proceso, así como al inadecuado o nulo uso en prácticas educativas. (Cabello y Levis, 2015, S.P)

Según lo citado anteriormente:

Las Tic les son de mucha ayuda a los profesores gracias a ellas pueden mejorar la enseñanza en sus clases. Este medio constituye los cambios producidos dentro del proceso de enseñanza y si le damos un uso con propiedad mejoran los procesos educativos. Son muy necesarios si se prevé alcanzar un nivel muy óptimo de enseñanza y hacer que tanto como los estudiantes y los profesores puedan trabajar conjuntamente.

Las Tic, son un valioso recurso de “apoyo” a las actividades docentes, pues la solución no está ni en los teclados, ni aún en la red, sino en la motivación docente y en la formulación de políticas educativas integrales que atiendan las necesidades de la educación para el siglo XXI, por ello, se pretende desarrollar una propuesta de formación que aporte a mejorar la calidad de la educación a través de las TIC, que permita devolver a los maestros el orgullo de serlo, y a la escuela su capacidad de formar ciudadanos, constituye hoy uno de los desafíos más decisivos que atraviesa la democracia en nuestras sociedades. (Bacher, 2015, S.P)

Según lo citado anteriormente:

Aunque actualmente estemos en la época tecnológica aún existen algunos profesores que se niegan a utilizar los recursos tecnológicos, ya sea porque no atienden o no aceptan el valor que representa estas tecnologías. Algunos profesores creen que si no están solamente ellos, el aprendizaje no se realiza. Otros se basan en la forma que les enseñaron a ellos y piensan que utilizar nuevos métodos daña la dignidad académica que en su punto de vista solo se puede mantener mediante la enseñanza de ellos hablar y el estudiante escuchar.

Recursos Tecnológicos En Los Colegios

Los colegios están constituidos y diseñados por espacios físicos para un buen proceso de enseñanza, lamentablemente a pesar que estamos en plena época informática aún hay colegios que se rehúsan a actualizarse, ya sea porque no tienen los recursos o porque no los saben utilizar, la institución es la encargada de proveer a los estudiantes una calidad de enseñanza de muy buena calidad y por eso tienen que mejorar día a día.

Aunque no haya equipos en las escuelas y aunque la estructura no sea la adecuada, igual se pueden ir haciendo pequeños avances. A ellos decir que todos los avances son muy bienvenidos pero que se hacen difíciles de justificar cuando se invierten en millones y millones de pesetas en programas de introducción de las TIC en la educación escolar". (Bosco, 2015, S.P)

Según lo citado anteriormente:

Los recursos tecnológicos son una estructura de conocimientos mediante el cual se logran fines prácticos, incluyendo materiales físicos como herramientas, máquinas y técnicas que ayudan a resolver procesos y obtener grandes y mejores resultados. Al incluir los recursos en los

centros de aprendizaje se logra estimular en los estudiantes el espíritu creativo que se exige en la actualidad.

Al incluir los recursos en la enseñanza se estimula el aprendizaje. La tecnología no solo mejora la enseñanza que se les da, también le da un mayor realce de categoría a la institución, mientras mayor tecnología tenga institución educativa mejor vista será vista por la ciudad. En tiempos antiguos las instituciones eran vistas como simples edificaciones en donde solo se acudían para aprender. Actualmente no solo son simples edificaciones ahora son centros de aprendizajes, un centro de estudio en donde se comparte información, un lugar donde se enseña y se aprende.

Tipología De Los Recursos Tecnológicos

Recursos Tecnológicos De Información.

Los recursos tecnológicos de la información, permiten obtener datos e informaciones complementarias para abordar una temática. Permiten obtener datos de forma actualizada en fuentes de información y formatos multimedios. Algunos recursos tecnológicos informativos son: enciclopedias virtuales, base de datos online, herramientas web, webgrafia, marcadores sociales, YouTube, shilesdare, buscadores virtuales, etc.

Recursos Tecnológicos De Colaboración

Los recursos tecnológicos de colaboración son muy utilizadas en todo tipo de ámbito laboral sea cual sea este, estos recursos son muy necesarios ya que nos ayuda a brindar ayuda a las personas que buscan información ya sea este para un proyecto o un trabajo escolar, uno ejemplos e estos son diferentes tipos de herramientas online o los blogs, estos son muy utilizados por grupos de empresas colaborativas para mostrar ante los cibernautas.

Recursos Tecnológicos De Aprendizaje

Los recursos tecnológicos del aprendizaje logran que se impartan nuevos conocimientos por medio de estrategias de enseñanza. Esta tecnología da la facilidad para que se puedan mejorar la forma del trabajo de los docentes por diferentes tipos de medios que hacen que el estudiante trabaje de diferentes formas, hay una lista muy largas de tipos de recursos del aprendizaje uno de ellos son las notas que se hacen vía online, los repositorios de las universidades las diferentes herramientas online, tutoriales online todos estos diferentes recursos hacen que el estudiante y el profesor puedan mejorar en sus roles académicos.

Clasificación De Recursos Tecnológicos Educativos

La clasificación ideal de recursos tecnológicos posee las siguientes características:

- Guía para el aprendizaje
- Carácter motivador y expresivo
- Utilidad de la formación para docentes y alumnos
- Variedad de recursos
- Fomento de las habilidades individuales
- Equilibrio entre materiales tradicionales y actuales

Materiales Auditivos.

Los materiales audiovisuales son los materiales y recursos que emplean al sonido como una modalidad de codificación predominante. La música, la palabra real, las onomatopeyas, los sonidos de la naturaleza. Representan los códigos más habituales a través de los cuales se presentan los mensajes en estos medios.

Materiales auditivos tradicionales:

- Grabadora
- Cintas de cassette
- Discos
- Tocabiscos
- Raiocassette
- Teléfono
- Compac disc
- Magnetelefono

Materiales auditivos modernos:

- Reproductor de Cd
- Reproductor de Mp3/Mp4
- Radio
- Teléfono móvil
- IPod
- Altavoces

Ventajas:

- Se suele aprender en menor tiempo
- En general resulta más atractivo
- Mayor flexibilidad en los estudios
- Hay más instrumentos para el proceso de información
- Se puede acceder a una multiplicidad de recursos educativos
- Puede hacerse una autoevaluación
- Puede lograr más compañerismo, colaboración y contacto
- Puede haber una mayor proximidad con el maestro

Desventajas:

- Aislamiento de algunos casos
- Inversión de tiempo adicional
- Puede ocasionar adicción

- Fatiga visual y otros trastornos físicos
- Exige un aporte económico adicional
- Posible virus informático
- Falta de conocimientos de algunas operativas o programas

Materiales De Imagen Fija

La imagen tiene como función motivar y fomentar el desarrollo creativo. Motivación por el motivo de q el estudiante está aprendiendo por medio de imágenes, una manera diferente a la tradicional donde el profesor solo se dedica a hablar y los estudiantes a escuchar. Pero gracias a este medio los estudiantes cada característica y están viendo una imagen que ellos pueden memorizar en su cabeza.

Materiales de imagen fija tradicionales:

- Diapositivas
- Proyector de diapositivas
- Pizarras
- Fotografías
- Trasparecía
- Retroproyector
- Diaporamas (manualmente)

Materiales de imagen fija modernos

- Diaporamas (con ayuda de un computador)
- Pantalla extensible
- Pizarra digital

Ventajas:

- La imagen se encuentra estrechamente vinculada a la realidad
- Despierta el interés por aprender, motiva la actividad del conocimiento y desarrolla la creatividad

- El estudiante es responsable y protagonista de su propio proceso formativo
- La imagen cobra vida en sí misma, tiene significación, ofrece información
- El estudiante tiene un papel activo, no solo escucha y presta atención, también participa tiene iniciativa e interactúa.
- Las imágenes contribuyen de una forma objetiva a q el estudiante puede interiorizar el conocimiento
- Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje
- Acelera el ritmo de clase y mejora el tiempo en el proceso de enseñanza
- Fácil acceso a información de todo tipo

Desventajas:

- Limita la imaginación de los estudiantes
- Puede distraer la atención al ser más llamativo que el texto
- Los estudiantes prestan menos atención a la lectura
- Puede llegar a modificar el papel y funciones del docente

Materiales Gráficos

Los materiales gráficos son herramientas que se utilizan durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Existen muchas variedades de formas de plasmar la información mediante los diferentes tipos de materiales gráficos, son indispensables para lograr los objetivos que se plantean en la sesión educativa.

Materiales gráficos tradicionales:

- Acetatos
- Carteles
- Diagramas

- Graficas
- Ilustraciones
- Protector de acetatos
- Tablón de anuncios
- Pizarra

Materiales gráficos modernos:

- Cámara de video digital
- Fotografía digital
- Tablet
- Ordenador
- Plataformas digitales

Ventajas:

- Mejora la participación de los estudiantes
- Se adapta al ritmo de trabajo de los estudiantes
- Es flexible en tanto permite realizar cambios rápidos y activos a los temas
- Es fácil de usar
- Requiere poca práctica y equipo
- Es fácil de elaborar y los materiales son de bajo costo
- Permite corregir cualquier error rápidamente

Desventajas:

- El profesor puede cometer el error de usarlo sin cuidado y sin creatividad
- Es difícil de entender para el estudiante si está saturado de información
- Puede usarse excesivamente o considerarse sin importancia como material
- No se puede mantener permanente a información

- Tiene uso limitado en grandes grupos y no muestra detalles complicados

Materiales Impresos

Los materiales impresos pueden utilizarse con diferentes funciones. Este tipo de materiales son de gran importancia para presentar los conceptos y los contenidos que se desea transmitir a los estudiantes. Estos materiales nos permiten mostrar información sobre diferentes contenidos. Pero si se busca que los alumnos construyan sus propios aprendizajes no se deben incluir todo el contenido que se va a trabajar en el curso. Los materiales pueden realizarse en diferentes formatos (.doc, .pdf) siendo el pdf el documento más utilizado pues se puede proteger su contenido para no ser modificado.

Materiales impresos tradicionales:

- Fotocopias
- Manuales. Libro de texto
- Revistas
- Textos
- Periódicos
- Cuadernos
- Láminas
- Mapas

Materiales impresos modernos:

- Fichas
- Bits de inteligencia

Ventajas.

- Es fácil de transportar

- Son accesibles para todos, estudiantes o profesores
- Presentan la información de forma selectiva
- Permiten la relectura, la lectura selectiva y mayor profundización de lo que se lee
- Es el medio más transparente
- Ayuda a reducir los obstáculos de carácter geográfico, laboral, familiar o cualquier otro problema que se puede presentar

Desventajas.

- No es posible acceder a la realidad total
- No existe motivación por medio del estudiante
- Presupone en el alumno la capacidad de interpretar y descifrar constructos simbólicos
- No es posible acceder a la información globalmente de inmediato porque se presenta a través de secuencias

Materiales Mixtos

Es en donde se proyectan, imágenes, películas o dibujos consecutivos de objetos en movimiento en una pantalla o proyector de una manera súper rápida que da la impresión como que si realmente se estuvieran moviendo. Se puede usar el sonido al igual que las imágenes visuales. Utilizar los recursos tecnológicos dentro de un aula de clases, crea un estado de ánimo y empatía con los personajes que representan, se pueden demostrar habilidades y se pueden reforzar o adquirir otro tipo de conocimientos.

Materiales mixtos tradicionales:

- Proyector de transferencias
- Grabadora
- Proyector de películas

- Televisión
- Película de video
- Reproductor de video

Materiales mixtos modernos:

- Películas HD
- Reproductor en HD
- Reproductor en el ordenador
- Cañón protector y pantalla

Ventajas:

- Está lleno de imágenes, video, música y eso ayudan al alumno a comprender mejor el tema del que se está tratando logrando un aprendizaje significativo
- El video o la película se puede repetir las veces que sea hasta que el tema este comprendido totalmente
- Los conocimientos teóricos antes obtenidos podrán ser más claro, ya que les muestra a los alumnos la práctica de lo que han aprendido antes

Desventajas:

- El video o la película puede que no sea del interés de los estudiantes
- No puede cumplir con los objetivos previsto anteriormente
- Se necesita luz eléctrica
- Se necesita recursos como computadoras, proyector, etc.
- En ocasiones necesita la intervención del maestro para que el estudiante pueda prestar atención

Materiales Tridimensionales

El objetivo principal de este método es la de enseñar un conjunto de elementos principales que por medio de la observación sea más fácil comprenderlo y al manipularlo este tendrá mayor índice de aceptación y por lo tanto su retención.

Materiales tridimensionales tradicionales:

- Materiales de laboratorio
- Objetos reales
- Laboratorios

Materiales tridimensionales modernos:

- Laboratorios con mayor tecnología
- Objetos reales actuales
- Aplicaciones para teléfonos móviles
- Objetos en 3D

Ventajas:

- Pueden ser fácilmente manipulados
- Mejora la creatividad de cada individuo
- Son modelos hechos a escala
- Facilita el aprendizaje de cualquier estudiante
- Es para cualquier edad
- Aumenta el interés de los estudiantes

Desventajas:

- Puede alcanzar costos de elaboración muy altos
- Al momento de transportarlo puede causar inconvenientes
- Dependiendo del tipo de trabajo, puede llevar mucho tiempo.

Materiales Electrónicos

Es la tecnología que se necesita para la transformación y control de la información, y en particular los ordenadores y programas que permiten modificar, crear, almacenar recuperar y proteger esa información.

Materiales electrónicos tradicionales:

- Disquetes
- Ordenadores de mesa
- Intercomunicadores
- CD ROM

Materiales electrónicos modernos:

- Montajes audiovisuales
- Ordenadores portátiles
- Tablet
- Web cam
- Impresora
- Cámara digital
- Scanner
- Video conferencia

Ventajas.

- Se los puede usar en todos los niveles educativos
- Mejora la capacidad intelectual de los estudiantes
- Permite desarrollar diferentes tipos de competencias
- Tareas de investigación, tareas de análisis, tarea de producción creativa, tareas de diseño.

Desventajas.

- Los contenidos o los materiales pueden desviarse del camino
- Se requiere de una adecuada preparación para su utilización

- Suelen ser muy costosos
- Requiere de un espacio adecuado en el salón de clases
- En algunas ocasiones es obligatorio el internet

Nuevas Tecnologías

Al hablar de nuevas tecnologías nos basamos los diferentes sistemas multimedia, internet, realidad virtual, software interactivos para pc y celulares, satélites, hipertextos, educación online, comunicación mediante video llamadas etc.

Ventajas.

- Las tareas se realizan más fáciles y rápidas
- Se gasta poco material de impresión
- Podemos estar informados de todo lo que sucede a nivel mundial
- Nos sirve para comunicarnos con personas que estén lejos de nosotros
- Mejora la forma de presentación y exposición de los trabajos escolares
- Se puede estudiar virtualmente

Desventajas.

- Se puede convertir en una adicción
- Se gasta mucha energía eléctrica
- El usar el monitor afecta nuestras vistas
- Las personas se vuelven inactivas físicamente
- Se aprende a copiar y pegar sin razonar
- Se dejan en el olvido las bibliotecas

Software Educativo

Un software educativo es un herramienta pedagógica que está compuesta por un conjunto de programas que se utilizan en el proceso educativo su principal objetivo es la de ayudar al estudiante a adquirir nuevos conocimientos y habilidades de todo tipo, este tipo de software puede ser modificado según el interés del proyecto en que se lo necesite.

Por lo que, se emplean las expresiones de software educativo, programas educacionales o didácticos como sinónimo de todo tipo de programas creados con la finalidad específica de ser utilizado como medio didáctico. Programas que apoyan la labor docente como el programa de Enseñanza Asistida por Computadora, o los programas de Enseñanza Inteligente Asistida por Computadora. (Márquez, 1995, S.P)

Según lo citado anteriormente el software educativo tiene como objetivo ayudar al profesor en su desempeño dentro del salón de clases, explicar contenidos de una forma tipo tutorial y de esa manera crear un puente de información en donde el estudiante pueda tener una mejor interpretación de la misma y estimular la creatividad del mismo.

Clasificación De Software Educativo

Ejercitadores

Este software le permite al estudiante reforzar los conocimientos que adquirió anteriormente. El objetivo principal del software es proporcionar práctica y reforzamiento, las características comunes son:

- **Ramificación:** se divide en tareas fáciles o más difíciles según las respuestas que el estudiante proporcione a los problemas que se le presente
- **Retroalimentación:** confirma las respuestas correctas y da una explicación a las que están correctas o les da una práctica adicional

Los ejercitadores le ayudan al estudiante a desarrollar habilidades al momento de realizar actividades intelectuales y de igual forma los motiva a crear una retroalimentación inmediata y llevar un registro individual de su progreso

Tutoriales

El software tutoriales enseña nuevas habilidades, concepto o procesos mediante texto, video, imágenes, problemas y preguntas. Su estructura y secuencia son las siguientes:

- Sección introductoria: informa el propósito y la naturaleza del programa.
- Información: presenta la información que se debe aprender.
- Preguntas y respuestas: plantea interrogantes por responder.
- Calificación de respuestas: evalúa las respuestas para valorar la comprensión o habilidad del usuario.
- Retroalimentación: brinda una interacción para mejorar la comprensión y el futuro desempeño del usuario.
- Toma de decisión sobre la secuencia por seguir: determina que información deberá presentar en la siguiente fase de estudio.
- Cierre: proporciona un resumen y comentarios finales sobre el desempeño del usuario.

Simuladores

Este tipo de software cada día es más popular y elegido por la mayoría de los jóvenes. Son más motivadores e interesantes porque pone a los estudiantes en situaciones de la vida real donde prueban soluciones alternas a un problema. Se utilizan para representar escenarios cuya representación y experimentación es muy peligrosa o difícil en la vida real.

La función de los simuladores está basada en el aprendizaje por descubrimiento, el alumno obtiene conocimientos por medio de la interacción del mundo alterno en el cual va avanzando tomando decisiones y examinando sus consecuencias para lograr controlar diferentes situaciones.

Como ventajas proporciona explicación sobre los principios involucrados y cómo son afectadas las variables, cuando se manipula cada una de ellas. Ofrece restricciones de operación, de forma que hace necesario que el alumno realice un esfuerzo para lograr las metas propuestas.

Desventajas de los Simuladores:

Si el profesor no está de acuerdo con la filosofía de este tipo de material, y cree que sus estudiantes no serán capaces de lograr lo compuesto, no se sacará provecho de este tipo de material. En muchas de las Escuelas, sobre todo las públicas, no cuentan con estas nuevas tecnologías por falta de recursos económicos y materiales para poder ser aplicados en todas las aulas.

Juegos Educativos

Estos software le permiten al estudiante desarrollar habilidades tales como las motoras, cognitivas, aprenden leyes definiciones, teorías y diferentes procesos a través de situaciones interactivas. es recomendable usarlo en resolución de problemas en el trabajo colaborativo, un ejemplo de estos es el caso de los videojuegos, son de mucha importancia, claro siempre y cuando no se vuelva una adicción, gracias a esto el estudiante fortalece su capacidad de análisis, de percepción y la memoria, hace que sea mucho más rápido en la toma de decisiones. Ayuda al desarrollar

diversas habilidades y destrezas como autocontrol, autorregulación y autoevaluación.

Ventajas:

- Permite el acceso al conocimiento y la reflexión por parte del lector
- Se utilizan diversos tipos de aprendizaje ya sea grupales o individuales
- Capta fuertemente la atención de los alumnos
- Permite el acceso al conocimiento y la participación de las actividades

Desventajas:

- La calidad de los contenidos no posee un buen control
- Los alumnos pueden desarrollar adicción y olvidarse de que existen otros métodos aparte de este
- Algunos de los elementos que se utilizan pueden llegar a causar distracción al estudiante

Solución De Problemas

El software de solución de problemas es capaz de representar y razonar si se trata de algo alto en conocimientos, también demuestran gran capacidad de desempeño en términos de velocidad, precisión y exactitud. Esto requiere de gran cantidad de experiencias humanas no sólo principios o reglas de alto nivel, y que es capaz de hallar o juzgar la solución de algo, explicando o justificando lo que haya o lo que juzgue y gracias a eso es capaz de convencer al usuario que él tiene la respuesta verdadera.

Ventajas:

- Su vida de servicio es ilimitada
- Puede duplicarse ilimitadamente y tener tanto de ellos como quiera
- Tienen un buen desempeño y se ajustan a las normas de ley

Desventajas:

- Tienen una noción muy limitada acerca del contexto de problema, i.e. no pueden percibir todas las cosas que un experto humano puede apreciar de un situación.
- La extracción de los conocimientos es difícil
- La aproximación de cada experto a la situación evaluada puede ser diferente.

Funciones Del Software Educativo

- Función formativa: se presenta una información estructurada a la realidad.
- Función instructiva: orienta el aprendizaje de los estudiantes, facilitando los logros de los objetivos.
- Función expresiva: los estudiantes pueden expresarse y comunicarse a través del computador
- Función motivadora: es motivadora porque los programas suelen incluir elementos para captar la información de los alumnos.
- Función creativa: el desarrollo de creatividad puede permitir desarrollar las capacidades y habilidades en los estudiantes.

El software educativo se basa en la interactividad, a partir del empleo de recursos multimedia, como sonidos, fotografías, videos, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

Se caracterizan porque:

- Facilitan las representaciones de procesos no perceptibles por el ojo humano en tiempo y espacio de forma animada.
- Optimizan el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.

- Inciden en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- Permiten simular procesos complejos.
- Permiten la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- Facilitan el trabajo independiente y a la vez un tratamiento de las diferencias individuales.
- Permiten a los usuarios introducirse en las técnicas más avanzadas.
- Posibilitan que el estudiante asuma un papel activo en la construcción del conocimiento.
- Desarrollan los procesos lógicos del pensamiento, la imaginación, la creatividad y la memoria.
- Permiten transmitir gran volumen de información en un menor tiempo, de forma amena y regulada por el usuario.

Estas potencialidades que presenta para el proceso de enseñanza aprendizaje patentizan el sustento que tienen en los principios elementales de la enseñanza:

- Principio del carácter educativo de la enseñanza.
- Principio del carácter científico de la enseñanza.
- Principio de relación entre la teoría y la práctica.
- Principio de la asequibilidad.
- Principio de la sistematización de la enseñanza.
- Principio del carácter consciente y activo del alumno bajo la guía del profesor.
- Principio de la atención a las diferencias individuales dentro del carácter colectivo del proceso docente educativo.

- Principio de la solidez en la asimilación de los conocimientos, habilidades y hábitos.

Aprendizaje

Se basan en la definición de Gagné, Hartis y Schyahn, para expresar que el aprendizaje es en esencia un cambio producido por la experiencia, pero distinguen entre: El aprendizaje como producto, que pone en relieve el resultado final o el desenlace de la experiencia del aprendizaje. El aprendizaje como proceso, que destaca lo que sucede en el curso de la experiencia de aprendizaje para posteriormente obtener un producto de lo aprendido. El aprendizaje como función, que realza ciertos aspectos críticos del aprendizaje, como la motivación, la retención, la transferencia que presumiblemente hacen posibles cambios de conducta en el aprendizaje humano. (Knowles, 2015, p.15)

El proceso en virtud del cual una actividad se origina o cambia a través de la reacción a una situación encontrada, con tal que las características del cambio registrado en la actividad no puedan explicarse con fundamento en las tendencias innatas de respuesta, la maduración o estados transitorios del organismo (por ejemplo: la fatiga, las drogas, entre otras. (Hilgard, 2015, S.P)

Considera que “el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje”. (Zabalza, 2015, p.174)

“Define aprendizaje como “un cambio en la disposición o capacidad de las personas que puede retenerse y no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento”. (Gagné, 2015, p. 5)

Hacen notar que el aprendizaje no es un concepto reservado a maestros, pedagogos o cualquier profesional de la educación ya que todos en algún momento de la vida organizativa, debemos enseñar a otros y aprender de otros:

- Al incorporarnos a un nuevo puesto de trabajo.
- Cuando debemos realizar una presentación a otras personas: dar a conocer informes, nuevos productos, resultados anuales de la organización.
- Siempre que necesitemos persuadir de que los que nos escuchan tomen una decisión que consideremos la mejor para ellos (y para nosotros).
- Al pedir aclaraciones, o darlas, en los momentos en los que nos las soliciten.
- Cuando solicitamos información que los demás tienen o pedimos aclaraciones sobre aspectos que no han quedado suficientemente claros.

Expresa que el método y el criterio que se utilice para clasificar las teorías no van a ser excluyente, ni va a agotar todas las posibilidades de los miembros a agrupar; explica que algunas teorías se encuentran entre varias categorías pues participan en aspectos comunes. Su inclusión en una u otra es una opción metodológica y relativa, en función del criterio escogido. (Pérez Gómez, 2015, p.13)

Tipos De Aprendizaje

Aprendizaje de tipo implícito.

Se dice que es un aprendizaje ciego, ya que de una manera u otra sin darnos cuenta obtenemos nuevos conocimientos, podemos decir que es aprendizaje no intencional es una ejecución automática de nuestro cerebro, el capta la información de ciertas actividades que realizamos y las guarda para ejecutarla después.

Aprendizaje de tipo explícito.

Es todo lo contrario al aprendizaje implícito, aquí necesitamos tener la voluntad y las intenciones de aprender y estar consciente de ello. Se necesita esfuerzo personal al momento de aprender sobre algo generalmente con la ayuda de otro. Por ejemplo los libros o los docentes.

Aprendizaje comparativo y colaborativo.

Como su nombre mismo lo dice cooperativo, se trata de ayudarse mutuamente con otra persona o grupo. El principal objetivo de este aprendizaje se trata de que cada miembro logre aprender según su capacidad de razonamiento y además aporte y favorezca un trabajo en equipo donde siempre están conformados por un pequeño grupo de personas que desean apoyarse mutuamente.

Aprendizaje significativo.

Este aprendizaje se basa en la organización cognitiva, emocional y motivacional. Este tipo de aprendizaje lo que hace es combinar las informaciones, la información nueva que se obtiene se une con la información que ya se posee y gracias a esto logramos obtener un único conocimiento el cual será nuestra realidad.

Aprendizaje asociativo.

Este tipo de aprendizaje como el mismo nombre lo dice se basa en asociar un determinado estímulo y un comportamiento. Por ejemplo el significado del timbre en un colegio es el cambio de horario, el timbre sería el estímulo y el comportamiento sería nuestro aprendizaje que es el de saber que llegó el cambio de hora.

Habitación y sensibilización: Aprendizaje no asociativo

Los dos procesos están incluidos dentro del mismo tipo de aprendizaje el no asociativo. Este define un cambio nuestro ante un estímulo continuo.

Estos dos aprendizajes son muy primitivos y adaptativos.

El aprendizaje de habitación nos permite adaptarnos al medio que nos rodea, cosas que nos ocurren al día a día. Es el decremento de la respuesta a un estímulo, esto se produce cuando dejamos de prestarle atención a un estímulo de cómo lo hacíamos al principio. Un ejemplo de esto puede ser una persona que viva cerca de una discoteca al principio la música y la bulla le molestará de una manera muy fuerte pero con el pasar del tiempo se comenzará a habituar al ruido y comenzará a molestarle menos.

El aprendizaje por sensibilidad es todo lo contrario, nuestra respuesta se incrementa ante un estímulo que sea repetida una y otra vez. Esto significa que mientras más veces tengamos presente ese estímulo más veces daremos la misma respuesta.

Aprendizaje por descubrimiento

Es cuando el cerebro busca información de algo y lo averigua por curiosidad sin haberlo estudiado con anterioridad. Es cuando el individuo descubre, se interesa, aprende, relaciona conceptos y los adapta a un esquema cognitivo. Un ejemplo de esto al momento de bañarnos si queremos saber si tendremos frío al bañarnos esto depende del agua que

este fría o tibia y lo descubrimos por curiosidad tocando el agua para averiguar la respuesta.

Aprendizaje observacional o por imitación

Este tipo de aprendizaje se basa en un modelo a seguir para que posteriormente nosotros podemos imitarlo, en este aprendizaje tienen mucho valor las neuronas espejo que es la que logra hacer que cojamos un guía del cual aprender. La imitación es una poderosa arma de aprendizaje.

Aprendizaje emocional

Este aprendizaje implica un desarrollo emocional del individuo, se fundamenta en la comprensión de las emociones, en su expresión de manera productiva y en la captación de las emociones de los demás mostrando empatía por ellos.

Aprendizaje de tipo experiencial

Este tipo de aprendizaje se basa en nuestras historias vividas día a día, vamos aprendiendo las lecciones de esta. Este tipo de aprendizaje es muy potente ya que con cada experiencia que tenemos se crea una nueva historia de la cual hay que aprender.

Aprendizaje memorístico

Como su nombre mismo lo indica se trata de la memoria que funciona como una grabadora sin necesidad que el sujeto entienda lo aprendido pero queda grabado en nuestra memoria para el momento que lo necesitemos usar.

Aprendizaje receptivo

Es un aprendizaje de tipo pasivo ya que la persona solo se sienta a aprender sin decir nada. Un ejemplo de estos es una clase de un profesor

a sus estudiantes, mientras el profesor explica la clase el estudiante solo observa y escucha desde su asiento.

Beneficios del aprendizaje significativo en la educación.

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. (Ausubel, 2015, p.18).

Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición. (Ausubel, 2015, p.18).

Según lo citado anteriormente el aprendizaje significativo se basa en las variables: la motivación, la creatividad, el trabajo abierto, mapa conceptual y adaptación curricular, el aprendizaje solo ocurre si el alumno es capaz de relacionar la información nueva de una forma relajada con los conocimientos que ya posee.

Fases Del Aprendizaje Significativo

Fase inicial: son una serie de proceso donde el estudiante percibe la información segmentada sin ninguna conexión entre las partes. Se caracteriza: Hechos, Memorización de hechos y uso esquemas, el procesamiento es global, Información concreta, Aprendizaje verbal, condicionamiento, Estrategias nemotécnicas.

Fase intermedia: en esta fase se inicia un proceso donde el estudiante empieza a establecer algún tipo de relaciones y similitudes entre las partes. Se presenta: Formación de estructuras a través de información aislada, Comprensión de los contenidos, Conocimiento abstracto, Organización mapeo cognitivo.

Fase Terminal: los conocimientos se integran con mayor solidez y comienzan a actuar en forma más autónoma, en esta fases donde realmente se vincula los, conocimientos a la estructura cognitiva del sujeto. (Ausubel, 2015, S.P)

Tipos De Aprendizaje Significativo

Aprendizaje de representaciones: es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo no los identifica como categorías.

Aprendizaje de conceptos: el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra “mamá” puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos como “gobierno”, “país”, “mamífero”

Aprendizaje de proposiciones: cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo. Así, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos. Esta asimilación se da en los Siguietes pasos:

- Por diferenciación progresiva: cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el alumno ya conocía.

- Por reconciliación integradora: cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía.
- Por combinación: cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos. (Ausubel, 2015, S.P)

Estructuras Cognitivas

El conjunto de conceptos acumulados en la estructura cognitiva de cada alumno es único. Cada persona construirá distintos enlaces conceptuales aunque estén involucrados en la misma tarea de aprendizaje.

La estructura cognitiva no es estática, sino dinámica, que se modifica y reorganiza constantemente durante el aprendizaje significativo. Hay dos procesos básicos:

- Diferenciación progresiva: a medida que nuevas ideas son incorporadas por un cierto elemento inclusor, éstas adquieren significado y el elemento inclusor se va modificando por la incorporación de significados adicionales. Este proceso determina una diferenciación progresiva del elemento.
- Reconciliación integradora: en el aprendizaje supraordenado o en el combinatorio, mientras que una nueva información es adquirida, los elementos constituyentes de la estructura cognitiva se pueden reorganizar y adquirir nuevos significados, produciéndose una reconciliación integradora que implica también una diferenciación progresiva. (Ausubel, 2015, S.P)

Elementos Del Aprendizaje Significativo

“Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un sólo principio, enunciaría éste: el factor más importante que influye en el aprendizaje es

lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente”. (Ausubel, 2015, S.P)

Actitudes:

- Expectativas
- Interés
- Motivación

Aptitudes:

- Desempeño
- Procedimientos
- Competencias

Contenido:

- Nociones
- Conceptos

Fundamentación Social

En la actualidad el ser humano sufre diferentes transformaciones en la sociedad, donde se vive en un período de transición en el que los antiguos valores están vacíos para muchas personas y las costumbres tradicionales han perdido efectividad. Es un momento en el que la persona encuentra una enorme dificultad para encontrarse a sí misma en su mundo, que resulta difícil de superar. Por lo tanto también en la educación, la problemática se encuentra en las decisiones que se toman, en el sentido en el cual se dirigen.

Desde esta perspectiva, la UNESCO, según el Informe “Delors”, promueve como pilares de la educación para el siglo XXI: enseñar a conocer, enseñar a hacer, enseñar a vivir juntos, enseñar a ser.

En este sentido, aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás, constituye no sólo una finalidad de la educación sino uno de los principales retos de la educación contemporánea. Este aprendizaje no sólo se considera valioso en sí mismo sino imprescindible para ir configurando una sociedad más justa, más pacífica, más solidaria y más democrática, en el marco de múltiples razones que conllevan a la superación del pluralismo cultural, étnico, religioso, lingüístico, ideológico, etc., como notas características de la sociedad del siglo XXI; así como al del incremento de la violencia y la fuerte tendencia al individualismo que hoy parece generalizarse (Fernández, 2010, S.P).

Fundamentación Psicológica

La Psicología de la Educación proporciona a los docentes varios contenidos de gran valor teórico y metodológico para su labor docente-educativa, para que ayuden a la construcción de buenas relaciones entre sus alumnos y mantener la convivencia escolar dentro de las aulas. (Banz, 2010).

La psicología en la educación tiene su propia historia de los momentos de aventura y sus momentos de crisis, los periodos de reflexión, sus culturas y sus replanteamientos se sitúa en contextos históricos determinados por lo tanto tiene un principio y sigue una evolución. En el modelo de la educación general, y las nuevas teorías del constructivismo que participan de diferentes enfoques cognoscitivos, dan cada vez más preeminencia a las discrepancias individuales para mejorar el proceso de aprendizaje. El tratamiento de la diversidad se basa en que la enseñanza se adapte a las características del alumno y no al contrario.

La formación de sujetos capaces de convivir armónicamente es un proceso que incluye la apropiación de conocimientos y de habilidades que

se desenvuelven en el plano social, y de valores y actitudes que promuevan el reconocimiento y respeto del otro, como un legítimo otro.

Las experiencias de aprendizaje implícitas en dichos objetivos y contenidos apelan a relaciones interpersonales que se desarrollan en diferentes ámbitos: el más íntimo involucra las relaciones de pareja y de familia y los más amplios se vinculan con el mundo educativo, el ámbito del trabajo y el espacio de la comunidad local. (García, 2012)

Para que dicha educación sea posible, se hace necesaria la implicación y participación activa de todos los miembros de la comunidad educativa, padres y madres de familia, docentes y equipos de dirección e, incluso, entidades sociales que trabajan y colaboran con los centros educativos. En este sentido, la convivencia en el ámbito escolar se entiende como el proceso mediante el cual todos los miembros de la comunidad educativa aprenden a vivir con los demás.

La escuela como organización social ha ido cambiando en su estructura. Su origen y evolución ha sucedido en paralelo al desarrollo y evolución de las distintas sociedades y momentos históricos. Antaño, esta era un espacio al que concurría una élite, recibiendo instrucción como complemento a la educación que era responsabilidad de la familia (Núñez, 2010).

En la actualidad, la escuela es de carácter obligatorio, lo que ha dado lugar a la interacción de un gran número de personas, desde los docentes y estudiantes y sus respectivas familias, a personal auxiliar y de apoyo, que despliegan y se relacionan a través de sus distintos roles, construyendo día a día un espacio de convivencia que le da a la escuela un sello particular a la institución escolar

Fundamentación Legal

Esta investigación se fundamenta en la carta magna que es la Constitución de la República del Ecuador (2008), en sus artículos:

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

Art.27.- La educación se centrará en ser humano y deberá garantizar su desarrollo holístico, el respeto a los derechos humanos, a un medio ambiente sustentable y a la democracia; será laica, democrática; participativa, de calidad y calidez; obligatoria, intercultural, incluyente y diversa, impulsará la equidad de género, la justicia, la sociedad la paz es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos, la construcción de un país soberano y es un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 66.- La educación es derecho irrenunciable de las personas deber inexcusable del estado, la sociedad y la familia; área prioritaria de la inversión pública, requisito del desarrollo nacional y garantía de la equidad social. Es responsabilidad del Estado definir y ejecutar políticas que permitan alcanzar estos propósitos.

La educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, promoverá el respeto a los Derechos humanos, desarrollará un pensamiento crítico, fomentará el civismo; proporcionará destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción; estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulsará la interculturalidad, la solidaridad y la paz.

La educación preparará a los ciudadanos para el trabajo y para producir el conocimiento. En todos los niveles del sistema educativo se procurarán a los estudiantes prácticas extracurriculares que estimulen el ejercicio y la

producción de artesanías, oficios e industrias. EL Estado garantizara la educación para personas con discapacidad.

Art. 67.- La educación pública será laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el nivel básico, y gratuita hasta el bachillerato o su equivalente. En los establecimientos Públicos se proporcionaran, sin costos de servicios de carácter social a quienes los necesiten. Los estudiantes en situación de extrema pobreza recibirán subsidios específicos.

Art. 68.-El sistema nacional de educación incluirá programas de enseñanza conforme a la diversidad del país. Incorporará en su gestión estrategias de descentralización y desconcentración administrativas, financieras y pedagógicas. Los padres de familia, la comunidad los docentes y los educandos participarán en el desarrollo de los procesos educativos. Sección novena de la ciencia y la tecnología.

Art. 80. El Estado fomentara la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población. Garantizara la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo.

La investigación científica y tecnológica se llevará a cabo en las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos y tecnológicos y centros de investigación científica, en coordinación con los sectores productivos cuando sea pertinente, y con el organismo público que establezca la ley, la regulara también el estatuto del investigador científico.

El Plan Nacional Para El Buen Vivir 2013 – 2017.

Plantea las “políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública [...] El desafío actual es

fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia, tanto en el cuidado prenatal como en el desarrollo temprano (hasta los 36 meses de edad) y en la educación inicial (entre 3 y 4 años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de

- La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) garantiza el derecho a la educación y determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad. En este contexto el Ministerio de Educación, consciente de su responsabilidad, asume el compromiso de elaborar el Currículo de Educación Inicial, de conformidad a lo que se determina en el artículo 22, literal c) que indica que la Autoridad Educativa Nacional formulará e implementará el currículo nacional obligatorio en todos los niveles y modalidades.

- De la misma forma, en el artículo 40 de la LOEI se define al nivel de Educación Inicial como el proceso de “acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas[...].

- El Reglamento General de la LOEI en su Capítulo tercero, en el artículo 27, determina que el nivel de Educación Inicial consta de dos subniveles: Inicial 1 que comprende a infantes de hasta tres años de edad; e Inicial 2 que comprende a infantes de tres a cinco años de edad, lo que permite que en el diseño curricular se expliciten aprendizajes según las características de los niños en cada uno de los subniveles, considerando las diversidades lingüísticas y culturales

Conclusiones Y Recomendaciones

Conclusiones

- De acuerdo con los resultados obtenidos por esta investigación en cuanto a las características demográficas de la población objeto de estudio, se pudo constatar que estos no ejercen ningún tipo de influencia negativa en el uso de las TICs en el proceso enseñanza aprendizaje. El sexo de los encuestado está equilibrado con 50% tanto femenino como masculino, La mayor parte de los docentes tiene 37 o más años. Están en edades favorables, tanto para la enseñanza como para el uso de las TICs.
- La mayoría de los maestros del centros educativos objetos de estudio, reside en la zona urbana; en cuanto al estado civil, la mayor parte de los profesores está soltero y un 40% estan casados. Además que los docentes tienen experiencia de su labor como docente debido a que la mayoría de ellos tienen de 5 años en adelante en servicio, contribuyendo esta a que los maestros no tenga desconocimiento de labor.
- Se comprobó en este estudio que el uso de la tics incide positivamente en el desarrollo de estudiantes y en maestros, y que siempre se utilizan herramientas tecnologicas.
- Se pudo concluir mediante los resultados de la investigación, que el centro posee herramientas tecnológicas, para el buen uso de las Tics y que implementan programas nuevos como apoyo al tratamiento de la información.

- El estudio arroja que los docentes conocen las herramientas tecnológicas que existen hoy en día, de las cuales la mayoría utilizan para integrar las TICs el data show, la pizarra digital, software educativos, la computador y el internet.

Recomendaciones

Al director de centro.

- Continuar gestionando la adquisición de equipos tecnológicos, capacitaciones, conexiones de internet de alta velocidad como apoyo a la TICs.
- Motivar a todo el personal docente y administrativo del centro educativo para que se capacite en el uso y manejo de la TICs como parte del proceso de enseñanza aprendizaje.

A los docentes

- Realizar cursos o diplomados para capacitarse en el uso y manejo de las TICs.
- Dar uso continuo y sistemático de las herramientas disponibles en los centros mediante la integración de la TICs tomando en cuenta el trabajo que realizan las áreas.
- Aprovechar el potencial de las TICs y continuar integrando a los estudiantes en el proceso de manejo de la misma.
- Mantenerse actualizado acerca de las herramientas tecnológicas que estan disponibles y que puedan ser utilizadas en el proceso enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO III

Diseño metodológico

El proyecto está enmarcado de acuerdo a las características de la investigación cualitativa–cuantitativa y como es factible se fundamenta primeramente en realizar el diagnóstico respectivo, para luego planear las estrategias y las bases teóricas que son base fundamental del proyecto, para desarrollar el mismo y en la propuesta se utilizarán los métodos: científico, inductivo y deductivo.

Internamente el diseño metodológico tiene un rumbo cuantitativo, cualitativo y matemático-estadístico, porque se compilará información a través de entrevistas y encuestas que ayudan a conseguir resultados numéricos, y a su vez, por medio de programas como Excel y SPSS los cuales colaborarán con un incremento de datos, con tabulaciones, gráficos y mediciones de las variables para conocer si existe relación entre ellas.

Tipos de investigación

Este proyecto está dentro de los modelos cualitativo y cuantitativo y los tipos de investigación descriptiva, explicativa y explorativa.

Investigación cualitativa

Es cualitativo porque está encaminada a: describir, comparar, interpretar y evaluar el problema. Se refiere minuciosamente e interpreta “lo que es”, es decir la realidad. No se pueden hacer generalizaciones.

Blasco y Pérez (2007), señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando

fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. ... * La investigación cualitativa es inductiva

Procedimiento cualitativo en una investigación probablemente podría ayudar a corregir los sesgos propios de cada método, pero el hecho de que la metodología cuantitativa se la más empleada no es producto del azar sino de la evolución de método científico a lo largo de los años.

Va más allá de describir las distribuciones de las variables, pretende más bien generalizar los resultados obtenidos en la muestra a la población o universo. Son medibles utilizando números que expresan cantidad. Para la El empleo de este

Medición de la encuesta se usa la escala de Likert en la que se proponen afirmaciones siendo medidas por: “Muy desacuerdo”, “En desacuerdo”, “Indiferente”, “De acuerdo” y “Muy de acuerdo”.

Investigación cuantitativa

Este método es uno de los más utilizados por la ciencia, la informática, la matemática y como herramienta principal las estadísticas. Es decir que los métodos cuantitativos utilizan valores cuantificables como porcentajes, magnitudes, tasas, costos entre muchos otros; entonces se puede declarar que las investigaciones cuantitativas, realizan preguntas netamente específicas y las respuestas de cada uno de las participantes plasmadas en las encuestas, obtienen muestras numéricas.

Borda (2015) comenta que “la explicación de la realidad se acomoda entonces a la norma, y las reglas del método se vuelven rígidas” (p. 77).

Es decir que la investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una

población de la cual toda muestra procede. Tras el estudio de la asociación o correlación pretende, a su vez, hacer inferencia causal que explique por qué las cosas suceden o no de una forma determinada.

Investigación descriptiva

Es una investigación descriptiva porque se detalla minuciosamente cada uno de los aspectos que se han desarrollado a lo largo del proyecto y como se han producido los cambios en el desarrollo de las relaciones interpersonales en aquellos estudiantes que manifestaban una mala conducta, es aquí donde se ayuda a resolver los problemas específicos de cada joven con relación a la convivencia escolar que este vive.

Según Sabino (2015) “La investigación de tipo descriptiva trabaja sobre realidades de hechos, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Para la investigación descriptiva, su preocupación primordial radica en descubrir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento. De esta forma se pueden obtener las notas que caracterizan a la realidad estudiada”. (Pág. 51)

Las investigaciones descriptivas buscan desarrollar una imagen o fiel representación (descripción) del fenómeno estudiado a partir de sus características. Describir en este caso es sinónimo de medir. Miden variables o conceptos con el fin de especificar las propiedades importantes de comunidades, personas, grupos o fenómeno bajo análisis.

El énfasis está en el estudio independiente de cada característica, es posible que de alguna manera se integren las mediciones de dos o más características con el fin de determinar cómo es o cómo se manifiesta el fenómeno.

Investigación Explicativa

Este proyecto se elaboró a través de la investigación explicativa porque se busca cómo los recursos tecnológicos incidía en el joven cuando se encontraba en la unidad educativa, en la cual algunos manifestaron interés y los otros mostraron desinterés hacia las clases, además la relación maestro y padres de familia estaba deteriorada, todo esto se daba porque no existía la atención por parte de sus representantes hacia el desarrollo de las relaciones interpersonales.

(Bejarano, 2015) La investigación explicativa intenta dar cuenta de un aspecto de la realidad, explicando su significatividad dentro de una teoría de referencia, a la luz de leyes o generalizaciones que dan cuenta de hechos o fenómenos que se produce en determinadas condiciones. (Pág. 101)

Ésta investigaciones buscan determinar los porqués de los fenómenos por medio de la determinación de relaciones de causa-efecto. Estas investigaciones se concentran en estudiar las causas o los efectos de un determinado hecho por medio de la prueba de hipótesis.

Investigación exploratoria

Es investigación exploratoria porque se carece de conocimiento sobre el objeto de estudio, por medio de esta se descubre el indicio del problema, como la integración familiar incidía en el rendimiento escolar, ésta a su vez nos permite recabar información, para la formulación de una hipótesis.

(Hernández, 2015, p. 115) la investigación exploratoria se efectúa normalmente cuando el objetivo a examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes”.

Es considerada como el primer acercamiento científico a un problema. Se utiliza cuando éste aún no ha sido abordado o no ha sido suficientemente estudiado y las condiciones existentes no son aún determinantes.

Investigación bibliográfica

La utilización bibliográfica permitió profundizar, analizar y ampliar los conocimientos apoyándose con libros, información en internet, publicaciones y reportes internos de la institución, por lo tanto, estos documentos, ayudan a conocer la realidad de los estudiantes en el aula de clase y contribuyen a la elaboración de recomendaciones para resolver la situación problemática.

Constituye una excelente introducción a todos los otros tipos de investigación, además de que constituye una necesaria primera etapa de todas ellas, puesto que ésta proporciona el conocimiento de las investigaciones ya existentes teorías, hipótesis, experimentos, resultados, instrumentos y técnicas usadas- acerca del tema o problema que el investigador se propone investigar o resolver.

Población

La población de la presente investigación está constituida por: 1 director, 2 docentes, 76 estudiantes, que suman 155 personas de la Unidad educativa “José Mejía Lequerica”. Para las entrevistas con los expertos se procedió con una entrevista estructurada de preguntas abiertas a: 1 psicólogo, 1 psicopedagogo y 1 sociólogo.

Tabla 1: Población

ESTRATOS	Nº
Directivo	1

Docentes	2
Estudiantes 8vo. A	39
Estudiantes 8vo. B	37
Total	79

Fuente: Datos recogidos de la Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

ELABORADO

Muestra

La muestra debe ser escogida de manera aleatoria y debe realizarse comparaciones de las particularidades que tienen los objetos o sujetos escogidos para su mejor análisis. Y el investigador decide la cantidad de elementos de la población que van a ser objeto del estudio.

Tabla 2: Muestra

Estratos	Nº
Directivo	1
Docentes	2
Estudiantes 8vo A	39
Estudiantes 8vo	37

B	
TOTAL	82

Fuente: Datos recogidos de la Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Métodos de investigación

La modalidad de esta investigación es de investigación bibliográfica, y de proyecto factible basado en la investigación de campo.

Pollit y Hungler, (2000) la Investigación se define como: “estudio sistemático, controlado, empírico, reflexivo y crítico de proposiciones hipotéticas sobre las supuestas relaciones que existen entre fenómenos naturales. Permite describir nuevos hechos o datos, relaciones o leyes, en cualquier campo de conocimiento humano. Es una indagación o examen cuidadoso en la búsqueda de hechos o principios; una pesquisa diligente para averiguar algo” (Pag.2)

Método científico

Este proyecto se basa en el método científico porque busca recopilar información sobre el uso de los recursos tecnológicos en el aula de clases y de esta manera continuar y llegar a la solución de la hipótesis.

Método Inductivo

Fue necesario aplicar el método inductivo debido a la observación se pudo evidenciar la convivencia escolar de los educandos, en el cual algunos manifestaban un comportamiento adecuado y otros muy por el contrario, por ejemplo el desinterés por relacionarse o integrarse con las personas que los rodean.

Por esto se realizó una observación de 36 horas llegando a la conclusión que el problema radica en la relación que mantienen ellos con la comunidad educativa.

Se percató que los padres de familias tienden siempre a culpar a la unidad educativa esencialmente a los profesores por el rendimiento académico de sus hijos, olvidando que ellos son el ejemplo de una convivencia social armónica causando el desorden dentro del plantel, y por esto se llegó a la conclusión que debe existir el diseño de una aplicación multimedia de convivencia escolar, el cual se aplicará hacia los docentes y estudiantes para el mejoramiento de las relaciones.

Según el método deductivo, la conclusión se halla dentro de las propias premisas referidas o, dicho de otro modo, la conclusión es consecuencia de estas. Por lo general, cuando se aplica el método deductivo, si las premisas son verdaderas, la conclusión será efectivamente válida.

Técnicas e instrumentos de investigación

Los instrumentos de la investigación fueron:

- la encuesta y la entrevista

La encuesta es una observación no directa de los hechos sino por medio de lo que manifiestan los interesados. Son una de las escasas técnicas de que se dispone para el estudio de las actitudes, valores, creencias motivos.

Las encuestas se pueden realizar sobre el total de la población o sobre una parte representativa de la misma que llamaremos muestra. Las encuestas cuando se aplican a una muestra representativa de la población son con el ánimo de obtener unos resultados que luego puedan ser trasladados al conjunto de la población.

En la presente investigación se utilizó con directivos, docentes, estudiantes y representantes legales. En la cual se logró conocer las

deficiencias que provocan la falta de recursos tecnológicos en el proceso de aprendizaje.

La entrevista no se considera una conversación normal, sino una conversación formal, con una intencionalidad, que lleva implícitos unos objetivos englobados en una Investigación.

En este sentido podemos determinar que con una entrevista como método de investigación cualitativa te ayuda a investigar tu hipótesis. Se hacen una serie de interpretaciones sobre la interacción de ciertos sujetos con los objetivos que has marcado en tu investigación.

La entrevista se realiza con tres profesionales que conocen los problemas y deficiencias de la convivencia escolar en la unidad educativa “José Mejía Lequerica”. El formulario de preguntas está

Enfocado en buscar información para el desarrollo de una propuesta multimedia y abarcar la solución ante la problemática presentada hasta ahora.

Las dos técnicas tienen dos características: la validez y la confiabilidad; es decir cumple con el objetivo con el cual fueron elaboradas.

Validez: Hace referencia al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir y no otra variable.

Confiabilidad: Hace referencia a la estabilidad de los resultados. Si los datos son estables, se puede repetir la prueba y obtener valores similares y consistentes. Quiere decir que las escalas de medición incluidas en los instrumentos, no presentan distorsiones o son verdaderas.

Recolección de la información

Para emplear la encuesta se ofició al Director del plantel solicitándole la autorización de este instrumento y a la vez indicándole que señale día y hora para cumplir con esta actividad.

De igual manera para aplicar la entrevista al experto se le envió sendos oficios solicitándole que nos indique la fecha exacta y la hora para aplicarla. A los oficios se adjuntaron copia de cada uno de los instrumentos.

Análisis e interpretación de datos

Se presenta el análisis e interpretación de los resultados de las encuestas aplicadas al director, docentes y estudiantes del centro Educativo “José Mejía Lequerica”. Las encuestas se elaboraron en base a la escala de Likert, fueron sencillas y de fácil comprensión para los encuestados. Estas preguntas cumplieron con la finalidad de investigar los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de estudios sociales del Octavo Año de Educación General Básica.

La información se procesó mediante sistema computacional, Microsoft-Word y Excel, donde se elaboraron los cuadros y gráficos correspondientes y el análisis de cada una de las preguntas de las encuestas. Al finalizar el capítulo se encuentra la discusión de los resultados y las respuestas a las preguntas directrices.

Encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativa José Mejía Lequerica

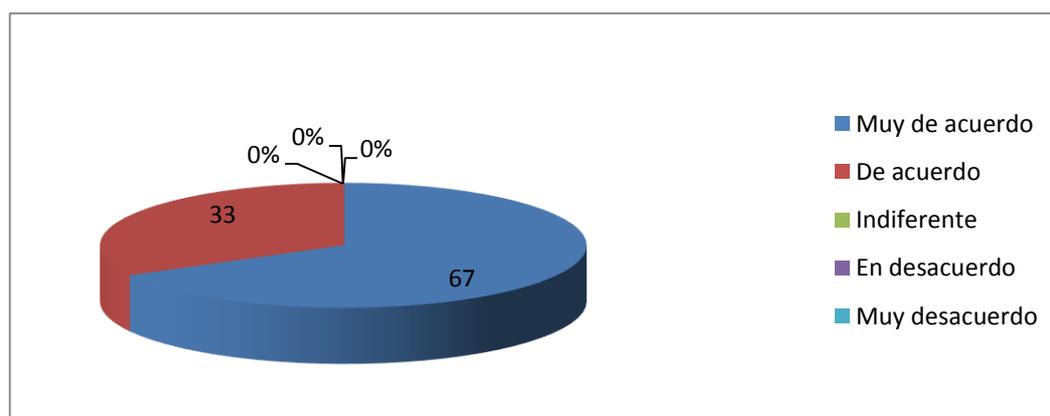
Tabla 1: Falta de recursos.

1. La falta de recursos tecnológicos afecta el buen rendimiento de los estudiantes.			
Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Ítem No. 1	Muy de acuerdo	2	67%
	De acuerdo	1	33%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy desacuerdo	0	0%
	Total		3

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Grafico 1: Falta de Recursos



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Análisis

En la tabla 1 y gráfico 1 se observa al 67% de los profesores estar “Muy de acuerdo” que la falta de la tecnología afecta el buen rendimiento de los estudiantes, mientras el otro 33% manifestaron que solamente estar “De acuerdo” con el planteamiento realizado.

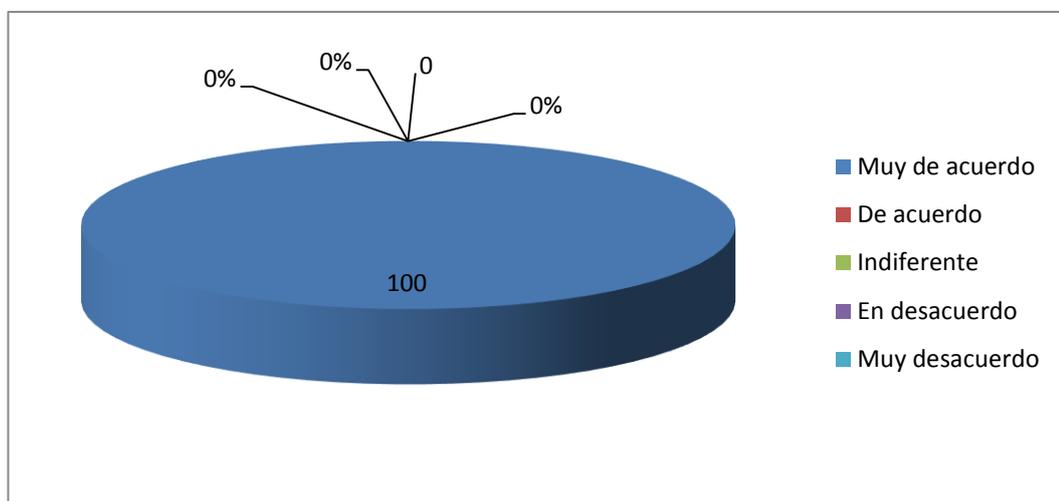
Tabla 2 Rendimiento escolar.

2. El rendimiento escolar se ve deteriorado por la falta de la utilización de estrategias tecnológicas.			
Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Ítem No. 2	Muy de acuerdo	3	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy desacuerdo	0	0%
	Total		3

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Gráfico 2: Rendimiento escolar



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Análisis

Los docentes al momento de ser encuestados, todos estuvieron muy de acuerdo en que las estrategias tecnológicas son necesarias para un buen rendimiento escolar y que existen dificultades en la enseñanza – aprendizaje por falta de ellas.

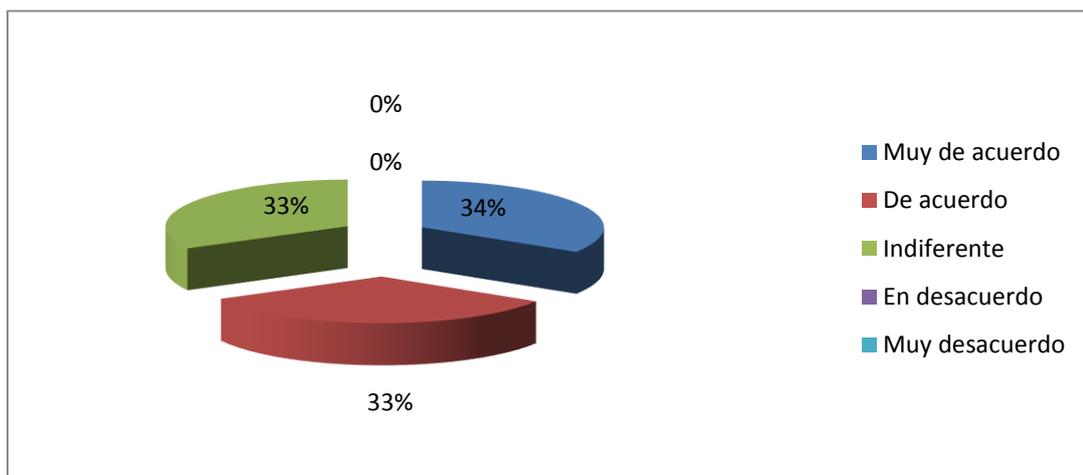
Tabla 3 habilidades

3. La tecnología influye en las habilidades y destrezas de los jóvenes			
Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Ítem No. 3	Muy de acuerdo	1	33.3%
	De acuerdo	1	33.3%
	Indiferente	1	33.3%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy desacuerdo	0	0%
	Total		3

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Gráfico 1 habilidades



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Análisis

Los docentes al momento de ser encuestados dieron diferentes tipos de respuestas, pero la mayoría llegó a la conclusión que las nuevas tecnologías al momento de ser implementadas en el sistema educativo logra influir en las habilidades y destrezas de los jóvenes.

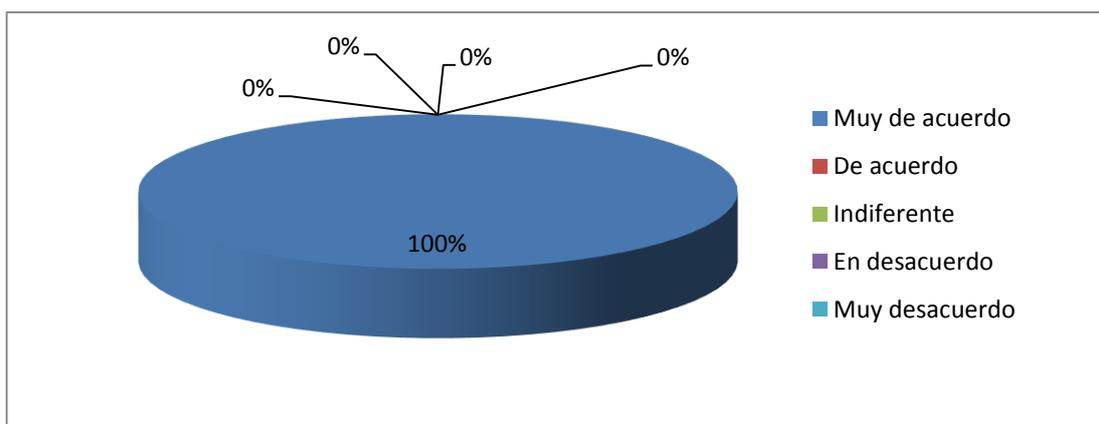
Tabla 4: Uso de la tecnología

4. los estudiantes deben hacer uso de la tecnología para su educación y no para su ocio.			
Código	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem No. 4	Muy de acuerdo	3	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy desacuerdo	0	0%
	Total		3

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Gráfico 2: Uso de la Tecnología



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Análisis

Los docentes al momento de ser encuestados todos estuvieron muy de acuerdo en que los estudiantes deben usar la tecnología para su educación y no para fines de diversión, ya que actualmente los estudiantes pasan la mayor parte del día en redes sociales y se desprecupan por estudiar

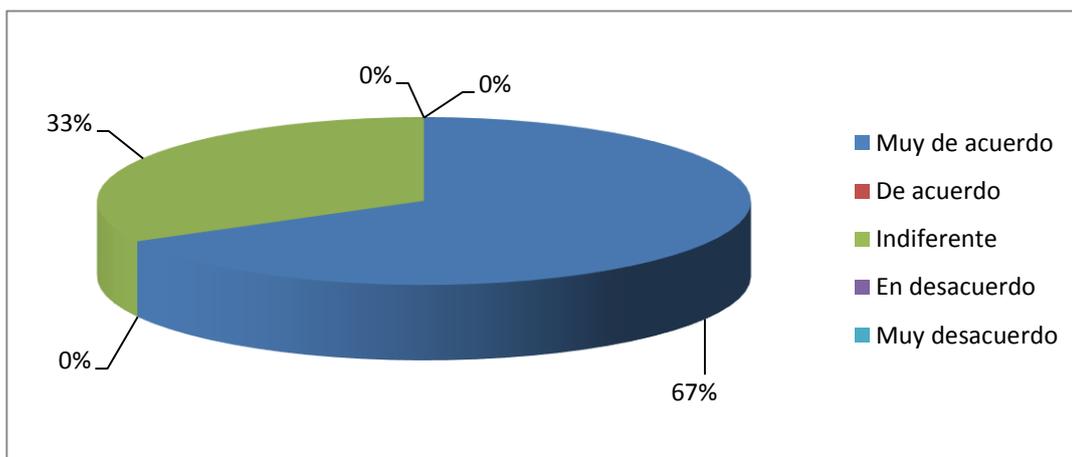
Tabla 5: Estatus.

5. La tecnología mejora el estatus de la unidad educativa.			
Código	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem No. 5	Muy de acuerdo	2	67%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	1	33%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy desacuerdo	0	0%
	Total		3

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Gráfico 3: Estatus.



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Análisis

Los docentes al momento de ser encuestados dieron diferentes respuestas, pero la mayoría estuvo muy de acuerdo en que la tecnología influye mucho en el estatus o calidad de la unidad educativa, porque mientras mayor tecnología tenga la educación más actualizada se encuentra la misma.

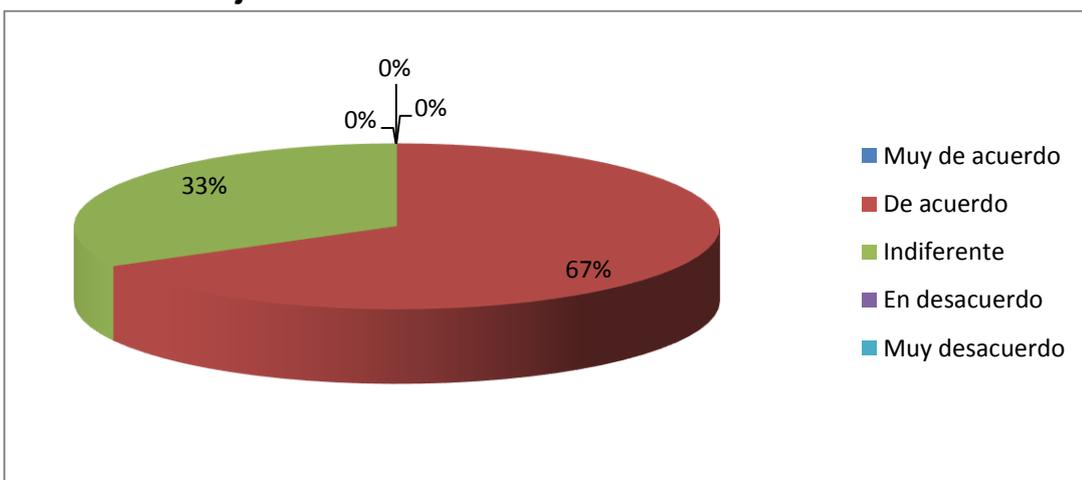
Tabla 6: Mejora relaciones

6. La tecnología ayuda a mejorar la relaciones entre profesores y estudiantes			
Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Ítem No. 6	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	2	67%
	Indiferente	1	33%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy desacuerdo	0	0%
	Total		3

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Gráfico 4: Mejora relaciones



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Análisis

Los docentes al momento al momento de ser encuestados dieron diferentes respuestas pero la mayoría estuvo de acuerdo en que la tecnología logra crear mejores relaciones con los estudiantes, ya que se logra una interacción al momento de ejecutar una clase.

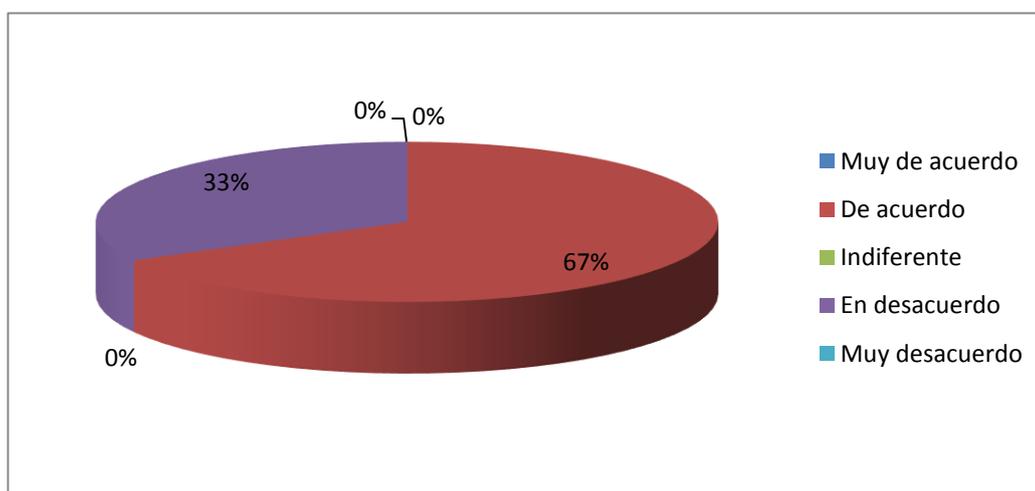
Tabla 7: Falta de estrategias

7. La falta de estrategias de aprendizaje por parte de los docentes hacia los jóvenes conlleva a la poca motivación del aprendizaje.			
Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Ítem No. 7	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	2	67%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	1	33%
	Muy desacuerdo	0	0%
	Total		3

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Gráfico 5: Falta de estrategias



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Análisis

Los docentes al momento de ser encuestados dieron diferentes respuestas, la mayoría estuvo de acuerdo muy poco en desacuerdo, pero los que estuvieron de acuerdo llegaron a la conclusión en que es necesaria incluir diferentes tipos de estrategias de aprendizaje y de esta manera poder dar clases dinámicas y divertidas a los jóvenes y lograr crear un mejor vínculo con ellos.

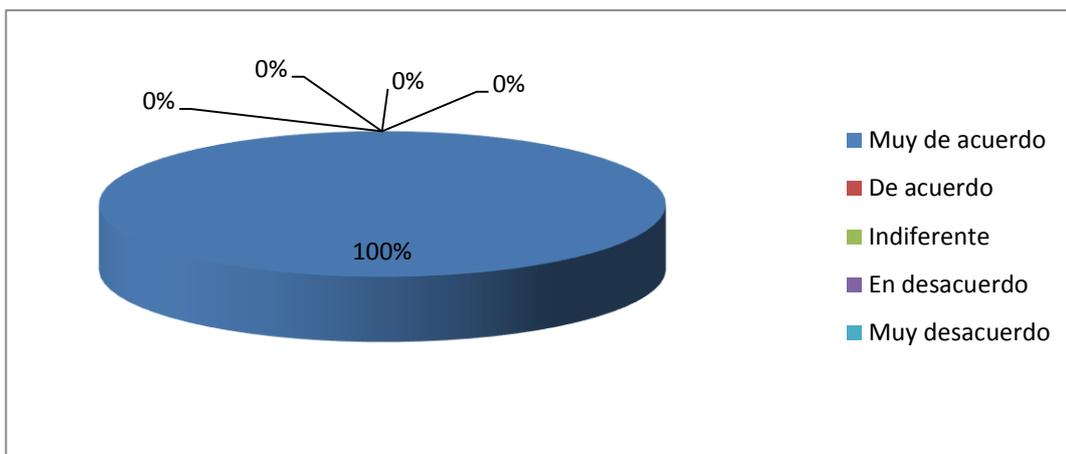
Tabla 8: Profesores y Estudiantes

8. La buena relación entre profesores y estudiantes favorece en el éxito del comportamiento y aprendizaje.			
Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Ítem No. 8	Muy de acuerdo	3	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy desacuerdo	0	0%
	Total		3

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Gráfico 6: profesor y estudiante



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Análisis

Los docentes al momento ser encuestados, todos llegaron a la conclusión que para tener un buen comportamiento y mejor aprendizaje es necesario tener una buena relación con los estudiantes

Tabla 9: Capacitation

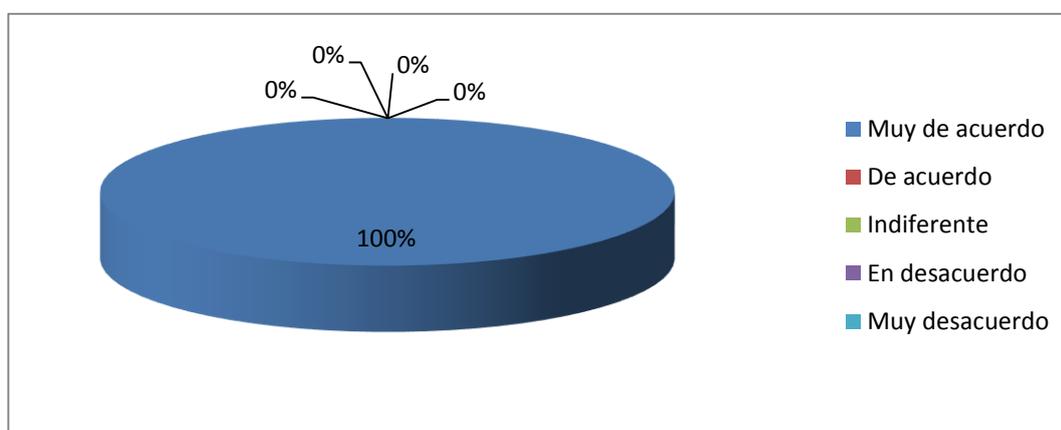
9. Los profesores están dispuestos a capacitarse para mejorar el proceso de enseñanza.			
Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Ítem No. 9	Muy de acuerdo	3	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En	0	0%

	desacuerdo		
	Muy desacuerdo	0	0%
	Total	3	100%

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Gráfico 7: Capacitación



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Análisis

Los docentes al momento de ser encuestados todos estuvieron muy de acuerdo en que si están dispuestos a obtener una capacitación para poder mejorar sus estrategias de enseñanza.

Tabla 10: Aplicación multimedia

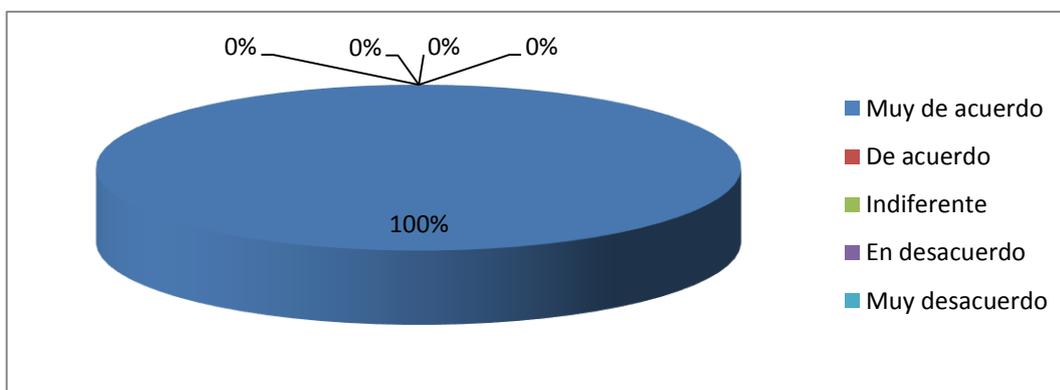
10. Le interesaría recibir el diseño de una aplicación multimedia de

los recursos tecnológicos en el proceso de aprendizaje			
Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Ítem No. 10	Muy de acuerdo	3	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy desacuerdo	0	0%
	Total		3

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Gráfico 8: Aplicacion multimedia



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”.

Elaborado por: Luis Sesme & Alex Arguello.

Análisis

Los docentes al momento de ser encuestados, todos están muy de acuerdo en que la implementación de una aplicación multimedia mejorara el proceso de aprendizaje y motivara a los estudiantes a prestar más atención en clase.

Encuesta dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa José Mejía Lequerica

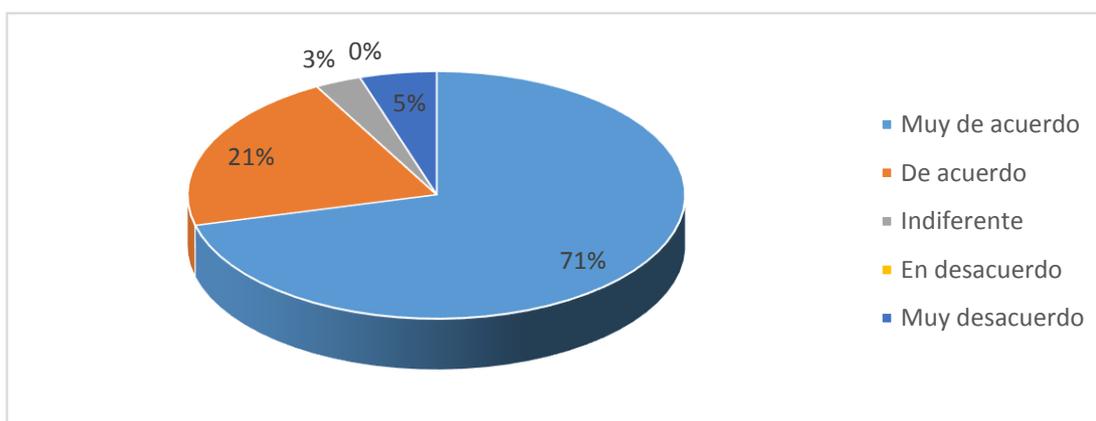
Tabla 11: Buenas relaciones

1. Las buenas relaciones en el colegio mejoran su rendimiento.			
Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Ítem No. 1	Muy de acuerdo	54	71%
	De acuerdo	16	21%
	Indiferente	2	3%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy desacuerdo	4	5%
	Total		76

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Gráfico 9: Buenas relaciones



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”.

Elaborado por: Luis Sesme & Alex Arguello.

Análisis

Los estudiantes al momento de ser encuestados dieron diferentes respuestas. Pero la mayoría estuvo muy de acuerdo en que tener buenas relaciones en el colegio entre estudiantes y profesores ayuda a que el proceso de aprendizaje sea mas ameno y fácil de comprender.

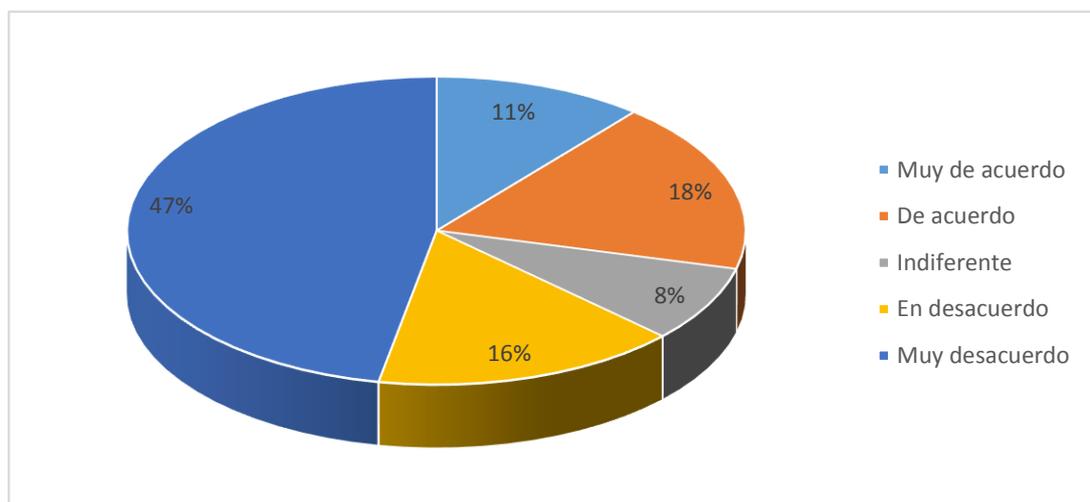
Tabla 12: Familia y estudiante

2. La tecnología solo se la debe utilizar para la educación			
Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Ítem No. 2	Muy de acuerdo	8	11%
	De acuerdo	14	18%
	Indiferente	6	8%
	En desacuerdo	12	16%
	Muy desacuerdo	36	47%
	Total		76

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Gráfico 10: Tecnología y educación



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”.

Elaborado por: Luis Sesme & Alex Arguello

Análisis

Los estudiantes al momento de ser encuestados dieron diferentes respuestas, la mayoría está en desacuerdo en que la tecnología solo se la utilice para estudiar ellos aseguran que es necesario distraerse debes en cuando, y otros afirmaron que es necesario controlarse y darse tiempo tanto para la educación como para la diversión.

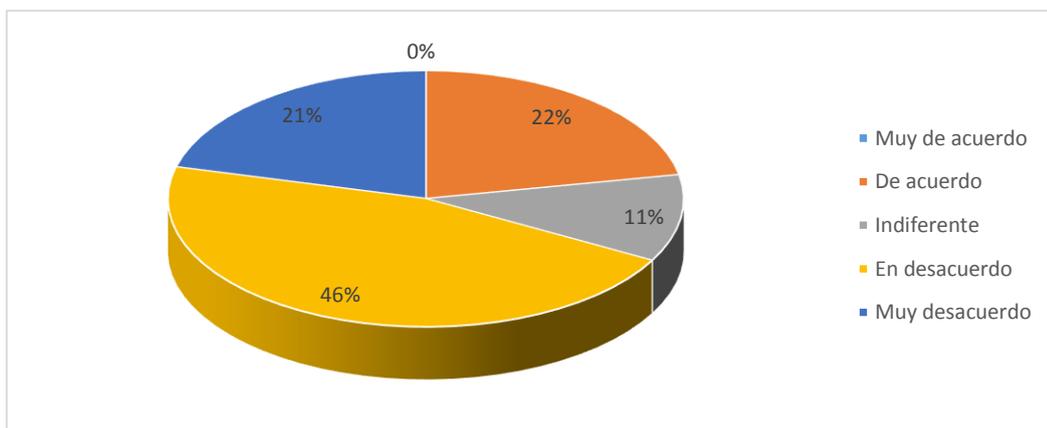
Tabla 13: Rendimiento académico.

3. La tecnología ayuda en el rendimiento académico			
Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Ítem No. 3	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	17	22%
	Indiferente	8	11%
	En desacuerdo	35	46%
	Muy desacuerdo	16	21%
	Total		76

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”.

Elaborado por: Luis Sesme & Alex Arguello.

Gráfico 11: Rendimiento académico



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”.

Elaborado por: Luis Sesme & Alex Arguello

Análisis

Los estudiantes al momento de ser encuestados dieron diferentes respuestas aunque la mayoría estuvo en desacuerdo en la tecnología mejora el rendimiento académico y muy poco estuvieron de acuerdo la verdad es que la tecnología es primordial para que un sistema de educación tenga éxito.

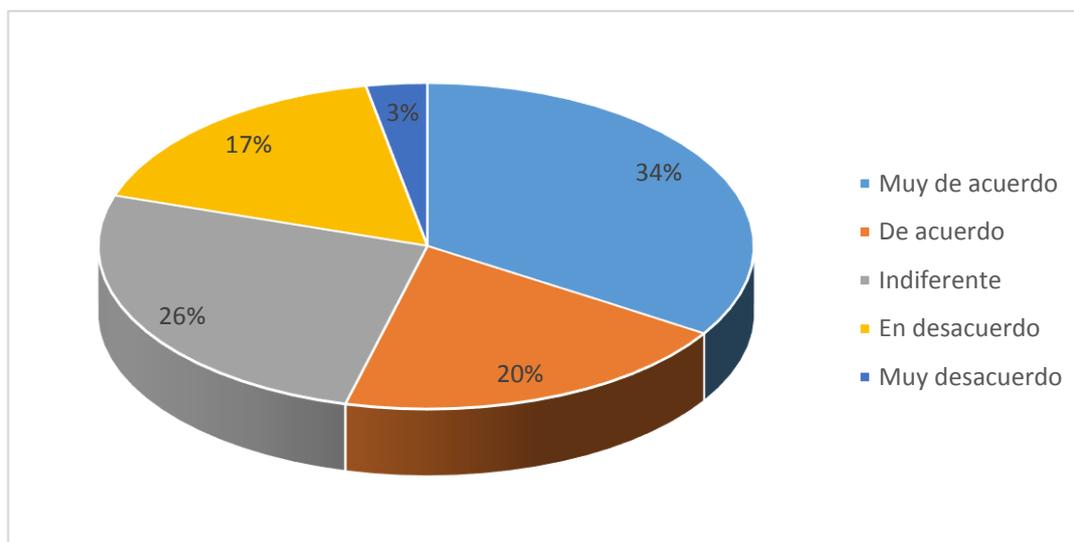
Tabla 14: Importancia de la tecnología

4. Existen profesores que no utilizan la tecnología porque creen que no es importante en la educación			
Código	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem No. 4	Muy de acuerdo	26	34%
	De acuerdo	15	20%
	Indiferente	20	26%
	En desacuerdo	13	17%
	Muy desacuerdo	2	3%
	Total		0

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Gráfico 12: Importancia de la tecnología



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Análisis

Los estudiantes al momento de ser encuestados dieron diferentes respuestas, pero la mayoría está muy de acuerdo en que existen muchos profesores que no les gusta utilizar la tecnología porque creen que no aporta nada en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Tabla 15: Jóvenes y tecnología.

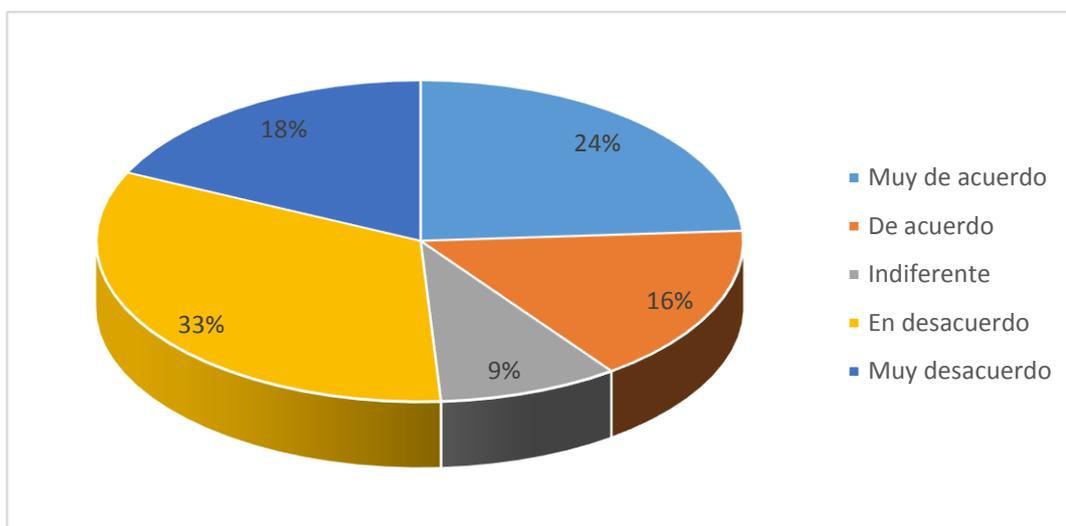
5. En la actualidad los estudiantes saben utilizar la tecnología correctamente.			
Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Ítem No. 5	Muy de acuerdo	18	24%
	De acuerdo	12	16%

	Indiferente	7	9%
	En desacuerdo	25	33%
	Muy desacuerdo	14	18%
	Total	76	100%

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Gráfico 13: Jóvenes y tecnología



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Análisis

Los estudiantes al momento de ser encuestados dieron diferentes respuestas, una parte están en desacuerdo porque se basan en que la tecnología es fácil de manejar pero otra parte de ellos dice que existen muchos estudiantes que solo la utilizan para su ocio y no para fines educativos.

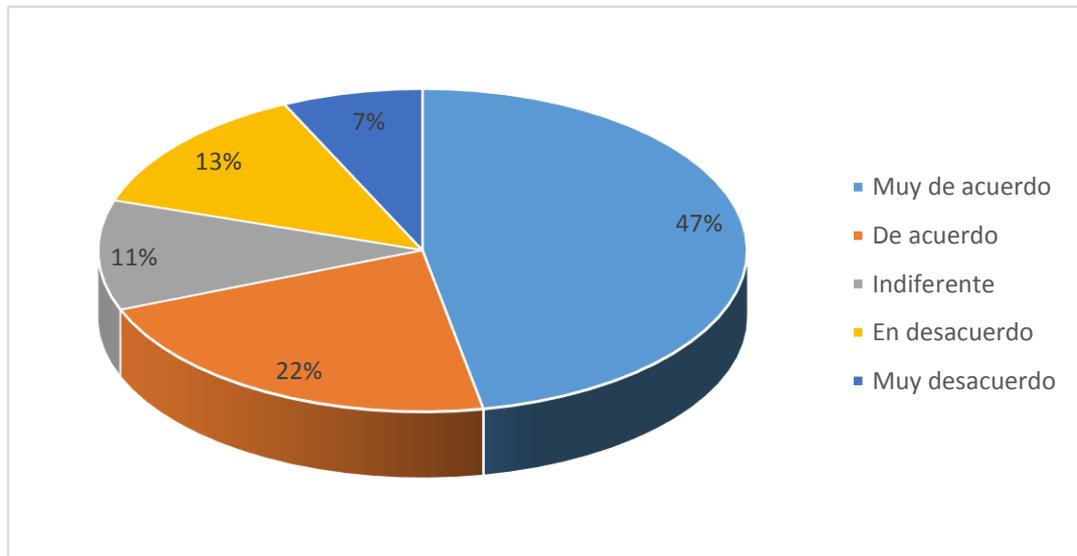
Tabla 16: Tecnología y colegio.

6. Es necesario que el colegio utilice la tecnología en el proceso de enseñanza			
Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Ítem No. 6	Muy de acuerdo	36	47%
	De acuerdo	17	22%
	Indiferente	8	11%
	En desacuerdo	10	13%
	Muy desacuerdo	5	7%
	Total		76

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Gráfico 14: Tecnología y colegio.



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Análisis

Los estudiantes al momento de ser encuestados la mayor parte está muy de acuerdo en que el colegio debe implementar las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza y de esta manera poder tener clases más dinámicas y menos aburridas.

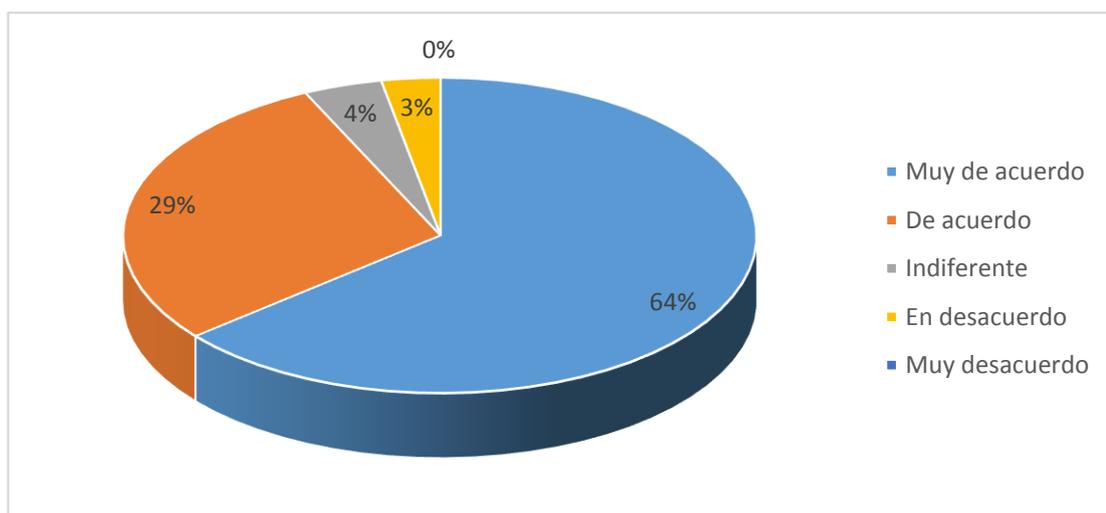
Tabla 17: tecnología y hogares.

7. Es necesario tener tecnología educativa en los hogares.			
Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Ítem No. 7	Muy de acuerdo	49	64%
	De acuerdo	22	29%
	Indiferente	3	4%
	En desacuerdo	2	3%
	Muy desacuerdo	0	0%
	Total		0

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Gráfico 15: tecnología y hogares.



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Análisis

Los estudiantes al momento de ser encuestados la mayoría están muy de acuerdo en que es necesario que los hogares posean implementos tecnológicos ya que de esta manera se les facilita a ellos poder trabajar de una manera fácil y rápida.

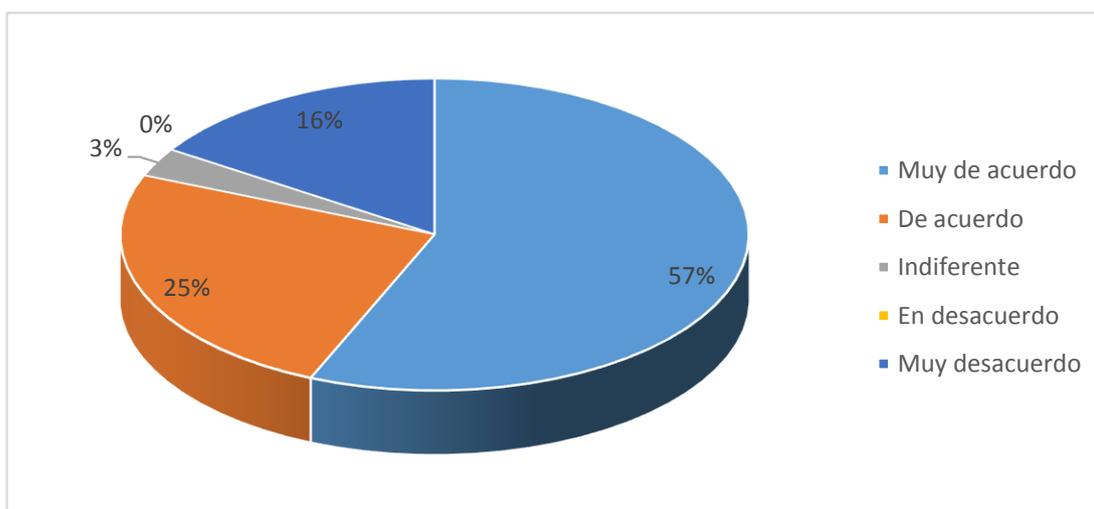
Tabla 18: Estrategias de aprendizaje.

8. Mantener diferentes estrategias de aprendizaje es obligatorio para el proceso de enseñanza en el aula de clases			
Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Ítem No. 8	Muy de acuerdo	43	57%
	De acuerdo	19	25%
	Indiferente	2	3%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy desacuerdo	12	16%
	Total		76

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Gráfico 16: Estrategias de aprendizaje.



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Análisis

Los estudiantes al momento de ser encuestados dieron diferentes opiniones pero la mayoría está muy de acuerdo en que se debe obligar a los docentes a utilizar diferentes estrategias de aprendizaje para que de esta manera se obtenga un proceso de enseñanza de excelencia

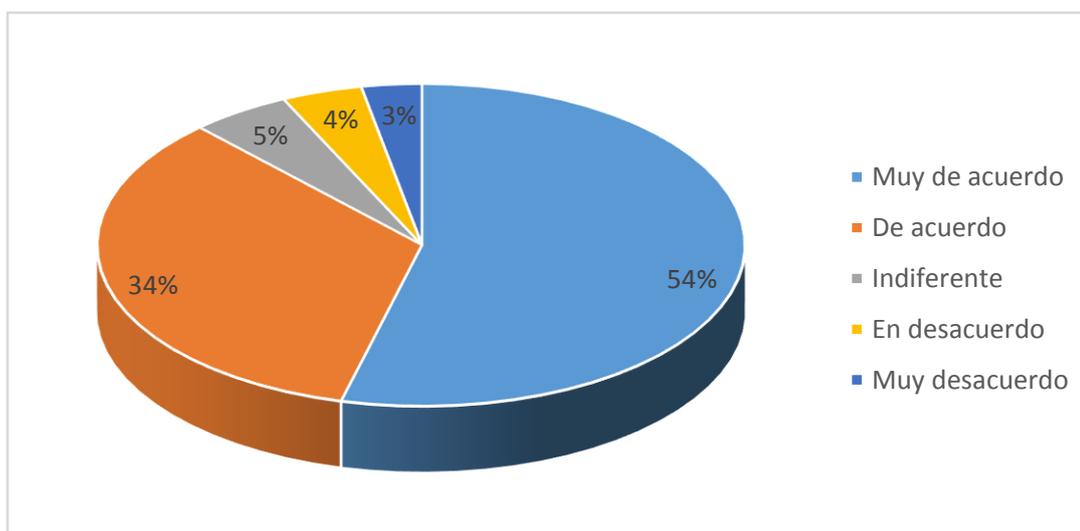
Tabla 19: tecnología y aprendizaje

9. la tecnología y estrategias de aprendizaje ayudarían a facilitar el aprendizaje a los estudiantes			
Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Ítem No. 9	Muy de acuerdo	41	54%
	De acuerdo	26	34%
	Indiferente	4	5%
	En desacuerdo	3	4%
	Muy desacuerdo	2	3%
	Total		76

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

.Gráfico 17: Tecnología y aprendizaje



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Análisis

Los estudiantes al momento de ser encuestados dieron diferentes opiniones, pero una gran parte de ellos estuvieron muy de acuerdo en que la tecnología y estrategias de aprendizajes es de mucha ayuda y ayudaría a mejorar y facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.

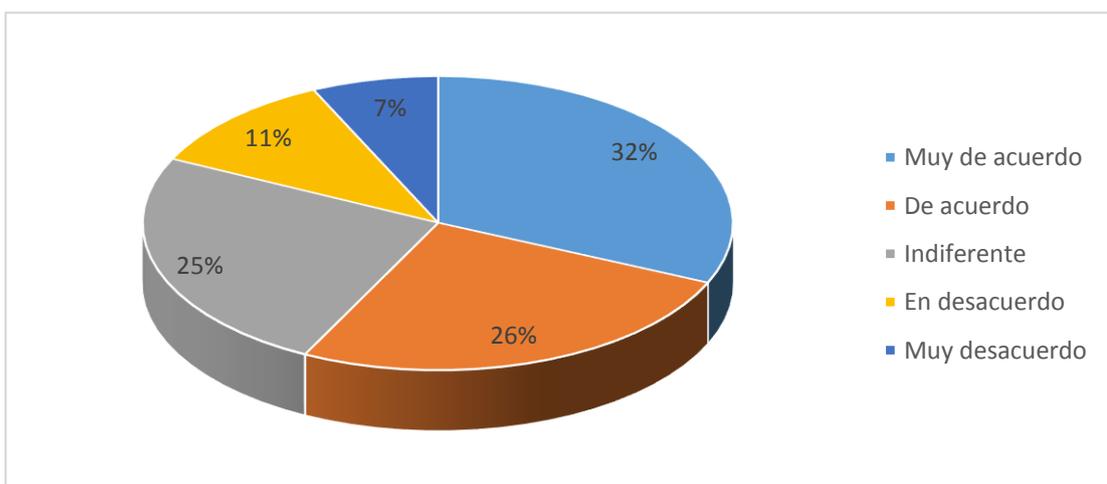
Tabla 20: Aplicación de Guía didáctica.

9. la tecnología y estrategias de aprendizaje ayudarían a facilitar el aprendizaje a los estudiantes			
Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Ítem No. 9	Muy de acuerdo	24	32%
	De acuerdo	20	26%
	Indiferente	19	25%
	En desacuerdo	8	11%
	Muy desacuerdo	5	7%
	Total		76

Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Gráfico 18: Aplicación de Guía didáctica.



Fuente: Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

Elaborado por: Luis Sesme - Alex Arguello

Análisis

Los estudiantes al momento de ser encuestados dieron diferentes respuestas pero la gran mayoría llegaron a la conclusión de que la implementación de una guía didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje es necesaria para mejorar la calidad de las clases impartidas por los docentes.

CAPITULO IV

Tema: Guía Didáctica De Estudios Sociales

Es beneficioso porque en el desarrollo de aprendizaje la guía didáctica les permitirá a los estudiantes tener un interés muy importante, ya que poseerán una manera novedosa de aprender de manera dinámica y creativa de aprendizaje de la materia de Estudios sociales

Lo cual facilita que las clases logren ser más vistosas y audiovisuales, proporcionando a los estudiantes el seguimiento de las demostraciones de la clase. Y de este modo permanecerán más atentos conjuntamente es necesario porque se logrará aplicar técnicas adecuadas y basadas en el plan del buen vivir con lo cual se garantiza que tendrán equidad e inclusión.

Los beneficios serán significativos, pues no solo los estudiantes se beneficiaran, ya que existirá una herramienta la usaran los docentes para optimizar el rendimiento académico de los estudiantes.

La guía interactiva logrará satisfacer las necesidades de los planteles educativos del Distrito a nivel local, zonal, provincial y tal vez una trascendencia nacional de este modo será un aporte a la matriz productiva de material didáctico tecnológico digital.

Objetivo general

Construir una guía didáctica para optimizar la calidad de desarrollo del pensamiento creativo con Adobe Flash en la materia de Estudios Sociales.

Objetivo específico

Emplear los procesos de aprendizaje visual y auditivo en el salón de clases por medio de una guía didáctica creada en Adobe Flash.

Simplificar los temas educativos de la guía didáctica utilizando el pensamiento creativo de los estudiantes y mediante lluvias de ideas y formar nuevos conceptos.

Obtener resultados a corto plazo por medio de la propuesta.

Aspecto teórico

La guía interactiva se convierte en un recurso pedagógico, cuya función es desplegar el pensamiento creativo de los estudiantes, por la cual este recurso didáctico tiene como misión fundamental fomentar el interés en los estudiantes sobre la asignatura de Estudios Sociales.

Cuadro 3: Requerimientos del P.C

Procesador			Espacio de	Resolución
Intel Pentium	Windows 7	RAM 1GB	disco duro	de pantalla
4			de	de
			20GB	1024x768

Aspecto técnico

Se elaboró una guía didáctica que la cual contiene videos, actividades y conceptos sobre la materia de Estudios Sociales, realizado con los programas, Adobe Flash, Illustrate CC, Photoshop CC.

Aspecto pedagógico

Este recurso didáctico interactivo va a fortalecer las estrategias de aprendizaje significativo en los todos temas indicados para los alumnos de octavo año de educación general básica en la asignatura de Estudios Sociales.

Tiene como objetivo la ejecución de actividades y contenidos pedagógicos que impulsaran el interés de los estudiantes en el desarrollo de nuevas habilidades y experiencias.

Aspecto psicológico

Usar metodologías adecuadas para alentar al estudiante en el aprendizaje y así lograr atraer su atención y promover nuevos conocimientos, creando interés en el alumno por la asignatura y consiga tener motivación y mejore el proceso de aprendizaje.

Aspecto del buen vivir

4.1. e. Garantizar el acceso a recursos educativos necesarios para el buen desempeño, la asistencia y la permanencia de la población en edad escolar al Sistema Nacional de Educación Pública.

Factibilidad de su aplicación

El proyecto y el diseño del módulo interactivo son viables , ya que se encuentran constituidos en base a modelos, técnicas y estrategias de aprendizaje que requieren investigación, asimismo se tiene la autorización apoyo y compromiso de parte de autoridades y profesores del recinto escolar debió a que el tema les resulto de mucho interés.

Factibilidad financiera

La propuesta es viable según la investigación realizada en la institución ya que esta cuenta con la infraestructura necesaria, tomando en cuenta que el diseño del módulo interactivo aportara en el crecimiento de la institución y de los investigadores dentro de la misma.

Costos directos

DESCRIPCIÓN	COSTOS
Análisis y planificación	100
Diseño del prototipo	80
Programación	70
Total	250

Elaborado por: Alex Arguello y Luis Sesme

Costos indirectos.

DESCRIPCIÓN	COSTOS
Materiales	40
Imprevistos	80
Total	120

Elaborado por: Alex Arguello y Luis Sesme

Fuente: propia

Costos totales

DESCRIPCIÓN	COSTOS
Costos directos	250
Costos indirectos	120
Total	370

Elaborado por: Alex Arguello y Luis Sesme

Fuente: propia

Características mínimas para la ejecución del módulo interactivo

Hardware

Computador: Pentium 4, 512 RAM, disco duro 20gb.

Altavoces o auriculares. Un mínimo de 441.8 Megabytes (MB) de espacio disponible en el disco duro.

Software Aplicaciones

Flash Player 8, Internet Explorer.

Sistema Operativo

Windows XP, SP1, SP2, Windows Vista, Windows 7.

Factibilidad humana

Resulta factible debido a que los investigadores están capacitados con el conocimiento adquirido a lo largo de años de ardua preparación en el campo tecnológico, asimismo cuentan con toda la disposición que compromete la ejecución de este proyecto educativo en beneficio de la institución.

Descripción

La propuesta se volverá una realidad, debido a que la implementación de un módulo interactivo en el establecimiento educativo, ya es un progreso dentro de la enseñanza-aprendizaje de la Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”, Se describirá paso a paso el diseño e implementación del módulo interactivo en la institución: Se efectuó un estudio de campo sobre la problemática que existe dentro del plantel por parte de los autores del proyecto: Alex Arguello y Luis Sesme.

Entrevista no formal con la docente que imparte la asignatura sobre el nivel académico de los estudiantes de octavo EBG. Diálogo con los

estudiantes acerca de cómo son los métodos de enseñanza en mencionada asignatura. Informar a los estudiantes de la creación del módulo interactivo para mejorar la calidad de recuperación pedagógica. Planificación y análisis de variables para la creación de la interfaz del software. Para la realización usamos lo siguiente: aulas de las instalaciones de la Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”, cámara fotográfica, editor de videos, editor de audio, computadora, tablet, internet, wifi, material didáctico de apoyo, entre otros.

MANUAL DE USUARIO

Recomendaciones para la utilización de la guía didáctica

Se necesita desactivar el antivirus porque el programa es un .exe y el antivirus puede detectarlo como si fuera un virus.

Imagen 1: Guía didáctica de Estudios Sociales “Temas”



Imagen 2: Introducción

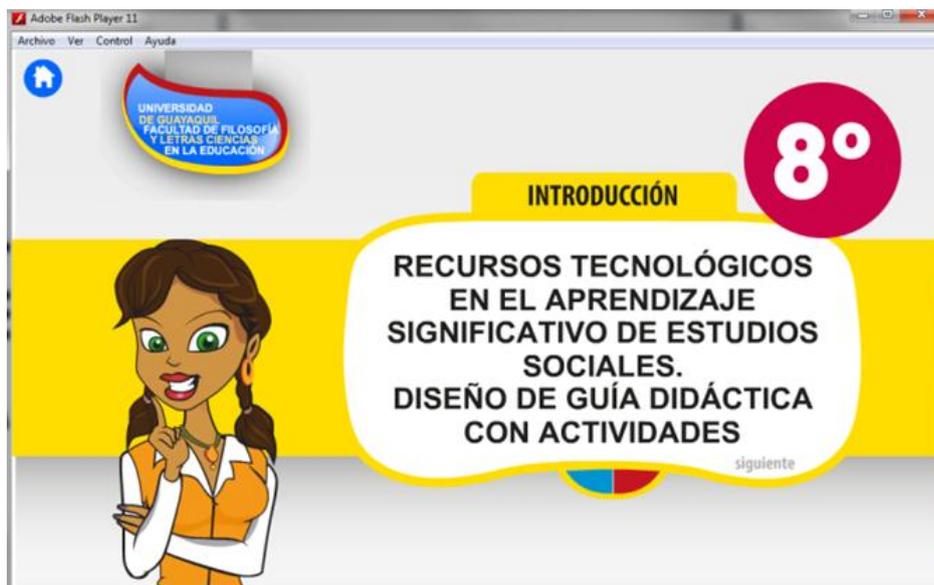


Imagen 3: Constitución del Ecuador

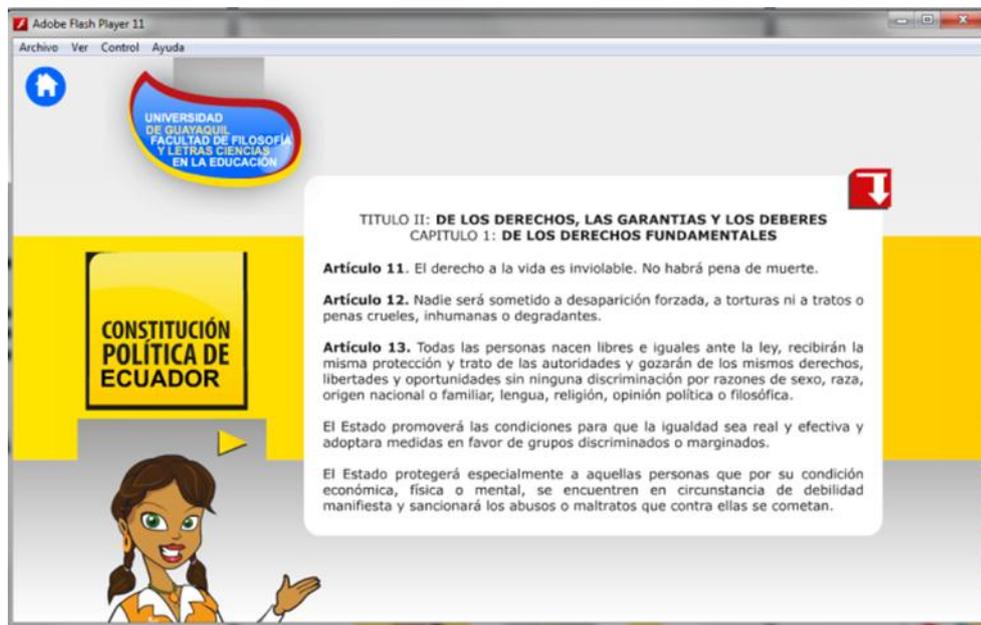


Imagen 4: Los secretos comerciales



Imagen 5: Principios Éticos

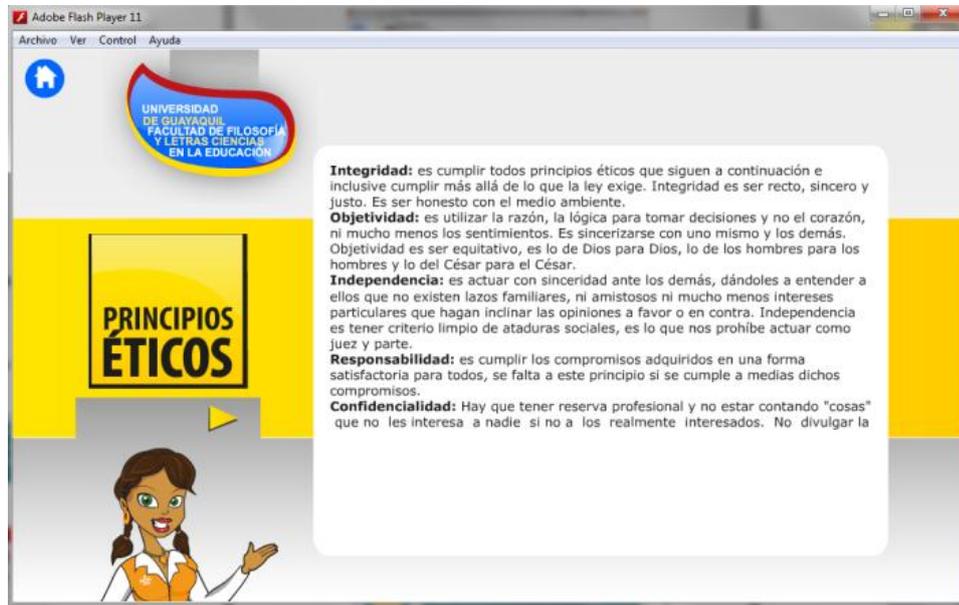


Imagen 6: Ley 256 de 1996

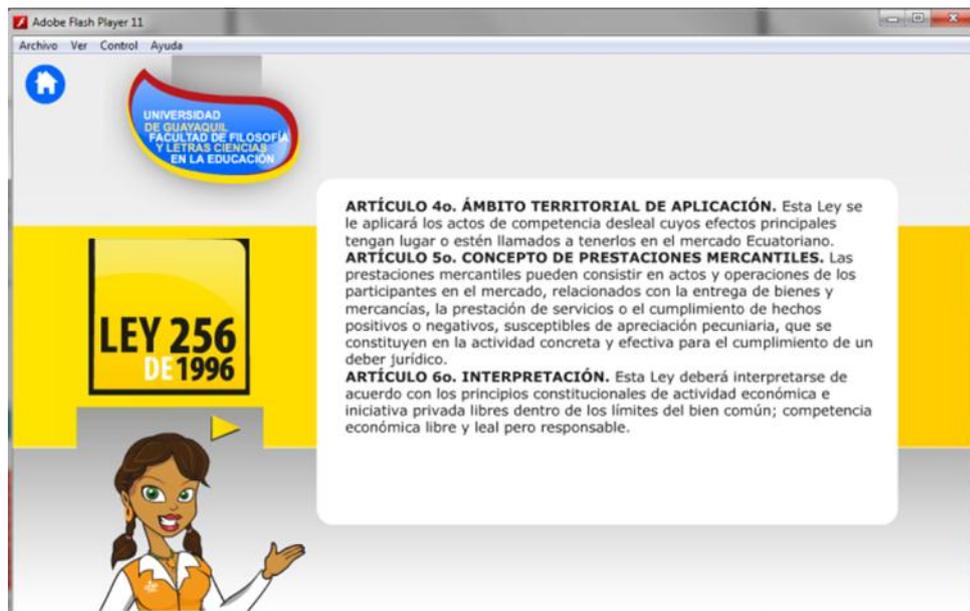


Imagen 7: Ley 1273 de 2009



Imagen 8: Recursos tecnológicos

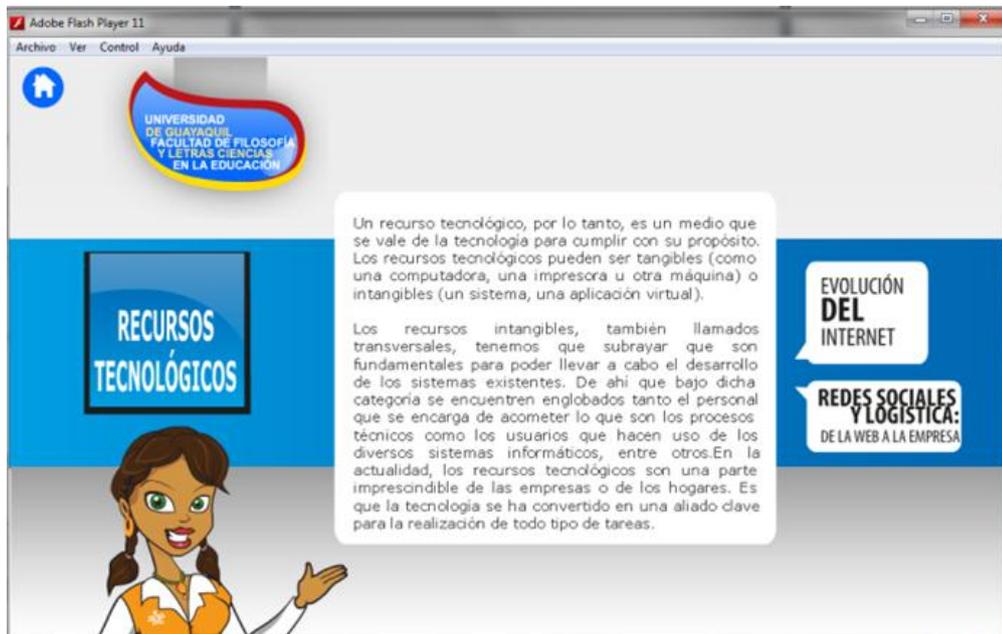


Imagen 9: Aprendizaje significativo

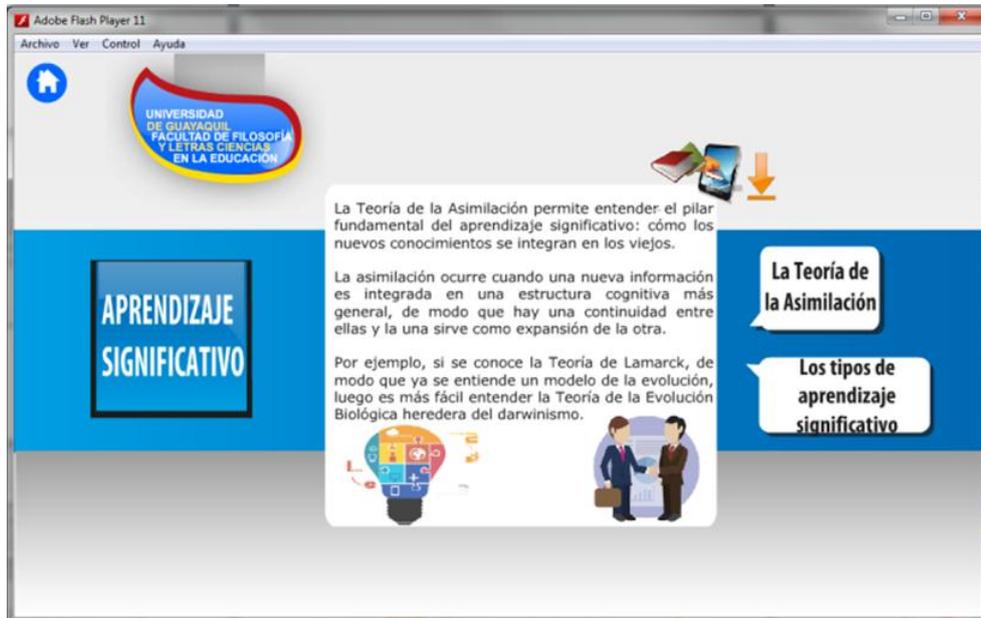


Imagen 10: Educación para el trabajo

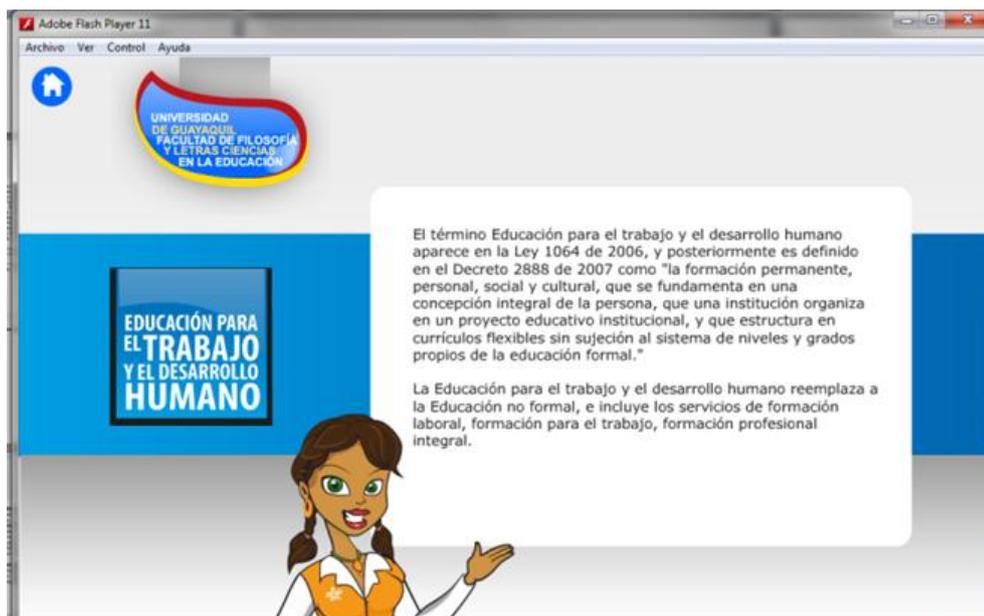


Imagen 11: Fondo de emprender



Imagen 12: Formación de proyectos



Imagen 13: Videos

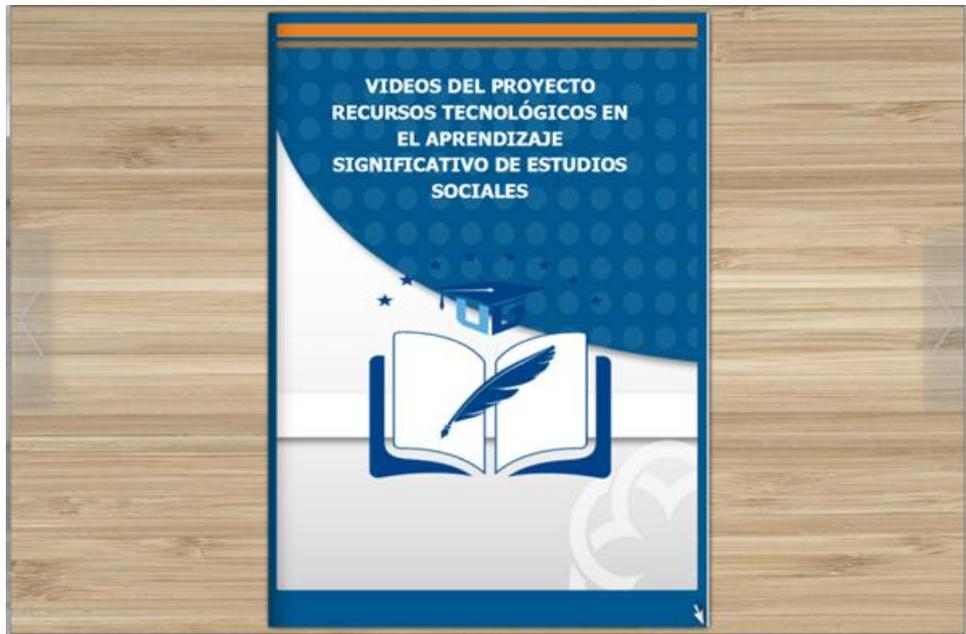


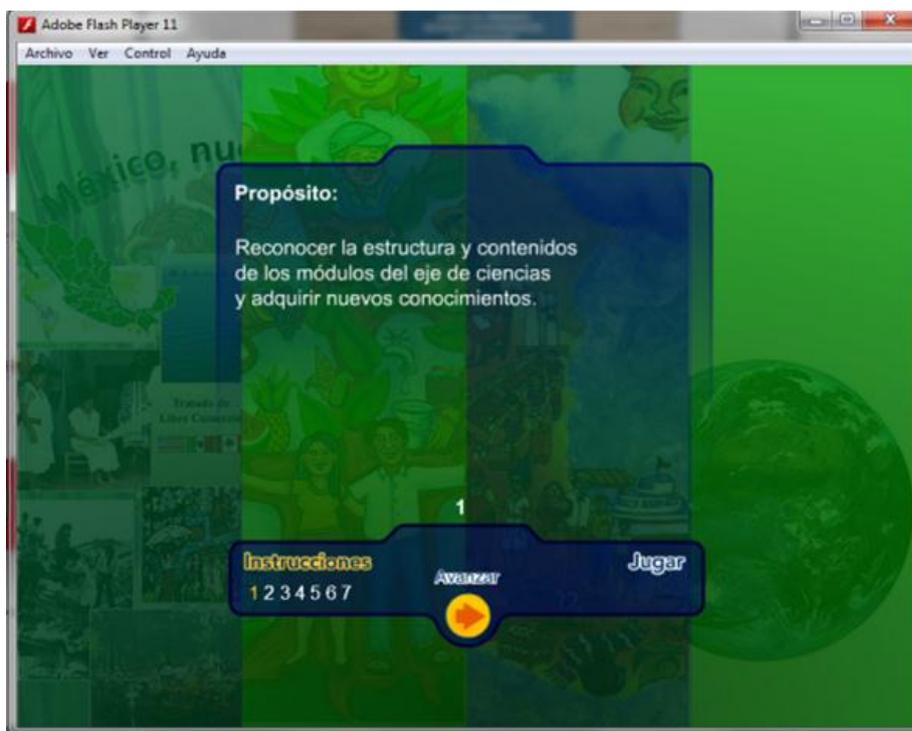
Imagen 14: Videos explicación de la variables



Imagen 15: Videos explicativos de los temas



Imagen 16: Actividades



Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- La ventaja de presentar la información en formato multimedia, es acoplar al estudiante a los actuales y futuros métodos de aprendizaje, como las aulas virtuales, método muy difundido en los países desarrollados y que en nuestro país todavía no ha alcanzado un nivel significativo.
- La fortaleza de ser una Guía Didáctica Virtual y no solo un libro multimedia provee al usuario una herramienta para optimizar la comprensión de la información que recibe. Esto se logra mediante el planteamiento de objetivos, la presentación de textos concisos y en un lenguaje de fácil comprensión; la potestad para que el usuario pueda autoevaluar los conocimientos adquiridos, entre otras bondades que ofrece una Guía Didáctica.
- Las fotografías y videos que se utilizaron para desarrollar Guía Didáctica Virtual, son ilustrativos, permitiendo a los usuarios mejorar el sistema de aprendizaje e interactuar docente alumno eliminado el mayor número de inquietudes de la materia.
- El sistema de Evaluación que presenta la Guía Didáctica Virtual da una facilidad a los estudiantes de ser evaluados de una manera moderna, fácil y rápida donde al finalizar la evaluación sabrá su nota o a su vez podrá tener una retroalimentación de la materia.

Recomendaciones

- Se recomienda la utilización de este proyecto como material de estudio tanto en las aulas de clase, como bibliotecas, laboratorios, domicilios de los estudiantes.
- Utilizado en este proyecto, por su fácil manejo, y por ofrecer herramientas de trabajo muy variadas y eficientes.

- Para el funcionamiento del programa se recomienda tener un servidor web, y no se necesita de Cd de instalación.
- Para un mejor conocimiento de la materia, es muy recomendable una investigación de campo a las empresas involucradas en el medio, con la finalidad de conocer de cerca los procesos y conocimientos que en este trabajo se exponen.
- Para un mejor funcionamiento de este proyecto se recomienda ampliar la banda de navegación en los laboratorios.
- Se recomienda seguir actualizando el conocimiento con nuevas y mejores estrategias de enseñanza aprendizaje

LINKCOGRAFIA

http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/1244/1/TFG_PereaAguayo%2CAImudena.pdf

<http://www.labrechadigital.org/labrecha/Articulos/los-beneficios-de-la-tecnologia-en-la-educacion.html>

<http://www.docentes20.com/2016/06/recursos-tecnologicos-en-la-educacion.html>

<http://hoy.com.do/la-importancia-de-los-recursos-tecnologicos-en-la-educacion-2/>

<https://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0071tecnologiaaulas.htm>

http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/a10_0023-premaq.pdf

<http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p39/06.pdf>

<https://www.uv.es/bellochc/logopedia/NRTLogo1.pdf>

<https://tecnologiainformaticaeducacion.wikispaces.com/>

https://lempitazo.files.wordpress.com/2014/05/tecnologia_recursos_didacticos.pdf

<https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA6.wiki?1>

<https://prezi.com/vkgbihgrsyn8/ventajas-y-desventajas-del-material-impreso/>

<http://www.jlgcue.es/aprendizaje.htm>

<https://blog.cognifit.com/es/aprendizaje-cognitivo-tipos-aprendizaje/>

<http://www.eumed.net/rev/ced/29/sml.htm>

<http://williams.blogspot.es/>

BIBLIOGRAFIA

- Díaz, F. y Hernández, G. (2015). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una interpretación constructivista*. Editorial Mc Graw Hill. 2da. Edición. México. [Visión panorámica del capítulo II en línea]. Disponible en: http://www.antropologia.uady.mx/avisos/frida_gerardo.pdf. Consultado el 03-05-2011.
- Fiszer, J. (S/F). ¿Aprendizaje Significativo o Aprendizaje Memorístico?. [Artículo en línea]. Disponible en: http://www.mental-gym.com/Docs/ARTICULO_101.pdf. Consultado el 06-05-2011.
- Méndez, R. (2015). *Modelo de perfeccionamiento dirigido al mejoramiento de la gestión docente en el aula, basado en el constructivismo*. Tesis doctoral. Universidad Santa María. [Tesis en línea]. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos40/gestion-docente/gestion-docente.sh tml>. Consultado el 05-05-2011.
- Pozo, J. (2010). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Madrid. Ediciones Morata, S. L. Décima edición. Madrid, España.
- Rodríguez, M. (2015). *La Teoría del Aprendizaje Significativo*. Centro de Educación a Distancia. España. [Artículo en línea]. Disponible en: <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>. Consultado el 04-05-2011.

A

N

E

X

O

S



ANEXO 1

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

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación	Recursos Tecnológicos en el Aprendizaje Significativo de Estudios Sociales. Guia didáctica con actividades		
Nombre del estudiante (s)	Luis Stalin Sesme Calixto Alex Armando Arguello Naveda		
Facultad	Filosofía, letras y ciencias de la educación	Carrera Sistemas Multimedia	Sistemas Multimedia
Línea de Investigación	infopedagogia	Sub-línea de investigación	Diseño y desarrollo de multimedia y audio visuales como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje
Fecha de presentación de la propuesta de trabajo de titulación	23/10/2017	Fecha de evaluación de la propuesta de trabajo de titulación	19/12/2017

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SÍ	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	/		
Línea de Investigación / Sublíneas de Investigación	/		
Planteamiento del Problema	/		
Justificación e importancia	/		
Objetivos de la Investigación	/		
Metodología a emplearse	/		
Cronograma de actividades	/		
Presupuesto y financiamiento	/		


Docente Tutor

<input checked="" type="checkbox"/>	APROBADO
<input type="checkbox"/>	APROBADO CON OBSERVACIONES
<input type="checkbox"/>	NO APROBADO



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMA MULTIMEDIA
UNIDAD DE TITULACIÓN**

Guayaquil, 29 de octubre 2017

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, MSc, María Alejandrina Nivelá y los estudiantes Alex Arguello y Luis Sesme de la Carrera Sistemas multimedia comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario: los días **lunes: 12:00 – 13:00 y jueves de 15:00 – 16:00**

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,



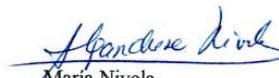
Alex Arguello

Estudiante



Luis Sesme

Estudiante



María Nivelá

Decente Tutor

CC: Unidad de Titulación



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

Tutora: María Nivela

Tipo de trabajo de titulación: Presencial

Título del trabajo: RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIOS SOCIALES

Carrera: Sistemas Multimediales

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
	Lunes/30/10/2017 Jueves/02/11/2017	Inicio cap-1 Revisión Cap-1	12:00 15:00	13:00 16:00	Revisión y corrección cap-1 Revisión y corrección cap-1	María Nivela María Nivela	Alex Arguello Luis Sesme
	Lunes/06/11/2017 Jueves/09/11/2017	Finalización Cap-1 Inicio cap-2	12:00 15:00	13:00 16:00	Revisión final cap-1 Revisión y corrección cap-2	María Nivela María Nivela	Alex Arguello Luis Sesme
	Lunes/13/11/2017 Jueves/16/11/2017 Lunes/20/11/2017	revisión Cap-2 revisión cap-2 finalización Cap-2	12:00 15:00 12:00	13:00 16:00 13:00	Revisión y corrección cap-2 Revisión y corrección cap-2 Revisión final cap-2	María Nivela María Nivela María Nivela	Alex Arguello Luis Sesme Alex Arguello
	Jueves/23/11/2017 lunes/27/11/2017 Jueves/30/11/2017	Inicio cap-3 revisión cap3 Revisión Cap-3	15:00 12:00 15:00	16:00 13:00 16:00	Revisión y corrección cap-3 Revisión y corrección cap-3 Revisión y corrección cap-3	María Nivela María Nivela María Nivela	Alex Arguello Luis Sesme Alex Arguello
	Lunes/04/12/2017 Jueves/07/12/2017 Lunes/11/12/2017 Jueves/14/12/2017 Lunes/18/12/2017 Jueves/21/12/2017	Finalización Cap-3 Inicio cap-4 Revisión Cap-4 Revisión Cap-4 Corrección cap Finalización cap-4	12:00 15:00 12:00 15:00 12:00 15:00	13:00 16:00 13:00 16:00 13:00 16:00	Revisión y corrección final cap-3 Revisión y corrección cap-4 Revisión y corrección cap-4 Revisión y corrección cap-4 Revisión y corrección cap-4 Finalización cap-4	María Nivela María Nivela María Nivela María Nivela María Nivela María Nivela	Alex Arguello Luis Sesme Alex Arguello Luis Sesme Alex Arguello Luis Seme



ANEXO 4

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

Guayaquil, 5 de enero 2018

Arq.

SILVIA MOY – SANG CASTRO.Msc.

DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación RECURSOS TECNOLOGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIOS SOCIALES del (los) estudiante (s) ALEX ARGUELLO Y LUIS SESME indicando ha (n) 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 el (los) estudiante (s) está (n) apto (s) para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,

(FIRMA DEL TUTOR)

A. Garduño Novle
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.I. 0710568767



ANEXO 5

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: RECURSOS TECNOLOGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIOS SOCIALES		
Autor(s): ALEX ARGUELLO Y LUIS SESME		
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	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	
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	
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.		

FIRMA DEL TUTOR
María Nivelá
No. C.I. 0910568567

FECHA: 19 de enero de 2018

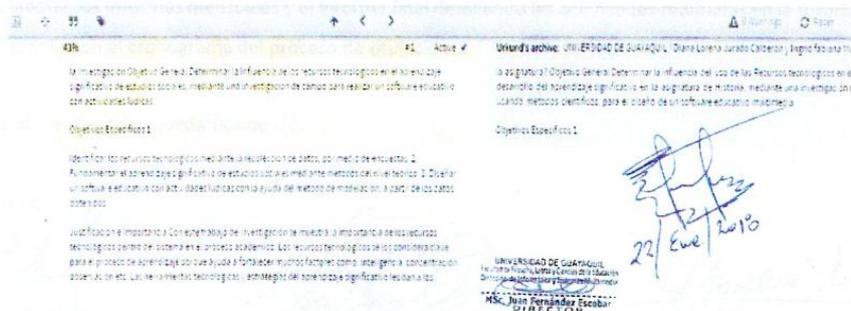


FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado MSC. ALEJANDRINA NIVELA, tutor del trabajo de titulación, certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por LUIS STALIN SESME CALIXTO con C.I 0919375808 y ALEX ARMANDO ARGUELLO NAVEDA con C.I 0921426441, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Sistemas Multimedia.

Se informa que el trabajo de titulación: RECURSOS TECNOLOGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIOS SOCIALES, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa anti plagio (URKUND) quedando el 3% de coincidencia.



Alejandrina Nivelá
Msc. Alejandrina Nivelá

Nombre del Docente Tutor

C.I 091056856



ANEXO 7

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD FILOSOFIA CIENCIAS Y LETRAS DE LA EDUCACION
ESCUELA/CARRERA DE INFORMÁTICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA
Unidad de Titulación VI

Guayaquil, 16 de Marzo 2018

Sr. /Sra.

Lcdo. Juan Fernández Escobar, MSc
FACULTAD DE FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIOS SOCIALES**. De los estudiantes **Alex Armando Arguello Naveda – Luis Stalin Sesme Calixto**.

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 15 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.

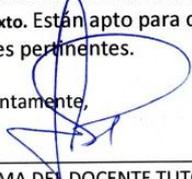
Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- 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 **Alex Armando Arguello Naveda – Luis Stalin Sesme Calixto**. Están apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,


FIRMA DEL DOCENTE TUTOR REVISOR
Msc. Jaime Espinosa
C.C. 0911964799

FECHA: 16/03/2018



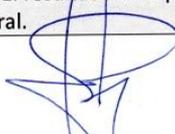
ANEXO 8

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD FILOSOFIA CIENCIAS Y LETRAS DE LA EDUCACION
ESCUELA/CARRERA DE INFORMÁTICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA
Unidad de Titulación VI

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo Titulación **RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIOS SOCIALES.**
Autor(s): Alex Armando Arguello Naveda – Luis Stalin Sesme Calixto.

ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA	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		
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		0.2
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar	0.7		0.5
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general	0.7		0.3
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación	0.7		0.4
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación	0.7		0.3
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		0.2
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	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		8
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.			


FIRMA DEL DOCENTE TUTOR REVISOR
Msc. Jaime Espinosa
C.C. 0911964799

FECHA: 16/03/2018



UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación



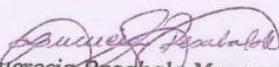
GESTIÓN SOCIAL
DEL
CONOCIMIENTO

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.) **SESME CALIXTO LUIS STALIN** con C.I. 0919375808 carrera **SISTEMAS MULTIMEDIA** en la modalidad **PRESENCIAL** realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 31 de agosto de 2017.-.....

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

Atentamente,


Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc

Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

COORDINACIÓN
GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO
Facultad de Filosofía
Universidad de Guayaquil

Elaborado y Revisado por:	Econ. Gisella Alcivar Pérez, Asistente Administrativo 
Revisado y Autorizado por:	Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc., Coordinadora de Gestión del Conocimiento



UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación



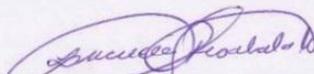
GESTIÓN SOCIAL
DEL
CONOCIMIENTO

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.) ARGUELLO NAVEDA ALEX ARMANDO** con C.I. 0921426441, carrera **SISTEMAS MULTIMEDIA** en la modalidad **PRESENCIAL** realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 24 de agosto de 2017.-.....

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

Atentamente,



Lts. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc

Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

COORDINACIÓN
GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO
Facultad de Filosofía
Universidad de Guayaquil

Elaborado y Revisado por:	Econ. Gisella Alcivar Pérez, Asistente Administrativo
Revisado y Autorizado por:	Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc., Coordinadora de Gestión del Conocimiento

6874

Caminemos juntos a la excelencia



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

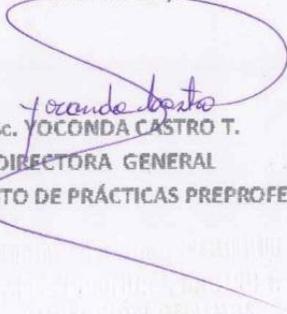


DEPARTAMENTO PRÁCTICAS PREPROFESIONALES
TELÉFONO 04-2281146

CERTIFICACIÓN

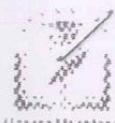
LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRACTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el (a) señor (a) (ita) ARGUELLO NAVEDA ALEX ARMANDO, con cédula de identidad N° 0921426441 especialización SISTEMAS MULTIMEDIA modalidad PRESENCIAL, realizó y aprobó las Practicas Docentes Reglamentaria en el COLEGIO FISCAL PEDRO MENENDEZ NAVARRO, bajo supervisión del(a) MSc. NORMAN SERRANO, con la calificación DIEZ (10), correspondiente al periodo lectivo 2013 – 2014. Así consta en los archivos que reposan en esta secretaria, a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.-
Guayaquil, 31 de Julio del 2015.-...-

Atentamente,


MSc. YOCONDA CASTRO T.

DIRECTORA GENERAL

DEPARTAMENTO DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"

TELÉFONO: 04-2281146



CERTIFICACIÓN

11

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) **SESME CALIXTO LUIS STALIN**, con documento nacional de identidad N° 0919375808 especialización **SISTEMAS MULTIMEDIA** modalidad **PRESENCIAL** realizó y aprobó las Practicas Docentes Reglamentaria en la **UNIDAD EDUCATIVA "REPUBLICA DE FRANCIA"** con la calificación **NUEVE (9)**, bajo la supervisión del(a) **MSc. CECILIA MENDIETA**, correspondiente al periodo lectivo **2017 - 2018**. Así consta en los archivos que reposan en la secretaria de la Dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, 26 de octubre del 2017.....

Atentamente,

MSc. ROSA CHENCHE JACOME.

DIRECTORA GENERAL

DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborado por:	MSc. ZOILA SERNAQUE SANDOYA
Revisado y aprobado:	MSc. YOCONDA CASTRO



UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación

Sistemas
Multimedia e
Informática

UG-FFLCE-MYP-PH- 234
Guayaquil, 8 de diciembre del 2017

Sra. Lic.
Margarita Alvarado Alvarado.
Directora de la Unidad Educativa Fiscal JOSÉ MEJIA LEQUERICA.
Ciudad.-

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que los egresados **ARGUELLO NAVEDA ALEX ARMANDO** y **SESME CALIXTO LUIS STALIN**, realicen el PROYECTO EDUCATIVO, en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Sistemas multimedia.

TEMA: Recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de Estudios Sociales.

PROPUESTA: SOFTWARE EDUCATIVO CON ACTIVIDADES LÚDICAS.

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

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

Atentamente,

MSc. JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR
DIRECTOR



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



Caminemos juntos a la excelencia

Cda. Universitaria, Av. Kennedy s/n - Guayaquil - Ecuador
Tel: 2 251 8551
www.filosofia.edu.ec

Guayaquil, 12 de Diciembre del 2017



Master

SILVIA MOY-SANG CASTRO

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

Ciudad

De mis consideraciones:

Yo Lcda. Margarita Alvarado En calidad de directora de la unidad educativa "José Mejía Lequerica", periodo lectivo 2017-2018. Después de haber sido presentado un Tema de Proyecto: RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JOSE MEJIA LEQUERICA", ZONA 8 DISTRITO 1, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA XIMENA, TRANSVERSAL, 22 SE GRAL. ANTONIO ELIZALDE Y MARTIN AVILÉS PERIODO LECTIVO.2017-2018, DISEÑO DE UNA GUIA DIDACTICA CON ACTIVIDADES.

Autorizo a los señores ALEX ARGUELLO Y LUIS SESME realizar dicho proyecto a beneficio del colegio y de toda la comunidad involucrada en el mismo.

Agradeciendo por su atención a la presente,

Atentamente

Lcda. Margarita Alvarado
Directora de la Unidad Educativa
José Mejía Lequerica



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

NOMBRES:

Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: seleccione con una (x), la respuesta correcta según su opinión.

Encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativa José Mejía Lequerica	OPCIONES				
	M.A	D.A	I	E. D	M. D
	5	4	3	2	1
1. LA FALTA DE RECURSOS TECNOLÓGICOS AFECTA EL BUEN RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES.					
2. EL RENDIMIENTO ESCOLAR SE VE DETERIORADO POR LA FALTA DE LA UTILIZACIÓN DE ESTRATEGIAS					
3. LA TECNOLOGÍA INFLUYE EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS JÓVENES					
4. LOS ESTUDIANTES DEBEN HACER USO DE LA TECNOLOGÍA PARA SU EDUCACIÓN Y NO PARA SU OCIO.					
5. LA TECNOLOGÍA MEJORA EL ESTATUS DE LA UNIDAD EDUCATIVA.					
6. LA TECNOLOGÍA AYUDA A MEJORAR LA RELACIONES ENTRE PROFESORES Y ESTUDIANTES					
7. LA FALTA DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE POR PARTE DE LOS DOCENTES HACIA LOS JÓVENES					
8. LA BUENA RELACIÓN ENTRE PROFESORES Y ESTUDIANTES FAVORECE EN EL ÉXITO DEL COMPORTAMIENTO Y APRENDIZAJE.					
9. LOS PROFESORES ESTÁN DISPUESTOS A CAPACITARSE PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA.					
10. LE INTERESARÍA RECIBIR EL DISEÑO DE UNA APLICACIÓN MULTIMEDIA DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE					



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

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

CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

NOMBRES:

Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: seleccione con una (x), la respuesta correcta según su opinión.

Encuesta dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa José Mejía Lequerica	OPCIONES				
	M.A	D.A	I	E. D	M. D
	5	4	3	2	1
1. LAS BUENAS RELACIONES EN EL COLEGIO MEJORAN SU RENDIMIENTO.					
2. LA TECNOLOGÍA SOLO SE LA DEBE UTILIZAR PARA LA EDUCACIÓN					
3. LA TECNOLOGÍA AYUDA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO					
4. EXISTEN PROFESORES QUE NO UTILIZAN LA TECNOLOGÍA PORQUE CREEN QUE NO ES IMPORTANTE EN LA EDUCACIÓN					
5. EN LA ACTUALIDAD LOS ESTUDIANTES SABEN UTILIZAR LA TECNOLOGÍA CORRECTAMENTE.					
6. ES NECESARIO QUE EL COLEGIO UTILICE LA TECNOLOGÍA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA					
7. ES NECESARIO TENER TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LOS HOGARES.					
8. MANTENER DIFERENTES ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE ES OBLIGATORIO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN EL AULA DE CLASES					
9. LA TECNOLOGÍA Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE AYUDARÍAN A FACILITAR EL APRENDIZAJE A LOS ESTUDIANTES					
10. ES NECESARIA LA IMPLEMENTACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.					

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





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





**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:	Recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de estudios sociales en los estudiantes de octavo grado de la Unidad Educativa "José Mejía Lequerica", período lectivo 2017 -2018. Propuesta, Guía didáctica con actividades		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Sesme Calixto Luis Stalin Arguello Naveda Alex Armando		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Tutora: Alejandrina Nivelá Revisor: Jaime Espinosa		
INSTITUCIÓN:	Universidad de Guayaquil		
UNIDAD/FACULTAD:	Facultad de Filosofía		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	Especialidad: Sistemas Multimedia		
GRADO OBTENIDO:	Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Sistemas Multimedia		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	11/04/2018	No. DE PÁGINAS:	128
ÁREAS TEMÁTICAS:	Recursos Tecnológicos		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Recursos tecnológicos, Aprendizaje significativo, Guía Didáctica		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):	<p>El trabajo investigativo realizado se fundamentó básicamente en la incidencia que tienen los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo en la materia de Estudios Sociales, de los estudiantes de octavo año de educación básica. Se implantará en las aulas un nuevo proceso de enseñanza aprendizaje, siguiendo los parámetros que ejerce el ministerio de educación y sus políticas de enseñanza, además se trata de apoyarse en las bases teóricas aplicando procesos de otros entornos y aplicarlos en la enseñanza nacional, y así apoyarse en las tecnologías por los cuales mejoraremos los resultados a seguir. Sin embargo, con las encuestas realizadas nos dio como resultado que debemos incorporar una guía didáctica como apoyo a su enseñanza y aprendizaje de dicha materia, el planteamiento que se quiere incorporar con estos análisis que los docentes deben ser capacitados con la aplicación de esta herramienta para reforzar los contenidos apoyados por las tics.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0978697674 0986316924	E-mail: Luissesme_7@hotmail.com alex_armando1982@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Secretaria de la Facultad de Filosofía		
	Teléfono: 2294091		
	E-mail: fca@uta.edu.ec		