UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL

PROYECTO EDUCATIVO

Previo a la obtención del título de:
Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización:

INFORMÁTICA EDUCATIVA

TEMA:

Análisis de las Tic's en el desarrollo de las competencias académicas.

Propuesta: Diseño de un sistema interactivo para desarrollar el razonamiento lógico de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento para Bachillerato General Unificado

Autor:

ALOMALIZA CABRERA DAVID XAVIER

Consultor: MSc. Luis Alberto Flores Roha

2014

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL

ESPECIALIZACIÓN: INFORMÁTICA

DIRECTIVOS

MSc. Silvia Moy-Sang Castro
DECANO

MSc. Wilson Romero Dávila
SUBDECANO

MSc. Leopoldo Muñoz C.
DIRECTOR DE INFORMÁTICA

MSc. Carlos Barros B.
SUBDIRECTOR DE INFORMÁTICA

Abg. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO

Guayaquil, noviembre del 2014

Señora
MSc. Silvia Moy-Sang Castro
DECANO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Ciudad,

De mis consideraciones:

En virtud de la resolución del Consejo Académico de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, en el cual se me designó Consultor de Proyectos Educativos para la carrera de Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Informática.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que el trabajo de graduación correspondiente al egresado; diseñaron el Proyecto cuyo TEMA: Análisis de las Tic's en el desarrollo de las competencias académicas. **Propuesta:** Diseño de un sistema interactivo para desarrollar el razonamiento lógico de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento para Bachillerato General Unificado

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

Los participantes han cumplido satisfactoriamente las etapas constitutivas del proyecto, por lo expuesto, procedo a la Aprobación del presente trabajo de investigación y pongo a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

_____
MSc. Luis Alberto Flores Roha
CONSULTOR ACADÉMICO

Señora
MSc. Silvia Moy-Sang Castro
DECANO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Ciudad,

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del Proyecto Educativo con el TEMA: Análisis de las Tic's en el desarrollo de las competencias académicas.

Propuesta: Diseño de un sistema interactivo para desarrollar el razonamiento lógico de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento para Bachillerato General Unificado.

Pertenecen a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Atentamente,

David Xavier Cabrera Alomaliza

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Carrera Informática Educativa

ADVERTENCIA

Se advierte que las opiniones, ideas o afirmaciones vertidas en el presente proyecto, son de exclusiva responsabilidad, de los autores del mismo y no está incluida la responsabilidad de la Universidad de Guayaquil.

PROYECTO

Análisis de las Tic's en el desarrollo de las competencias académicas. Propuesta: Diseño de un sistema interactivo para desarrollar el razonamiento lógico de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento para Bachillerato General Unificado

APROBADO

…….
Miembro del Tribunal

…… ……..……
Miembro del Tribunal Miembro del Tribunal

…….
Secretario

…….
Estudiante

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico con todo mi amor y cariño.

A ti DIOS que me diste la oportunidad de vivir y de regalarme una familia maravillosa.

Con mucho cariño principalmente a mis padres Emma Cabrera y Carlos Alomaliza que me dieron la vida y han estado conmigo en todo momento. Gracias por todo padres por darme una carrera para mi futuro y por creer en mí, aunque hemos pasado momentos difíciles siempre han estado apoyándome y brindándome todo su amor, y este trabajo que me ha costado esfuerzo se lo dedico a ustedes.

A mi hermano Carlos Lenin Alomaliza le dedico mi carrera profesional, gracias por ser mi hermano, mi padre, mi madre y mejor amigo, por nunca dejarme solo y estar conmigo cuando más te necesite, te amo mucho gracias por tus consejos por confiar siempre en mí y que todo tu sacrificio y ayuda que me brindaste eh aquí tu recompensa viéndome un profesional no te defraude lo logramos juntos hermano.

A mis dos amores, Arinna y Mathias, porque son mi razón de vivir los amo mucho, ustedes son mi principal motivación para seguir adelante día a día, y al mismo tiempo siento esas ganas de trabajar fuertemente y seguir con el objetivo de alcanzar mis metas.

A mi esposa, por haberme apoyado siempre y por estar a mi lado en las buenas y en las malas, gracias mi amor por formar parte de mi sueño tan anhelado te amo.

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de tesis primeramente me gustaría agradecerte a ti Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hiciste realidad este sueño anhelado.

A mis hermanos, mis padres y mi esposa por su apoyo constante día a día gracias.

Agradezco a mi tío Joffre Cabrera, a mis primos Monica Curipallo y Felipe Yuguay por su apoyo moral y económico y toda mi familia por estar motivándome siempre.

A mis amigos por siempre estar unidos para poder llegar a la meta deseada y en especial a mi tutor Master Luis Flores por su guía para culminar mi tesis con éxito.

.

A la Universidad de Guayaquil por darme la oportunidad de estudiar y ser un profesional.

A mi suegra y cuñada por brindarme su apoyo y comprensión para poder culminar mis estudios gracias.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

Para ellos: Muchas gracias y que Dios los bendiga.

ÍNDICE GENERAL

Titulo del proyecto	I
Página de directivos	II
Informe del Proyecto	III
Derechos del proyecto	IV
Advertencia	V
Página de tribunal	VI
Dedicatoria	VII
Agradecimiento	VIII
Índice General	IX
Índice de Cuadros	XII
Índice de Gráficos	XIV
Resumen	XVI
Abstract	XVII
Introducción	1

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

Contexto de la investigación	3
Situación de conflictos	4
Causas y consecuencias	5
Delimitación del problema	5
Formulación del problema	6
Evaluación del problema	6
Objetivos de la investigación	7
Objetivo General	7
Objetivos Específicos	7
Hipótesis	8
Variables de investigación	8
Variable independiente	8
Variable dependiente	8
Justificación e importancia	8

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio 10
Fundamentación Teórica 11
Fundamentación Pedagógica 22
Fundamentación Filosófica 24
Fundamentación Psicológica 26
Fundamentación Sociológica 28
Fundamentación Legal 30
Definición de las variables 33
Interrogantes de la investigación 34
Operalización de la variables 34

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

Diseño de la investigación 36
Tipos de Investigación 37
Población y muestra 39
Población 39
Muestra 40
Técnicas de investigación 41
Procedimiento de la investigación 42
Recolección de la información 43

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Desarrollo de la información de los encuestados 45
Encuestas dirigidas a los docentes 46
Encuestas dirigidas a los estudiantes 56
Discusión de resultados 66
Cruzamiento de resultados 68
Interpretación del resultado global de las encuestas 70
Aceptación/rechazo de la hipótesis 70

Respuesta a las interrogantes de la investigación 71

CAPÍTULO V: LA PROPUESTA

Título de la propuesta 73
Justificación 73
Objetivos de la Propuesta 74
Objetivo General 74
Objetivos Específicos 74
Ubicación sectorial y física 75
Factibilidad 76
Descripción de la propuesta 78
Misión y visión de la propuesta 83
Impacto social 83
Beneficiarios 84
Conclusiones 85
Recomendaciones 85
Bibliografía 86
ANEXOS 89
ANEXO 1 Solicitud de autorización para realizar el proyecto en la Escuela
ANEXO 2 Solicitud al Director para la encuesta
ANEXO 3 Solicitud a los Docentes para la encuesta
ANEXO 4 Solicitud a los Padres de Familia para la encuesta
ANEXO 5 Acta de entrega y recibido del proyecto
ANEXO 6 Fotos de la investigación
ANEXO 7 Fotos de la ejecución del proyecto

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro # 1: Causas y consecuencias 5
Cuadro # 2: Operalización de la variables 35
Cuadro # 3: Población 40
Cuadro # 4: Muestra 41

Encuesta dirigida a los Docentes

Cuadro # 1: ¿Usted tiene sólidos conocimientos del uso de Tics? 46
Cuadro # 2: ¿Cree usted que las competencias académicas desarrollan el razonamiento lógico en el estudiante? 47
Cuadro # 3: ¿Al momento de utilizar las tics influye mucho el razonamiento del estudiante? 48
Cuadro # 4: ¿Al momento de impartir sus clases, utiliza recursos tecnológicos para desarrollar destrezas en los estudiantes? 49
Cuadro # 5: ¿Está de acuerdo que el docente debe capacitarse continuamente con el avance tecnológico para desarrollar destrezas en cada uno de los estudiantes? 50
Cuadro # 6: ¿Piensa que con la utilización de Tic´s mejorara el rendimiento de la asignatura de desarrollo del pensamiento? 51
Cuadro # 7: ¿Considera usted a la tecnología como recurso didáctico y apoyo del aprendizaje? 52
Cuadro # 8: ¿Usted como docente aplica todas las destrezas y recursos para impartir las clases en el aula con los estudiantes en la asignatura de desarrollo del pensamiento y generar competencias? 53
Cuadro # 9: ¿Al momento de aplicar la tecnología como recurso didáctico, gana en los estudiantes mayor atención en la clase? 54
Cuadro # 10: ¿Está de acuerdo en innovar con un sistema interactivo para el aprendizaje de la asignatura de desarrollo del pensamiento? 55

Encuesta dirigida a los Estudiantes

Cuadro # 11: ¿Usted comprende toda la explicación del docente en la asignatura de desarrollo del pensamiento? 56

Cuadro # 12: ¿El docente de Desarrollo del pensamiento promueve el trabajo en equipo como herramienta para desarrollar competencias académicas? 57
Cuadro # 13: ¿Cuándo el docente aplica sus conocimientos en Desarrollo del pensamiento con el uso de las tics aprendió más de la asignatura? 58
Cuadro # 14: ¿Le gustaría que las clases de Desarrollo del pensamiento utilicen la tecnología como parte fundamental de la asignatura? 59
Cuadro # 15: ¿Considera usted a la tecnología como recurso didáctico y apoyo del aprendizaje? 60
Cuadro # 16: ¿Con la ayuda de sistema interactivo donde haya ejercicios prácticos de razonamiento usted aprendería más la asignatura de desarrollo del pensamiento? 61
Cuadro # 17: ¿Conoce sobre el uso de un Sistema Interactivo en la asignatura de desarrollo del pensamiento? 62
Cuadro # 18: ¿Sería factible la implementación de un software en donde aprendan a utilizar el razonamiento lógico de la asignatura? 63
Cuadro # 19: ¿Le gustaría aprender la asignatura de Desarrollo del pensamiento a través de sistema interactivo que facilite el aprendizaje? 64
Cuadro # 20: ¿Estaría dispuesto a aprender utilizando la tecnología con el uso de sistemas interactivos para el aprendizaje de Desarrollo del pensamiento y asignaturas en general? 65

Cruzamiento de resultado

Cuadro # 21: Porcentaje total de la encuesta dirigida a los docentes 68
Cuadro # 22: Porcentaje total de la encuesta dirigida a los estudiantes 68
Cuadro # 23: Resultado global de la encuesta al Colegio Fiscal “José Andrés Mateus” 69

INDICE DE GRÁFICOS

Encuesta dirigida a los Docentes

Gráfico # 1: ¿Usted tiene sólidos conocimientos del uso de Tics? 46
Gráfico # 2: ¿Cree usted que las competencias académicas desarrollan el razonamiento lógico en el estudiante? 47
Gráfico # 3: ¿Al momento de utilizar las tics influye mucho el razonamiento del estudiante? 48
Gráfico # 4: ¿Al momento de impartir sus clases, utiliza recursos tecnológicos para desarrollar destrezas en los estudiantes? 49
Gráfico # 5: ¿Está de acuerdo que el docente debe capacitarse continuamente con el avance tecnológico para desarrollar destrezas en cada uno de los estudiantes? 50
Gráfico # 6: ¿Piensa que con la utilización de Tic´s mejorara el rendimiento de la asignatura de desarrollo del pensamiento? 51
Gráfico # 7: ¿Considera usted a la tecnología como recurso didáctico y apoyo del aprendizaje? 52
Gráfico # 8: ¿Usted como docente aplica todas las destrezas y recursos para impartir las clases en el aula con los estudiantes en la asignatura de desarrollo del pensamiento y generar competencias? 53
Gráfico # 9: ¿Al momento de aplicar la tecnología como recurso didáctico, gana en los estudiantes mayor atención en la clase? 54
Gráfico # 10: ¿Está de acuerdo en innovar con un sistema interactivo para el aprendizaje de la asignatura de desarrollo del pensamiento? 55

Encuesta dirigida a los Estudiantes

Gráfico # 11: ¿Usted comprende toda la explicación del docente en la asignatura de desarrollo del pensamiento? 56
Gráfico # 12: ¿El docente de Desarrollo del pensamiento promueve el trabajo en equipo como herramienta para desarrollar competencias académicas? 57

Gráfico # 13: ¿Cuándo el docente aplica sus conocimientos en Desarrollo del pensamiento con el uso de las tics aprendió más de la asignatura? 58
Gráfico # 14: ¿Le gustaría que las clases de Desarrollo del pensamiento utilicen la tecnología como parte fundamental de la asignatura? 59
Gráfico # 15: ¿Considera usted a la tecnología como recurso didáctico y apoyo del aprendizaje? 60
Gráfico # 16: ¿Con la ayuda de sistema interactivo donde haya ejercicios prácticos de razonamiento usted aprendería más la asignatura de desarrollo del pensamiento? 61
Gráfico # 17: ¿Conoce sobre el uso de un Sistema Interactivo en la asignatura de desarrollo del pensamiento? 62
Gráfico # 18: ¿Sería factible la implementación de un software en donde aprendan a utilizar el razonamiento lógico de la asignatura? 63
Gráfico # 19: ¿Le gustaría aprender la asignatura de Desarrollo del pensamiento a través de sistema interactivo que facilite el aprendizaje? 64
Gráfico # 20: ¿Estaría dispuesto a aprender utilizando la tecnología con el uso de sistemas interactivos para el aprendizaje de Desarrollo del pensamiento y asignaturas en general? 65

Cruzamiento de resultado

Gráfico # 21: Resultado global de la encuesta al Colegio Fiscal “José Andrés Mateus” 69

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
ESPECIAIZACIÓN: INFORMÁTICA

Tema: Análisis de las Tic's en el desarrollo de las competencias académicas. Propuesta: Diseño de un sistema interactivo para desarrollar el razonamiento lógico de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento para Bachillerato General Unificado

Autor: David Alomaliza Cabrera
Consultor: MSc. Luis Flores Roha
Colegio Fiscal "José Andrés Mateus"

RESUMEN

Este proyecto se realiza debido a la necesidad que se tiene con la asignatura de Desarrollo del pensamiento en el primer año de bachillerato general unificado donde es necesario innovar el estudio mediante una aplicación multimedia interactiva, que sirve para el desarrollo del contenido de la asignatura durante el periodo lectivo, especialmente para lograr un resultado positivo en el aprendizaje del razonamiento lógico, tiene como finalidad ofrecer una herramienta tecnológica ya que después de efectuar una investigación acerca del bajo rendimiento y la poca atención que los estudiantes suelen prestar a la forma tradicional de enseñar, donde se utiliza material didáctico que no llaman la atención, llegamos a la conclusión de crear la aplicación educativa para dinamizar las clases de Desarrollo del pensamiento y hacerlas interactivas entre el estudiante y la aplicación, para reforzar el proceso de enseñanza – aprendizaje que desarrolla el profesor. El marco teórico se basa en varias fuentes de consulta por medio de las cuales se pudo fundamentar el segundo capítulo que parte de teorías de otros autores y el análisis del realizador de este proyecto, así mismo se hace referencia a la fundamentaciones sociológica, tecnológica y la legal, la información de campo en base al problema se obtendrá a través de encuestas aplicadas a la población, específicamente a autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes, para luego proceder al análisis de resultados para determinar la importancia del problema estudiado y presentar alternativas de solución a través de la posición personal del autor con la ejecución de la propuesta que se especifica. La población de estudio se beneficia en múltiples aspectos especialmente en cuanto al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Desarrollo del pensamiento.

Descriptores: Interactivo - Enseñanza y Aprendizaje - Información

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
ESPECIAIZACIÓN: INFORMÁTICA

Topic: Analysis of TIC's in the development of academic skills. Proposal: Design of an interactive system to develop logical reasoning of the subject Development Thought for General Unified School

Authors: David Alomaliza Cabrera
Consultant: MSc. Luis Flores Roha
College: "José Andrés Mateus"

ABSTRACT

This project is due to the need to have with the course of development of thought in the first year of general baccalaureate unified where it is necessary to innovate the study through an interactive multimedia application used to develop the content of the subject during the semester, especially for a positive result in the learning of logical reasoning, aims to provide a technological tool as after an investigation about the poor performance and the lack of attention that students often lend to the traditional way of teaching, where teaching materials that do not attract attention is used, we conclude the educational application created to boost the development of the thinking classes and make them interactive between student and applying to reinforce the teaching - learning developed by faculty . The theoretical framework is based on several sources of inquiry through which they could base the second chapter of theories of other writers and analysis of the director of this project, it is referring to the sociological, technological and foundations ago legal field information based on the problem obtained through surveys of the population, specifically authorities, teachers, parents and students, and then proceed to the analysis of results to determine the importance of the problem and present alternatives studied solution through the personal position of the author with the implementation of the proposal specified. The study population will benefit in many ways especially in the development of the teaching-learning Course Development Thought.

Descriptors: interactive - Teaching and Learning - Information

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el uso de la tecnología en la educación es una herramienta muy importante que facilita la enseñanza-aprendizaje en la comunidad educativa.

Las tecnologías han sido conceptualizadas como la integración al mundo de la computación, las telecomunicaciones y la técnica para la enseñanza donde sus principales elementos son: el factor humano, el equipamiento, la infraestructura, el software y el mecanismo de intercambio de información.

Actualmente en la enseñanza de la asignatura del Desarrollo del pensamiento es totalmente tradicional, donde todo lo que se les enseña a los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado es en base a libros y trabajos manuales hechos en la mayoría por sus maestros.

La investigación realizada sobres este proyecto se desarrolló en base de las necesidades y problemas observados en la unidad educativa "José Andrés Mateus", es así que nació como una alternativa innovadora que pretende dar un nuevo enfoque a la educación y en especial a la enseñanza aprendizaje de la asignatura del Desarrollo del pensamiento con el uso de la tecnología, es por esto que se propuso diseñar un sistema interactivo. Con el objetivo de optimizar y hacer una clase más dinámica, mejorar la atención del estudiante con eficiencia y eficacia y por ende brindar una buena educación a los estudiantes. El proyecto está estructurado en los siguientes capítulos:

CAPÍTULO I Corresponde al problema de investigación, su ubicación en un contexto de la investigación, problema de la investigación, las causas y efectos, así como también la delimitación y formulación del problema y la respectiva evaluación del problema también encontramos el objetivo

general y los específicos, hipótesis y variables, y su correspondiente justificación.

CAPÍTULO II Se encuentra el marco teórico, antecedentes, bases teóricas, Fundamentación Filosófica, Fundamentación Psicológica, Fundamentación Sociológica, Fundamentación Tecnológica, Fundamentación Pedagógica, Fundamentación Legal, interrogantes de la investigación, definiciónes conceptuales, Definición de Variables, Operacionalizacion de Variables, Posición Personal del Autor así como las Citas en el contexto.

CAPÍTULO III En este capítulo se detalla los resultados y análisis de la investigación, diseño metodológico, modalidad de la investigación, tipos de la investigación, métodos de la investigación, universo y muestra, población, índice de métodos y técnicas también consta de los instrumentos, muestra los resultados (por medio de tablas y gráficos), discusión de los resultados cruzamiento de resultados y la aceptación o rechazo de la hipótesis.

CAPÍTULO IV. Se detalla la propuesta del proyecto, Titulo la Justificación, Objetivos Generales y Específicos, misión y visión, Factibilidad de Aplicación, Financiera, Técnica y de Recursos humanos, Ubicación sectorial y física, Cuerpo de la propuesta, Formas de seguimiento, Beneficiarios, Validación.

CAPITULO I
EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

En la actualidad el estudiante debe desarrollar en las asignaturas de carácter científico el razonamiento lógico, porque le permite al estudiante ejecutar distintas destrezas cuando estudia la asignatura de desarrollo del pensamiento.

En el estudiante se trata de propiciar el desarrollo intelectual con esta asignatura, que durante largos años no ha sido tomada en cuenta, por los docentes y hemos seguido que los estudiantes sean repetitivos y memoristas cuando aprenden sus conocimientos, es por esta razón que la asignatura de desarrollo del pensamiento permite, estudiar las distintas habilidades que el ser humano presenta al momento de estimular la expansión y la contracción del pensamiento humano.

La construcción del pensamiento no es únicamente un problema lógico. Hay que tener presente que el sujeto se acerca al conocimiento como persona que tiene una historia, afectos y sentimientos. Por lo tanto, enfrentarse a una situación problemática no solo se resuelve con procesos lógicos, sino que también involucra y despierta deseos, sentimientos, relaciones con experiencias previas, etc. En el proceso del conocimiento influye diversidad de circunstancias personales, entre ellas, el ambiente familiar y social que rodea al joven.

Situación Conflicto

En la ciudad de Guayaquil, provincia del Guayas, Cantón Guayaquil en el centro de la ciudad en las faldas del cerro Santa Ana

encontraremos el Colegio Fiscal Mixto “José Andrés Mateus”, hemos detectado la falta de un sistema interactivo para desarrollar el razonamiento lógico en la asignatura de desarrollo del pensamiento para el bachillerato general unificado, la cual impide el avance tecnológico de los estudiantes en la institución, por lo que hemos decidido diseñarla e implementarla con el aval de las autoridades del plantel.

Dicha institución cuenta con el Bachillerato General unificado, y desea cambiar el método de aprendizaje para que cuando el estudiante curse su último año de bachillerato desarrolle su razonamiento lógico con la asignatura de desarrollo del pensamiento que se encuentra en la nueva reforma curricular.

En sus inicios, la institución solo ofrecía sus clases nocturnas, ya que fue creada especialmente para suplir la demanda de jóvenes estudiantes que trabajaban en las mañanas y deseaban poder prepararse, académicamente, por las noches. En estas fechas -primeros años de la década del 60- funcionaba en las antiguas instalaciones del colegio Aguirre Abad, 9 de Octubre entre García Avilés y Rumichaca,

Según el licenciado Nicanor Illescas, quien era supervisor de educación por aquel tiempo, el proceso de creación del colegio fue una lucha constante, debido a los escasos recursos económicos que disponía la institución. “Tuvimos que establecer una pensión de 20 sucre mensuales por parte de los alumnos, para poder pagar a los profesores, ya que el presupuesto no daba para más”, comenta quien se convirtió en el primer rector del colegio. Tras la resolución del 24 de abril de 1963 -fecha en que oficialmente establece la fundación de la institución- se separó definitivamente del colegio aguirrense y se trasladó a un edificio ubicado en Chimborazo entre Vélez y 9 de Octubre.

Luego de pocos años, el colegio deja estas instalaciones y se establece por un tiempo en la casa de Vicente Rocafuerte, ubicada en Tomás Martínez y Rocafuerte. Después de varias manifestaciones realizadas por los estudiantes, debido a que estas instalaciones eran muy pequeñas para la cantidad de alumnos que acogía la institución, se trasladan a un edificio en la calle Diego Noboa, una cuadra antes de llegar a las escalinatas de Las Peñas, donde compartían las instalaciones con el colegio Ismael Pérez Pazmino (en la mañana) y el Assad Bucaram (en la tarde).

Durante la presidencia del abogado Jaime Roldós Aguilera, luego de varios pedidos al Ministerio de Educación por parte de los estudiantes de la decimosexta promoción, se traslada al inmueble donde actualmente funcionan, lo cual fue considerado por los docentes y alumnos como un gran logro para la institución.

Causas y Consecuencias

Cuadro No.1

Causas	Consecuencias
Desinterés del estudiante en desarrollar el razonamiento lógico	No existe el aprendizaje necesario para que el estudiante sus destrezas y la desarrollen
Falta de conocimiento en el uso de sistemas interactivos	El docente no está capacitado para utilizar herramientas tecnológicas
Los docentes no se actualizan en las nuevas formas de aprendizaje donde se utiliza el razonamiento lógico y abstracto	Los docentes siguen utilizando el método tradicional y vuelven a los estudiantes repetitivos y memoristas
Los docentes no les gusta asumir riesgos	Miedo a la innovación y desean seguir en lo monótono

Fuente: Datos Investigativos
Elaborado por: David Alomaliza Cabrera

Delimitación del Problema

Campo: Educativo
Área. Informática
Tema: Análisis de las Tics en el desarrollo de Competencias Académicas

Formulación del Problema

¿En que incide la falta de un sistema interactivo en el Colegio "José Andrés Mateus" para desarrollar el razonamiento lógico en la asignatura de desarrollo del pensamiento para el bachillerato general unificado de la ciudad de Guayaquil, periodo lectivo 2014 - 2015?

Evaluación del Problema

Delimitado: Se realizara en el periodo lectivo 2013-2014 en el Colegio Fiscal Mixto "José Andrés Mateus" de la ciudad de Guayaquil.

Evidente: Es necesario la actualización de la enseñanza a través de medios tecnológicos.

Concreto: El problema será redactado de forma clara y precisa

Original: El problema es original porque tiene un nuevo enfoque y realiza una investigación exhaustiva

Relevante: Este proyecto ayudara a los estudiantes donde desarrollaran sus destrezas en la asignatura de Desarrollo del Pensamiento.

Posible: Porque cuenta con la autorización de las autoridades del Colegio Fiscal Mixto “José Andrés Mateus” y de la Facultad de Filosofía.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

- Desarrollar competencias académicas en el estudio y análisis de las tics de la información.

Objetivos Específicos

- Analizar porque no se han realizado las aplicaciones complementarias orientadas a objetos seguras y sencillas de instalar para el desarrollo de competencias académicas

- Proporcionar a los docentes y estudiantes de nuevas herramientas tecnológicas.

- Diseñar e implementar un sistema interactivo para desarrollar el razonamiento lógico en los estudiantes del bachillerato general unificado.

Hipótesis

Diseñando el sistema interactivo para la asignatura de Desarrollo del pensamiento, se mejoraría el proceso de enseñanza –aprendizaje con los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado del Colegio Fiscal “José Andrés Mateus”.

Variables de la Investigación

Variable Dependiente

El razonamiento lógico en la asignatura de Desarrollo del pensamiento

Variable Independiente

El desarrollo de las tics en las competencias académicas

Justificación e Importancia

En la actualidad las competencias académicas se encuentran en toda índole dentro de una escuela, colegio o cualquier tipo de institución, razón por la cual debemos estar capacitados para trabajar en un mundo totalmente competente y que exige el mayor desarrollo de nuestras competencias en cualquier tipo de nivel

Desde la proyección curricular se propicia un proceso educativo inclusivo, de equidad, con la finalidad de fortalecer la formación ciudadana para la democracia, en el contexto de una sociedad intercultural y plurinacional. Las competencias deben entenderse desde un enfoque sistémico como actuaciones integrales para resolver problemas del contexto con base en el proyecto ético de vida.

Las competencias son un conjunto articulado y dinámico de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que toman parte activa en el desempeño responsable y eficaz de las actividades cotidianas dentro de un contexto determinado. En todo el mundo cada vez es más alto el nivel educativo requerido a hombres y mujeres para participar en la sociedad y resolver problemas de carácter práctico. En éste contexto es necesaria una educación básica que contribuya al desarrollo de

competencias amplias para la manera de vivir y convivir en una sociedad que cada vez es más compleja; por ejemplo el uso de herramientas para pensar como: el lenguaje, la tecnología, los símbolos y el conocimiento, la capacidad para actuar en un grupo diverso y de manera autónoma.

Para lograr lo anterior es necesario que la educación replantee su positivismo i, es decir, debe tomar en cuenta las características de una competencia como son: El saber hacer (habilidades); saber (conocimiento) y valorar las consecuencias de ese saber ser(valores y actitudes).

Las competencias académicas son importantes, como todo lo que un estudiante debe saber relacionado con una disciplina particular y su aplicación significativa para re-crear (o crear) conocimiento a partir de lo adquirido. En todas las áreas los referentes para seleccionar este saber son de tres tipos: El referente universal de la disciplina, el de la cultura regional y el referente de los intereses y motivaciones individuales.

Mesa (2008):

Los legados culturales han sido seleccionados y sintetizados por las comunidades académicas con el propósito de llevarlos al mayor número posible de personas. Pág. 21

Sin embargo, estas síntesis fácilmente originan problemas para el acceso significativo y útil; lo que obliga a la búsqueda permanente de nuevas didácticas para ayudar a superar los problemas de la comprensión. En esto consiste el propósito re-creativo del conocimiento.

CAPITULO II
MARCO TEORÍCO

Antecedentes del Estudio

Fundamentamos con la certeza de proyección efectiva del proyecto que tiene como fin de ayudar a los docentes y estudiantes del Colegio Fiscal Mixto “José Andrés Mateus” , dado que no existe tesis o proyecto con el Título “Análisis de los tics en el desarrollo de competencias académicas en el bachillerato general unificado, que explique los conocimientos básicos para estudiar las competencias académicas que desarrollan los estudiantes al momentos de desarrollarlas en el estudio del bachillerato general unificado, donde se aplica los conocimientos de las asignaturas del tronco común , donde el estudiante debe aplicar su conocimiento y el manejo de cada una de las competencias para poder enfrentar al momento de insertarse en el mundo laboral al termino de su bachillerato.

Actualmente el entorno educativo, se maneja por el conocimiento de competencias y destrezas la cual desarrolla el estudiante en las aula de clases preparando, personas con criterio propio, y desarrollando todo tipo de competencias como laborales, académicas, y personales mediante el estudio de las competencias nos permite estar actualizados y evolucionar cada día para lograr niveles de conocimientos muy importante cuando ingresamos a la universidad, y demuestran que están capacitados en las competencias y destrezas como pide el currículo al nivel nacional.

Fundamentación Teórica

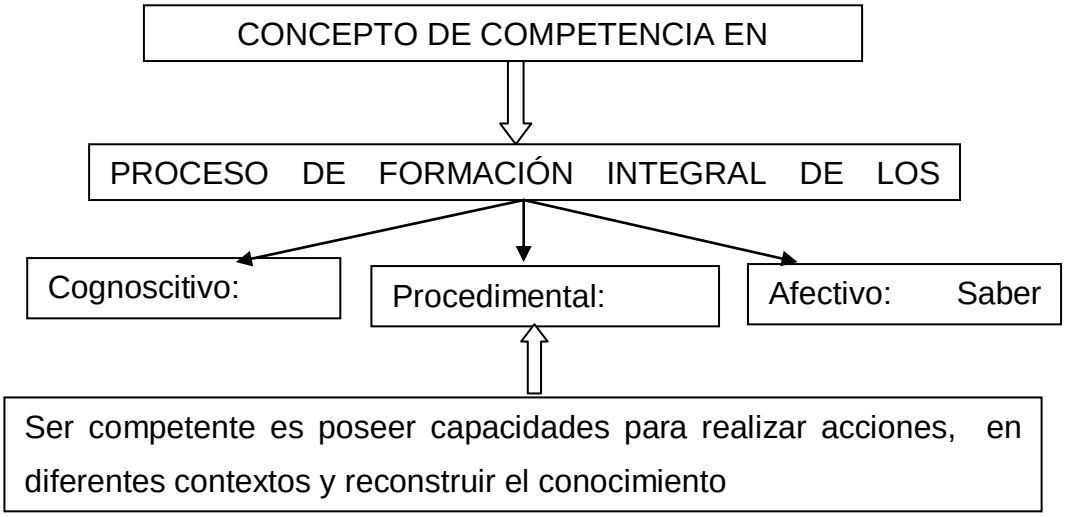
Las Competencias:

La definición de competencia desde distintos puntos de vista está relacionado con la formación y desarrollo de capacidades humanas al entenderlas como particularidades psicológicas individuales de la personalidad que por distintas maneras sirve con éxito para realizar una actividad específica y ayuda al dominio de los conocimientos , habilidades y destrezas de la personas.

> **Según Martínez y Sauleda, 2008: el concepto competencia es: La capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada. Supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. pág. 9.**

La competencia en la educación resulta de las nuevas teorías cognitivas, básicamente de los saberes de la ejecución, puesto que todo conocer implica un saber se puede decir que puede desempeñarse de distintas formas por medio del lenguaje en donde se destaca el desempeño y la interpretación. El concepto de competencia tal como se entiende en la educación resulta de las nuevas teorías cognoscitivas, básicamente significa saberes de ejecución. Puesto que todo conocer implica un saber, entonces, es posible decir que son recíprocos competencias y saber: saber pensar, saber interpretar, saber desempeñarse y saber actuar en diferentes escenarios.

El concepto de competencia tal como se entiende en la educación resulta de las nuevas teorías cognoscitivas, básicamente significa saberes de ejecución. Puesto que todo conocer implica un saber, entonces, es posible decir que son recíprocos competencias y saber: saber pensar, saber interpretar, saber desempeñarse y saber actuar en diferentes escenarios. Tal definición puede ser representada a partir de la siguiente gráfica:



Esto nos permite darnos cuenta, como la competencia se ve en todos los campos donde se desarrollas las capacidades en el pensamiento e ideas conocimientos durante el ejercicio diario del aprendizaje del estudiante.

Ser competente es poseer capacidades para realizar acciones:

- Resolver problemas en diferentes contextos,
- Ser proactivo y creativo para transformar la realidad
- Construir y reconstruir el conocimiento en diferentes contextos

Clasificación de las competencias

Entre las competencias más comunes tenemos:

- **Competencias Diferenciadoras:** Son aquellas que permite que las personas se desempeñen de diferentes formas en toda índole.

- **Competencias de umbral:** Son las que se desempeñan con una tarea o algo determinado

- **Competencias Laborales:** Son personas que debido a su capacidad se desarrollan en puestos determinados y especificas

- **Competencias profesionales:** Son para personas que han dedicado su tiempo a prepararse y obtener un título para ascender a sitiales específicos de acuerdo a sus capacidades y enfrentar problemas de todo tipo

- **Competencias técnicas:** Son conocimientos adquiridos para desarrollar destrezas en el campo laboral.

- **Competencias metodológicas:** Se trata que a través de los conocimientos analizar y resolver problemas.

- **Competencias participativas:** Ser colaborativo y tener buena relación con las otras personas.

- **Competencias personales:** Es una persona que toma decisiones y asume riesgos para su superación personal.

- **Competencias básicas:** Son las más importantes para aprender a desenvolverse en la sociedad y cualquier ámbito laboral

- **Competencias genérica:** Comunes a varias ocupaciones y profesiones

- **Competencias especificas:** Sirven para una determinada ocupación o trabajo en si se trata de los procesos educativos específicos.

Los entornos virtuales de aprendizaje

La educación es un proceso social por naturaleza, un evento que al estar implicado en una red de influencias mutuas, es indudablemente, el suceso más humano y humanizador de todas las finalidades sociales. Pero, ¿qué ocurre cuando esta constante y afortunada acción social discurre y se apoya sobre los hombros de las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (NTIC), que son hoy una variante? Evidentemente la representación de la acción educativa, así como las condiciones necesarias en el aprendizaje, se transforman.

Este proceso se debe a que estas tecnologías están generando nuevas percepciones y oportunidades en los múltiples ámbitos de las relaciones sociales, y con ello, en la dinámica de la vida diaria de hoy, planteando por ello, un reto constante de redefinición a las iniciativas educativas en todos los niveles a escala mundial. Por tanto, la incorporación de las NTIC, como un nuevo componente del modelo pedagógico, exige a la teoría educativa umbrales particulares de análisis y compresión de la eficacia de estos nuevos instrumentos en el aprendizaje.

Determinar este alcance educativo es imponderable en la actualidad, ya que no todo lo tecnológicamente viable es educativamente pertinente per se, necesitando añadir a este mundo de oportunidades, una dimensión pedagógica apropiada y necesaria a su vez.

Consecuentemente, desde esta necesidad por ensayar nuevos lenguajes o marcos de inteligibilidad pedagógicos sobre la presencia de las NTIC en la acción educativa, podemos plantearnos ahora una cuestión más específica: ¿qué es lo que cambia en la relación educativa cuando ésta se despliega bajo el auspicio de las NTIC? La certidumbre de la que partimos para responder la pregunta anterior se funda en que las NTIC, al mediar la relación educativa, transforma la relación. Esta modificación se genera a partir de una estructura básica de acción tecnológica que facilita el procesamiento, gestión y distribución de la información, agregando a la relación educativa, nuevas posibilidades y limitaciones para el aprendizaje. Esta transformación de la relación educativa promovida por la tecnología merece una atención distinta.

Por ello, a partir de la noción de mediación instrumental, se puede advertir que los instrumentos infovirtuales que participan en los procesos educativos, no pueden distinguirse sólo como simples artilugios tecnológicos u objetos impolutos culturalmente, sino que deben estimarse como auténticas estructuras de acción externa, pero además, como modelos para la reconfiguración de los marcos de pensamiento del sujeto.

Esto es, un instrumento infovirtual regula y transforma tecnológicamente la relación educativa de un modo definido otorgando a los sujetos formas de actuación externa para el aprendizaje, pero a su vez, a partir de esa misma estructura y atributos tecnológicos, promueve en el sujeto una modificación interna de sus estrategias de pensamiento y aprendizaje.

Esta doble orientación, externa e interna, atribuible a los instrumentos de mediación, debe representar otro punto de inflexión en el análisis y lectura pedagógica de las nuevas tecnologías en la relación educativa.

Vigotsky (2008), se esboza de la siguiente forma:

> **La función de la herramienta no es otra que la de servir de conductor de la influencia humana en el objeto de la actividad; se halla externamente orientada y debe acarrear cambios en los objetos. Es un medio a través del cual la actividad humana externa aspira a dominar y triunfar sobre la naturaleza. Por otro lado, el signo no cambia absolutamente en nada en el objeto de una operación psicológica. Así pues, se trata de un medio de actividad interna que aspira a dominarse a sí mismo; el signo, por consiguiente, está internamente orientado.pag.91**

Esto nos indica que la influencia humana está en constante cambio y que debemos estar orientados de la mejor manera para lograr nuestros logros.

Tipos de entornos virtuales en un ambiente de aprendizaje

Entre los entornos más conocidos tenemos:

- Conocimiento
- Asesoría
- Experimentación
- Gestión

Entorno de conocimiento:

Está en contenidos digitales que nos permite buscar y manipular información de distintas formas creativas, atractivas y de todo tipo de colaboración, la construcción de este tipo de entorno se los toma como objeto de aprendizaje y puede tomarse en cuenta desde una página web con distintos contenidos como temáticos.

Entorno de colaboración:

Aquí se lleva a cabo la retroalimentación y la interacción entre los alumnos y el facilitador, de alumnos con alumnos e incluso de facilitadores con facilitadores. La dinámica que se genera en este entorno es un trabajo colaborativo que se da de forma sincrónica, ya sea por videoconferencia o por chat, o bien, de forma asincrónica por correo electrónico, foros de discusión o listas de distribución. Aquí se construye el conocimiento y el facilitador modera las intervenciones de los participantes.

Entorno de asesoría:

Está dirigido a una actividad más personalizada de alumno a facilitador y se maneja principalmente por correo electrónico (asincrónico), aunque el facilitador puede programar sesiones sincrónicas por chat o videoconferencia con cada uno de sus alumnos. Su intención es la resolución de dudas y la retroalimentación de los avances.

Entorno de experimentación:

Es un entorno que puede complementar los contenidos, pero que no necesariamente se incluye; depende del tipo y naturaleza de los contenidos y de lo que se quiere lograr con ellos.

Entorno de gestión.

Este entorno es de suma importancia para los estudiantes y para los facilitadores, ya que los estudiantes necesitan realizar trámites escolares como en cualquier curso presencial, esto es: inscripción, historial académico y certificación. Por otro lado, los facilitadores deben dar seguimiento al aprendizaje de sus alumnos, registrar sus calificaciones y extender la acreditación.

Ventajas y desventajas de los entornos virtuales

La enseñanza no solo se puede realizar en un salón de clase, existen diversas herramientas o métodos que dan buenos resultados, como es el caso de las "Aulas Virtuales". Éstas son entornos o sitios de aprendizaje, los cuales tienen la función de desarrollar, administrar y controlar de manera mucho más fácil y flexible los contenidos mediante el Internet. A través de este medios los profesores y estudiantes se consiguen para realizar algunas actividades que conllevan al aprendizaje.

Las Plataformas Virtuales no se deben considerar simplemente como un mecanismo para la distribución de la información sino que debe ser un sistema donde se permita la interactividad, la comunicación y la aplicación de los conocimientos entre educadores y educandos.

Las características más destacadas de una plataforma virtual son:

1. La distribución de la Información.
2. El intercambio de ideas y experiencias.
3. La aplicación y experimentación de lo aprendido.
4. La evaluación de los conocimientos.

Asimismo en ocasiones anteriores a estas plataformas se les dominó de diferentes maneras, como por ejemplo:

* Entorno de Aprendizaje Virtual (VLE).
* Sistema de Gestión de Aprendizajes (LMS).
* Sistema de Gestión de Cursos (CMS).
*Entorno de Gestión de Aprendizaje (MLE).
*Sistema Integrado de Aprendizaje (ILS).
*Gestión de Soporte de Aprendizaje (LSS).

Tecnologías de Información y Comunicación como Apoyo a la Formación por Competencias

Aunque las computadoras se han empleado en tareas educativas prácticamente desde su aparición a mediados del siglo XX, ha sido a partir de la generalización de Internet, como medio de comunicación, cuando se ha producido una revolución que está teniendo un impacto real en la educación.

El Internet ha cambiado la forma de trabajo, de comunicación, e incluso de relación en la sociedad, y por tanto también en el mundo educativo. Gracias a esta valiosa herramienta, se han podido incorporar las tecnologías de información y comunicación (TICs) a todos estos ámbitos. En el ámbito de la educación, las TICs aportan una gran fuente de recursos y materiales didácticos, que influyen de manera significativa en la enseñanza y el aprendizaje de la comunidad estudiantil.

Un sistema de aprendizaje basado en Tics aporta sin duda un valor añadido al actual sistema educativo y abre las puertas a nuevos paradigmas educativos y de formación. Además, proporciona al estudiante herramientas que se adecuan a su actual cultura tecnológica y le dan la posibilidad de responsabilizarse más de su educación, convirtiéndolo en protagonista de su propio aprendizaje y preparándolo así para la vida diaria y la productividad en su futuro laboral.

Funciones de las Tics en la Educación.-

Para la educación, las Tics se constituyen en:

- Un medio de expresión.
- Un canal de comunicación.

- Un instrumento para procesar la información.
- Una herramienta de diagnóstico.
- Medios didácticos.
- Generadoras de nuevos escenarios formativos.
- Un medio lúdico para el desarrollo cognitivo.

Plataformas virtuales en la educación

En los últimos años, e-learning ha supuesto un nuevo concepto dentro de la enseñanza a distancia, incorporando las nuevas tecnologías a este tipo de aprendizaje. Son muchas las posibilidades que genera esta nueva opción educativa frente a la formación presencial, que se caracteriza principalmente por su reducido coste, su carácter personalizado, su variedad y niveles de formación.

Esta modalidad basada en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, se define como una propuesta flexible, individualizada e interactiva, con el uso y combinación de diversos materiales, formatos y soportes de fácil e inmediata actualización. Junto a todas estas ventajas, no podemos obviar la gran cantidad de información que la Red pone a disposición del usuario de una forma inmediata, continuamente renovada y actualizada, que otorga al aprendizaje virtual un carácter continuo y personalizado adaptado al ritmo de cada alumno. Por este motivo y debido a la proliferación de este tipo de tele formación, se han generado multitud de herramientas que ayudan al desarrollo de la enseñanza virtual y de los materiales educativos. Para ello, las plataformas virtuales permiten administrar y organizar contenidos a medida del usuario. Como buenos ejemplos y entre las más conocidas, encontramos Dokeos y Moodle.

Estas herramientas se han desarrollado en torno al ámbito educativo, otorgando a este tipo de formación un gran interés pedagógico, que genera una educación personalizada y diversidad de cursos adaptados a todos los perfiles y demandas.

Según Pardo Susana (2009):

> **"Las plataformas virtuales o entornos de aprendizaje tienen la función de crear, administrar y gestionar de manera más flexible los contenidos vía Internet. La incorporación de estas plataformas en el ámbito educacional, no sólo debe centrarse en la inclusión de los materiales educativos, sino también en el trabajo colaborativo que fomentan estos entornos, así como las habilidades didácticas que podamos generar con su aplicación".**

Estos espacios disponen de diferentes tipos de herramientas: de contenidos, de comunicación y de evaluación y seguimiento. Todas ellas son imprescindibles para el aprendizaje educativo y didáctico de los alumnos, permitiéndonos crear nuestros propios contenidos adaptados a unos objetivos, procedimientos y resultados definidos, y colaborando con otros usuarios que nos permitan profundizar en el concepto de formación colectiva. Por otro lado, las herramientas de comunicación tanto entre profesor y alumno como entre usuarios, propician la retroalimentación y la interactividad, que se estimulan a través wikis, blogs, foros, etc.

Así pues, podemos afirmar, que el marco virtual es un medio altamente cualificado para la enseñanza del futuro, no sólo como espacio formativo sino como experimento social de aprendizaje personalizado. Dotando a las plataformas de las destrezas didácticas adecuadas para el desarrollo de los contenidos educativos, podremos contribuir a una educación tecnológica mucho más completa y eficiente.

Fundamentación Pedagógica

La característica más esencial de la psicología cognitiva es que recupera los procesos mentales. El paso de la psicología conductista a la psicología cognitiva se consuma con el Procesamiento de la Información. Dentro del marco de la Psicología de la Educación, este nuevo enfoque no satisface plenamente: ya que no llega a desprenderse de los principios mecanicistas y asociacionistas.

El Constructivismo se aparta de estos principios. El alumno se convierte en protagonista del aprendizaje, construyendo activamente los contenidos, relacionando la nueva información con la que tiene en su memoria, y el profesor facilita y promueve el aprendizaje.

Raíces del Constructivismo

Para Kant, el conocimiento no es completamente innato ni es completamente empírico, sino que es construido por el hombre a partir de los datos que suministra la experiencia, organizándolo en esquemas mediante la aplicación de reglas universales. Kant se puede considerar antecedente del constructivismo y del concepto de esquema. Dentro de la psicología científica, las raíces son la Psicología de la Gestalt, Piaget y Vigotsky. Un rasgo característico del constructivismo es que la compresión y la construcción de los conocimientos es más importante que su mera acumulación.

Ema López (2009) afirma:
El construccionismo social aborda las relaciones que se establecen entre el conocimiento y la realidad en un contexto de cuestionamiento de algunos presupuestos sobre el conocimiento científico de los fenómenos

> **psicosociales (epistemología), la propia naturaleza de estos fenómenos (ontología) y las relaciones entre epistemología y ontología a partir de sus implicaciones ético-políticas (p. 228)**

Este tipo de constructivismo aborda muchos tipos de conocimientos y nos permite realizar cuestionamientos para mejorar el entorno en que nos rodeamos.

El constructivismo social se distingue de las otras perspectivas constructivistas por la combinación de los siguientes aspectos:

1. Énfasis en lo social como unidad de análisis:

   Esto trata sobre el rol que tiene el individuo en el contexto sociocultural y como utiliza herramientas disponibles para diferentes espacios en las cuales ocupa un lugar central. Los recursos otorgados por este tipo de constructivismo se adquiere en el seno de marcos interacciónales que otorgan claves de interpretación del mundo que nos rodea.

2. Constructivismo moderado:

   Aquí se entiende que el conocimiento esta en un procedo donde se dan cambios individuales en el ser humano, y se vive explícitamente del conocimiento cabal de la realidad porque nos permite seguir orden generados por cambios que reconocen un sistema externo y funcionan así y esto se lo reconoce como un status ontológico.

Fundamentacion Filosofica

El pragmatismo

La estructura racional original de Dewey trata sobre la mente humana es un producto de una evolucion biologira , en la que se ha ido desarrollando diferentes adaptaciones y superviviencias del organismo dentro del mundo fisico. Algo importante tenemos a la inteligencia que debe ser utilizada , juzgada y modificada de acuerdo a cualquier tipo de subsistencia que estamos llevando a cabo.

Como señala Moreno (2009), es imposible identificar o atribuir una teoría coherente que trace una definición de competencias que se ajuste y reconcilie todos los diferentes usos del término. No obstante, en el presente estudio propongo comprender cómo el pragmatismo epistemológico contribuye a esclarecer la noción de competencias, enriqueciendo el debate acerca de su significado y relevancia.

El pensamiento constituye los instrumentos destinados para la resolución de problemas donde se aplica la experiencia y el conocimiento que trata de la acumulación de la sabiduría y genera resolución de problemas. Las conclusiones teóricas tienen un impacto en la pedagogía y se ignoraba esta identidad entre la experiencia de niños y adultos.

John Dewey considera cuatro fases muy importantes en el pensamiento humano:

1. **La experiencia:** Esto trata de la necesidad empírica real a un tipo de ensayo o error se trata básicamente de la etapa principal del conocimiento fuera de la escuela y donde desarrollara su propio pensamiento dentro de su entorno.

2. **Disponibilidad de datos:** Se extrae del estudiante de su memoria la observación y la comunicación, se dispone de recursos que deben ser habituados a experiencias que hayan pasado y ver lo que ofrecen a la sociedad.

3. **Las ideas:** Esto trata de la fase creativa, con la previsión de resultados posibles, la invasión de lo desconocido que permite una incursión en lo nuevo y el desarrollo del intelecto y no pueden ser comunicadas de unas personas a otras.

4. **La aplicación y comprobación:** Se trata precisamente de los pensamientos incompletos. Estos puntos de vistas sirve para tratar situaciones de la experiencia.

Esta teoría trata sustancialmente de que la escuela inculcara al niño un carácter democrático basado en la confianza y en capacidades espontaneas y primitivas del niño u adolescente. En la aptitud de los docentes en el entorno que están rodeados, convirtiendo en hábitos sociales.

Dewey afirmaba que los niños no llegaban a la escuela como limpias pizarras pasivas en las que los maestros pudieran escribir las lecciones de la civilización. Cuando el niño llega al aula “ya es intensamente activo y el cometido de la educación consiste en tomar a su cargo esta actividad y orientarla”. Cuando el niño empieza su escolaridad, lleva en sí cuatro “impulsos innatos el de comunicar, el de construir, el de indagar y el de expresarse de forma más precisa” que constituyen “los recursos naturales, el capital para invertir, de cuyo ejercicio depende el crecimiento activo del niño”. El niño también lleva consigo intereses y actividades de su hogar y del entorno en que vive y al maestro le incumbe la tarea de utilizar esta “materia prima” orientando las actividades hacia “resultados

positivos”. La pedagogía de Dewey requiere que los maestros realicen una tarea extremadamente difícil, que es “reincorporar a los temas de estudio en la experiencia” Los temas de estudio, al igual que todos los conocimientos humanos, son el producto de los esfuerzos del hombre por resolver los problemas que su experiencia le plantea, pero antes de constituir ese conjunto formal de conocimientos, han sido extraídos de las situaciones en que se fundaba su elaboración.

Fundamentación Psicologica

Corrientes Psicológicas

Estructuralismo

Entre las corrientes psicologicas más importantes estamos tratando sobre la psicologia academica que trata de sobre la mente que contiene imágenes,emociones y sensaciones, las cuales son basicas para el analisis de los pensameintos mas complejos.

Su objetivo constituye la experiencia conciente que atiende el contenido y la estructura de la mente y no a su funcionamiento. Su metodo principal es con la ayuda de la matematicas y la instrospeccion y se trata de tres aspectos importantes:

1. El analisis de los fenomenos complejos
2. El estudio de la forma en que se conectan los elementos
3. La formulacion de las leyes reguladoras que trata de los procesos nerviosos y psiquicos que existen en sistema nervioso.

Funcionalismo

Este tipo de corriente se caracteriza por el bienestar del individuo y la forma de adaptacion que tiene en el medio que se desenvuelve para determinar la influencia del darwinismo.

La psicologia funcional presenta ciertas caracteristicas importantes:

1. Son dinamicos
2. Se aproxima a la biologia
3. Estudian la ciencia del ser vivo en accion
4. Mantiene un modelo generico , claramente expresado
5. Defiende un pluralismo metodologico
6. Convierte la psicologia en una ciencia practica y aplicada

El psicoanalisis

Esto trata principalmente de lo que el hombre vive en general , el presente si valorar exactamente sus contenidos, esto trata de equiparar la conciencia y el psiquismo sosteniendo que lo mental en si mismo es inconsciente. Esto se basa principalmente en las asociaciones libre del ser humano garantizando la validez de sus interpretaciones.

El conductismo

Se trata de todo proceso de enseñanza y aprendizjae que se representa por un reflejo , es decir se relaciona con la respuesta y el estimulo que lo provoca , esto nos da como definiciion una orientacion clinica que enriquece otras concepciones.

En esta teoria se plantean dos variantes que son el condicionamiento clasico y el condicionamiento instrumental y operante en la cual describen la asociacion entre estimulo y respuesta contigua que debemos plantear los estimulos adecuados donde obtendremos la respuesta deseada. La segunda variante trata del condicionamiento instrumental que persigue la respuesta al estimulo buscando refuerzos necesario para plantear la relacion con el individuo.

Esta teoria define al aprendizjae como la adquisicion de conductas y comportamientos donde describe el proceso y incrementa la respuesta

al estimulo al obtener el sujeto un premio o recompensa. Estos principios se utilizan de forma positiva para estimular el comportamiento optimizado del aprendizaje donde se aplica aspectos negativos .

Sin embargo esto aplicado de la forma correcta puede modificar con éxito el comportamiento y estimular el aprendizaje del estudiante para su formacion integral.

La finalidad del conductismo es que el estudiante por medio de la educacion suprima conductas no deseadas , y alienten al sistema escolar a usar procedimientos destinados a manipular conductas como compentencia entre estudiantes. En las practicas escolares el conductimos nos ha conducido a:

- La motivacion sea ajena al estudiante
- Se desarrolle la memoria
- Crear dependencia en el estudiante
- Que la relacion de educando –educador sea muy negligente
- La evaluacion se asocie con la calificacion y responde a refuerzos negativos

Fundamentación Sociológica

EL fenómeno social tiene mucho que ver con la concepción del paradigma que forma un punto de partida y se interpreta de manera diferente aunque a veces un poco introductorias, porque este tipo de fundamentaciones se encarga del fenómeno educativo que hay en la sociedad y el aporte que la educación da en ella.

Sociología en la Educación

Este tipo de sociología ha enriquecido a otras ciencias por el aporte que da como método para abordar la realidad. La sociología es una ciencia que se trata de la investigación como parte fundamental de una forma cotidiana, y se construye de la continua investigación. Todos estos métodos sirven para hacer énfasis en lo cuantitativo que mide en forma numérica los hechos sociales que interpreta y comprende los significados que se viven en la realidad social.

El énfasis cualitativo o cuantitativo es el estudio de la realidad social e implica las siguientes concepciones:

- La realidad como sistema , externa al investigador
- La objetividad como condición para la elaboración de la ciencia
- Aplicación de un método riguroso y sistemático
- Búsqueda de regularidades y frecuencias de los hechos sociales
- Recolectar instrumentos que permitan cuantificar y tabular las regularidades
- Razonamientos y conclusiones
- La realidad como construcción social
- La realidad como versión múltiple

Sobre aquellos que están vinculados al ámbito de la educación que son estudiados por la sociología a partir de dimensiones como la adquisición de capacidades ocupacionales, de valores dominantes, de conocimientos socialmente aprobados y de la socialización en la distribución de jerarquías. Tales problemas son analizados mediante el estudio de los sistemas escolares, la política educativa, la educación no formal y su influencia en los diversos grupos sociales como: mujeres, indígenas, jóvenes, empresarios, etc. Según Frade 2009: “Una competencia cuenta con un proceso de redacción que incluye: verbo,

objeto directo y condición". Pág. 21, esto trata que el ser humano es capaz de guiarse en su educación porque está preparado para enfrentar a la sociedad y el mundo actual en cada momento.

El interés sociológico por la educación reside en sus características como institución que constituye identidades y posiciones sociales que condicionan la forma en que los individuos viven en sociedad, sus actitudes y formas de interacción y sus oportunidades vitales. Cuando hablamos de sociología de la educación también lo podemos definir como macrosocial y microsocial,

Lo macrosocial refiere a la sociedad global, a las relaciones entre el sistema escolar y la estructura económica, la estratificación social la organización del poder político, las instituciones familiares y religiosas, entre otros aspectos de la estructura social. Por su parte, lo microsocial refiere a las relaciones en el aula, a la estructura y funcionamiento de los grupos que conforman el contexto escolar.

Fundamentación Legal

Título 1

DE LOS PRINCIPIOS GENERALES

Capítulo 1

DEL OBJETO, ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

Art. 1.- Objeto

.- El presente Reglamento tiene por objeto establecer las normas que contribuyan a viabilizar el cumplimiento efectivo de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, sus principios y fines, y el derecho a la educación, en el marco de los derechos humanos, el Buen Vivir, la interculturalidad,

la plurinacionalidad y las relaciones entre los actores del proceso educativo.

Art. 2.- Ámbito.

- El presente Reglamento regula lo concerniente a la educación determinada por la Ley Orgánica de Educación Intercultural; se exceptúa la educación superior que se rige por sus propias normativas.

Art. 3.- Principios

.- Los principios en los que se fundamenta la actividad educativa y sus definiciones están comprendidas en el artículo 2 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Art. 4.- Fines

.- Son fines de la educación los contemplados en el artículo 3 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

SISTEMA NACIONAL DE CIENCIA, TECNOLOGÍA, INNOVACIÓN Y SABERES ANCESTRALES

Art. 385.- El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:

1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.
3. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

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

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

Art. 387.- Será responsabilidad del Estado:
1. Facilitar e impulsar la incorporación a la sociedad del conocimiento para alcanzar los objetivos del régimen de desarrollo.
2. Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica y tecnológica, y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del buen vivir, al sumak kawsay.
3. Asegurar la difusión y el acceso a los conocimientos científicos y tecnológicos, el usufructo de sus descubrimientos y hallazgos en el marco de lo establecido en la Constitución y la Ley.
4. Garantizar la libertad de creación e investigación en el marco del respeto a la ética, la naturaleza, el ambiente, y el rescate de los conocimientos ancestrales.
5. Reconocer la condición de investigador de acuerdo con la Ley.

Art. 388.- El Estado destinará los recursos necesarios para la investigación científica, el desarrollo tecnológico, la innovación, la formación científica, la recuperación y desarrollo de saberes ancestrales y la difusión del conocimiento. Un porcentaje de estos recursos se destinará a financiar proyectos mediante fondos concursables. Las organizaciones que reciban fondos públicos estarán sujetas a la rendición de cuentas y al control estatal respectivo.

DEFINICIÓN DE VARIABLES

Variable independiente.-es la propiedad, cualidad o característica de una realidad, evento o fenómeno, que tiene la capacidad para influir, incidir o afectar a otras variables.

Se llama independiente, porque esta variable no depende de otros factores para estar presente en esa realidad en estudio.

Variable dependiente.-tiene como característica, propiedad o cualidad de una realidad o evento que estamos investigando.

Es el objeto de estudio, sobre la cual se sustenta la investigación, es manipulada por el investigador, porque el investigador puede hacer variar los factores para determinar el comportamiento de la variable

Variable cualitativa.-Son las que expresan distintas cualidades, características o modalidad. Cada modalidad que se presenta se denomina atributo o categoría, y la medición consiste en una clasificación de dichos atributos

Variable cuantitativa.-Son las variables que toman como argumento, cantidades numéricas, son variables matemáticas, pueden ser: discreta y continua.

Discreta.: Es la variable que presenta separaciones o interrupciones en la escala de valores que puede tomar. Por ejemplo los meses del año.

Continua: Es la variable que puede adquirir cualquier valor dentro de un intervalo especificado de valores. Por ejemplo, el salario de una persona.

Variable interviniente.-Son aquella característica o propiedades que, de una manera u otra, afectan el resultado que se espera y están vinculadas con las variables independientes y dependiente

Interrogantes de la Investigación

1. ¿Qué son las Tic's?
2. ¿Qué es una competencia Académica?
3. ¿Cómo influye el uso de las tics en la asignatura de desarrollo del pensamiento?
4. ¿Qué es el razonamiento lógico?
5. ¿Sera beneficioso la aplicación de un sistema interactivo?
6. ¿Qué es el desarrollo del pensamiento?
7. ¿Cuál es el beneficio del uso de las tics?
8. ¿Con el uso de las competencias desarrollaremos destrezas en los estudiantes?

OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

Dentro de la investigación, se procede a utilizar la medición de las variables las mismas que permiten identificar de manera directa el planteamiento del problema, y a partir de ello se seleccionan las técnicas e instrumentos de información del estudio realizado.

El tema de tesis de la presente investigación es:

Análisis de las tics en el uso de las competencias académicas

Propuesta: Diseño de un sistema interactivo para desarrollar el razonamiento lógico de la asignatura Desarrollo del pensamiento para bachillerato general unificado.

Cuadro No.2.

Variables	Dimensiones	Indicadores
Independiente Competencias académicas	Entorno Virtual	Desarrollo de competencias en el estudiante
Dependiente Diseño e implementación de un sistema interactivo	Enfoque Pedagógico Automatización Aplicación	Ayudas interactivas Recurso didáctico Actualización, innovación, creatividad Enseñanza

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Diseño de la Investigación

Al diseñar la presente investigación es con el fin de lograr dar solución al problema planteado el cual se trata sobre el Análisis de las Tics en el desarrollo de las competencias académicas del Colegio Fiscal mixto "José Andrés Mateus". La presente es una investigación bibliográfica porque utilizo para la investigación folletos, textos, guías, material virtual, etc., esta investigación 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.

Denzin y Lincon, (2012) la explican cómo:

> **"Una actividad situada, que ubica al observador en el mundo. Consiste en una serie de prácticas materiales e interpretativas que hacen visible el mundo y lo transforman, lo convierten en una serie de representaciones que incluyen las notas de campo, las entrevistas, las conversaciones, las fotografías, las grabaciones y las notas para el investigador. En este nivel, la investigación cualitativa implica un enfoque interpretativo y naturalista del mundo, lo cual significa que los investigadores cualitativos estudian las cosas en sus escenarios naturales, tratando de entender o interpretar los fenómenos en función de los significados que las personas les dan" pág. 48-49.**

También es una investigación de campo porque se realiza en el lugar de los hechos es decir donde ocurre los fenómenos estudiados. El tipo de investigación de Proyecto Factible es la obtención de los datos para lograr identificar el problema y de esta manera resolverlo y satisfacer las necesidades en donde se efectúa la investigación.

Por tanto, se considera que este proyecto factible se apoyará en una investigación de campo, ya que la información se obtendrá en el sitio donde se estudia el proceso, la ventaja de este tipo de investigación, según a un proyecto de campo es que facilita asegurarse de las verdaderas condiciones en que se han obtenido los datos, posibilitando su revisión o modificación, en caso de que se suscitasen dudas en cuanto a ellos, en este sentido, cabe destacar que los datos serán recolectados en el sitio donde ocurren los hechos,

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Para alcanzar los objetivos propuestos el proyecto lo he realizado con los siguientes tipos de investigación:

Exploratoria:

Son las investigaciones que pretenden darnos una visión general de tipo aproximativo respecto a una determinada realidad. Este tipo de investigación se realiza especialmente cuando el tema elegido ha sido poco explorado y reconocido, y cuando aún, sobre él es difícil formular hipótesis precisas o de cierta generalidad.

Descriptiva:

Mediante este tipo de investigación, que utiliza el método de análisis, se logra caracterizar un objeto de estudio o una situación

concreta, señalar sus características y propiedades. Combinada con ciertos criterios de clasificación sirve para ordenar, agrupar o sistematizar los objetos involucrados en el trabajo indagatorio.

Bisquerra, 2012:

> **"La investigación cualitativa busca comprender la realidad para intentar transformarla. El investigador tiene un papel preponderante. Recurre al entorno en que se desarrollan los fenómenos para realizar la investigación. Emplea como *estrategias* de obtención de información como "*la observación, la entrevista, el análisis documental*". Los datos obtenidos con estas técnicas se plasman en textos para ser analizados, sin pretender la generalización de los resultados"**

Mediante este tipo de investigación, que requiere la combinación de los métodos analítico y sintético, en conjugación con el deductivo - inductivo, se trata de responder o dar cuenta de los porqués del objeto que se investiga.

Investigación de diagnóstico:

Una vez que se ha identificado el significado del problema que será el centro del proceso de investigación, y habiendo formulado un enunciado del mismo, es necesario realizar la recopilación de información que nos permitirá un diagnóstico claro de la situación.

Investigación experimental

La investigación experimental consiste en la manipulación de una variable experimental no comprobada, en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo o por qué causa se produce una situación o acontecimiento en particular.

Flick, 2012:

> **“Las reflexiones de los investigadores sobre sus acciones y observaciones en el campo, sus impresiones, accesos de irritación, sentimientos etc., se convierten en datos de propio derecho, formando parte de la interpretación, y documentación en diarios de investigación y protocolos” pág. 20.**

Aquí nos trata de que nuestra investigación se basa en distintos observaciones de campo la que nos permitirá emitir criterios verdaderos sin omitir información el cual nos permitirá obtener resultados

POBLACIÓN Y MUESTRA

Según Arias, 2006 citado por Castro 2010:

> **“Se entiende por población al conjunto finito o infinito de los elementos con características comunes, para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda limitada por el problema y por los objetivos del estudio. Pág. 81**

La población es el conjunto de elementos de la investigación, por medio del cual realizaremos la investigación y nos mostrara resultados efectivos con el uso de la misma.

Población

La población en este proyecto está dirigida a los docentes y estudiantes del Colegio Fiscal Mixto “José Andrés Mateus” de la Ciudad de Guayaquil.

Cuadro No. 3

COLEGIO FISCAL "JOSÉ ANDRÉS MATEUS"

ESTRATO	POBLACIÓN
ESTUDIANTES	300
DOCENTES	20
TOTAL	**320**

Fuente: Secretaria del Plantel
Elaborado por: David Alomaliza

Muestra

Es la parte o porción extraída de un conjunto de la población, que contiene una característica a la que no quedo seleccionada. Es una parte de la población o es un subconjunto de un conjunto de elementos, que resulta de la aplicación por métodos que permiten considerarla representativa del mismo; generalmente es una selección deliberada, con el objeto de averiguar las características de los elementos que la población o del conjunto del cual proviene.

Se dividen en tres tipos de muestras:

1. **ALEATORIA** - cuando se selecciona al azar y cada miembro tiene igual oportunidad de ser incluido.

2. **ESTRATIFICADA** - cuando se subdivide en estratos o subgrupos según las variables o características que se pretenden investigar. Cada estrato debe corresponder proporcionalmente a la población.

3. **SISTEMÁTICA** - cuando se establece un patrón o criterio al seleccionar la muestra. Ejemplo: se entrevistará una familia por cada diez que se detecten.

El autor Balestrini (2009), señala que:

“Una muestra es una parte representativa de una población, cuyas características deben producirse en ella, lo más exactamente posible. (p.141)”.

Es el análisis de una muestra aleatoria, estratificada o representativa y sistemática de la población que será objeto de las observaciones, entrevistas, aplicación de encuestas, etc.; que se llevaran a cabo dependiendo de la finalidad de la investigación. Para la realización del proyecto hemos considerado en la muestra a 60 estudiantes, 10 docentes. Un total de 70 personas.

Cuadro No.4

ESTRATO	POBLACIÓN	MUESTRA
ESTUDIANTES	300	60
DOCENTES	20	10
TOTAL	**320**	**70**

Técnicas de investigación

El instrumento sintetiza en sí toda la labor previa de investigación: resume los aportes del marco teórico al seleccionar datos que corresponden a los indicadores y, por lo tanto, a las variables y conceptos utilizados. En el presente proyecto se utilizara como instrumentos de investigación: La Encuesta y La Entrevista.

- La primera se aplicara a la población seleccionada
- La Segunda a los docentes que se encargan de dictar la cátedra.

Para la presentación de los resultados se utilizara el software Microsoft Excel 2010, para obtener los cuadros y gráficos estadísticos de la información proporcionada por las personas encuestadas.

La Encuesta

Se define como encuesta al estudio observacional por medio de la cual se recopila los datos mediante un cuestionario elaborado a cargo del investigador donde mostrara resultados concretos de la investigación realizada.

.**Entrevista**

Folgueiras 2009:

> **"Técnica orientada a obtener información de forma oral y personalizada sobre acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de los informantes en relación a la situación que se está estudiando" pág. 20**

Es un encuentro verbal, de carácter interactivo, entre dos personas, y cuyo objetivo es el acceso a las perspectivas del entrevistado entorno a algún tema seleccionado por el entrevistador. En nuestro caso, es indispensable la aplicación de entrevista estructurada, formal al más alto nivel. Para ello se debe elaborar un formulario temático y en un orden concreto.

Procedimiento de la investigación

Para el procedimiento de la investigación se seguirá los siguientes parámetros:

- Planteamiento del problema
- Ubicación del problema en un contexto
- Situación conflicto

- Causas y consecuencias
- Delimitación del problema
- Formulación del problema
- Evaluación del problema interrogantes de la investigación
- Objetivos de la investigación
- Justificación e importancia de la investigación
- Antecedentes de estudio
- Fundamentación Teórica
- Fundamentación Filosófica
- Fundamentación Pedagógica
- Fundamentación Psicológica
- Fundamentación Tecnológica
- Fundamentación Legal
- Definición de términos

Recolección de la información

Para la recolección de información se presentan los resultados de investigación de campo aplicadas a los estudiantes de educación media del Colegio Fiscal José Joaquín de Olmedo. Las encuestas fueron elaboradas en base a preguntas alternativas, las mismas que son sencillas y fácil comprensión para los encuestados. Este instrumento de encuesta consta de 20 preguntas de respuestas cerradas.

Criterios para la elaboración de la propuesta

Se ha tomado en consideración para elaborar la propuesta los siguientes puntos:

- Título de la Propuesta

- Justificación
- Diagnostico
- Fundamentación
- Objetivo General
- Objetivo específicos
- Importancia
- Ubicación Sectorial y Física
- Factibilidad Técnica
- Descripción de la Propuesta
- Actividades
- Recursos
- Aspectos Legales
- Aspectos Pedagógicos
- Aspectos Psicológicos
- Aspectos Sociológicos
- Visión
- Misión
- Política de la Propuesta
- Conclusión
- Definición de términos.

CAPITULO IV

Análisis e interpretación de resultados

En este capítulo se tiene desarrollado la parte estadística donde se aplicado instrumentos de investigación como encuestas y entrevistas a docentes y estudiantes del Colegio Fiscal “José Andrés Mateus”.

La encuesta consta de 10 preguntas para cada tipo de la muestra las que fueron realizadas en forma sencilla y de fácil comprensión del encuestado. Posteriormente se elaboro cuadros y gráficos individuales, llegando a distintas conclusiones para cada pregunta planteada y observamos la interpretación de las mismas y las respuestas de las preguntas directrices.

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

Pregunta No.1:

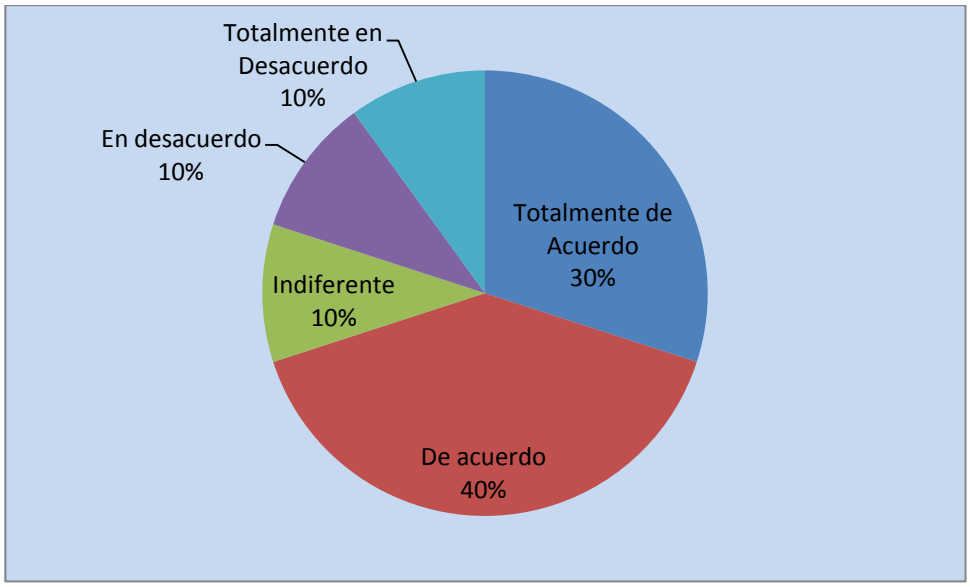
¿Usted tiene sólidos conocimientos del uso de Tics?

Cuadro No.1

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	3	30%
De acuerdo	4	40%
Indiferente	1	10%
En desacuerdo	1	10%
Totalmente en Desacuerdo	1	10%
TOTAL	10	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Gráfico No.1



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.1 y el Gráfico No.1, el 30% de los encuestados, contesto que está totalmente de acuerdo que tiene conocimientos sólidos sobre en tics en cambio el 10% de los encuestados demuestra que le causa poco interés y conocimiento en aprenderla.

Pregunta No.2:

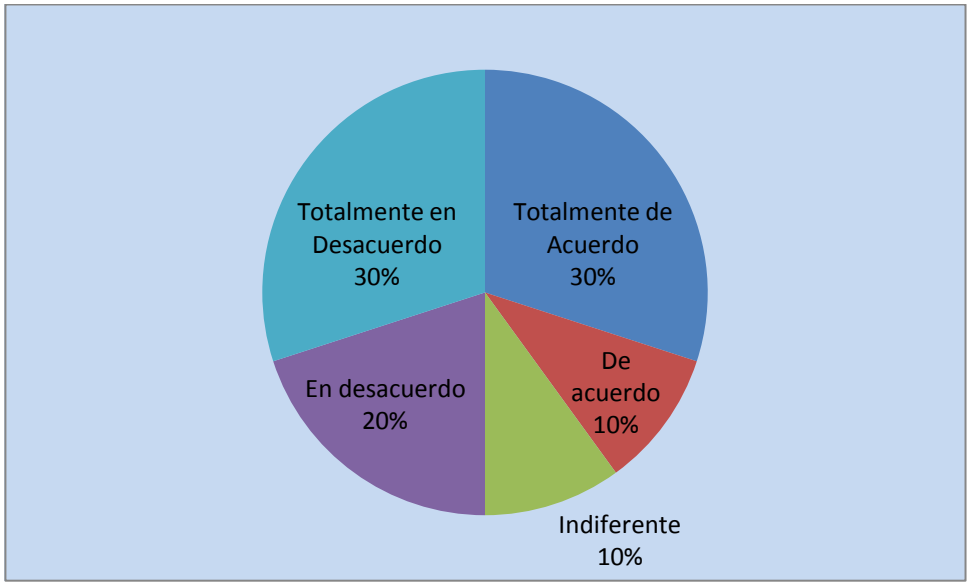
¿Cree usted que las competencias académicas desarrollan el razonamiento lógico en el estudiante?

Cuadro No.2

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	3	30%
De acuerdo	1	10%
Indiferente	1	10%
En desacuerdo	2	20%
Totalmente en Desacuerdo	3	30%
TOTAL	10	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Gráfico No.2



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.2 y el Gráfico No.2, el 30% está totalmente de acuerdo que las competencias si promueven la participación del estudiante, mientras un 30% está en desacuerdo con esto.

Pregunta No.3:

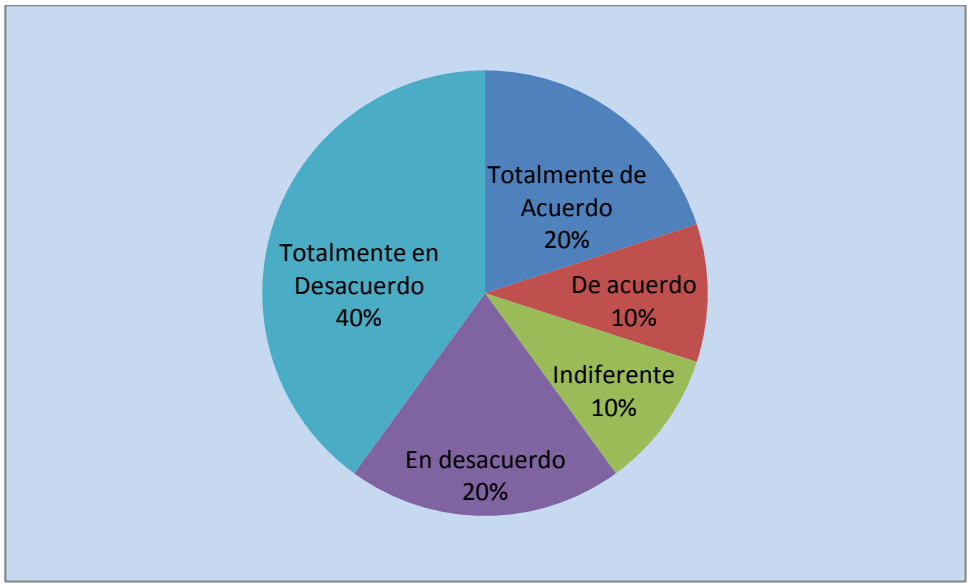
¿Al momento de utilizar las tics influye mucho el razonamiento del estudiante?

Cuadro No.3

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	2	20%
De acuerdo	1	10%
Indiferente	1	10%
En desacuerdo	2	20%
Totalmente en Desacuerdo	4	40%
TOTAL	10	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Grafico No.3



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.3 y el Gráfico No.3, el 20% de los encuestados, está totalmente de acuerdo con la pregunta mencionada, el 10% de acuerdo y el 40% está totalmente desacuerdo con el uso de recursos didácticos no actualizados.

Pregunta No.4:

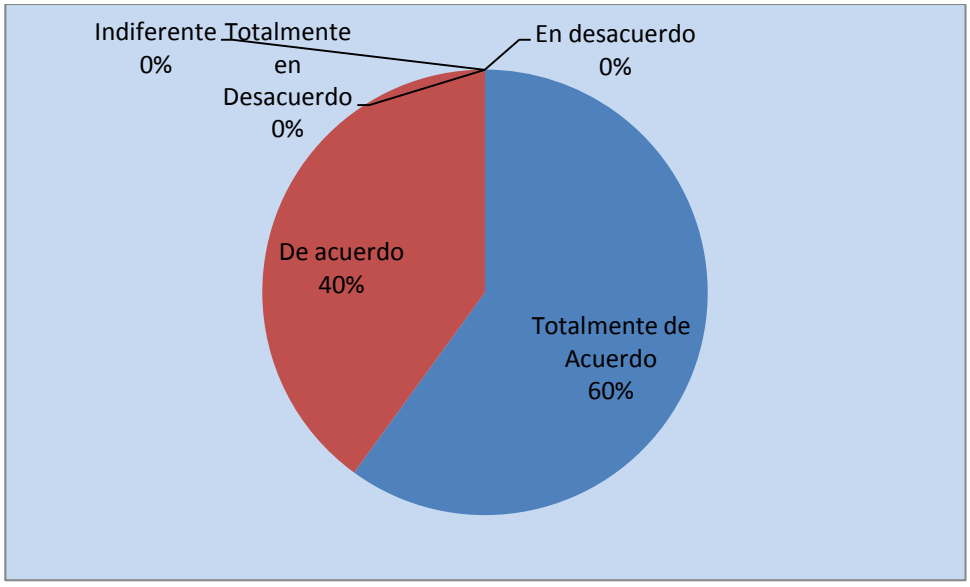
¿Usted al momento de impartir sus clases, utiliza recursos tecnológicos para desarrollar destrezas en cada uno de los estudiantes?

Cuadro No.4

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	6	60%
De acuerdo	4	40%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Grafico No.4



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.4 y el Gráfico No.4, el 60% y el 40% de los encuestados, opinan que están totalmente de acuerdo que los recursos tecnológicos desarrollan las destrezas de los estudiantes.

Pregunta No.5:

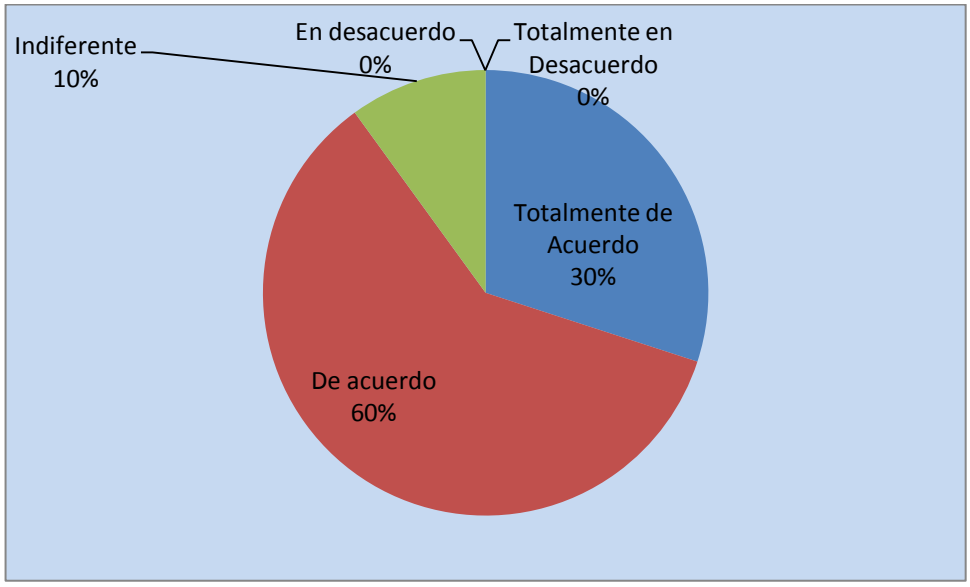
¿Está de acuerdo que el docente debe capacitarse continuamente con el avance tecnológico para desarrollar destrezas en cada uno de los estudiantes?

Cuadro No.5

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	3	30%
De acuerdo	6	60%
Indiferente	1	10%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Gráfico No.5



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.5 y el Gráfico No.5, el 60% de los encuestados, opinan que si el docente se capacita continuamente será de ayuda para impartir sus clases el 30% está totalmente de acuerdo en cambio el 10% le resulto indiferente.

Pregunta No.6:

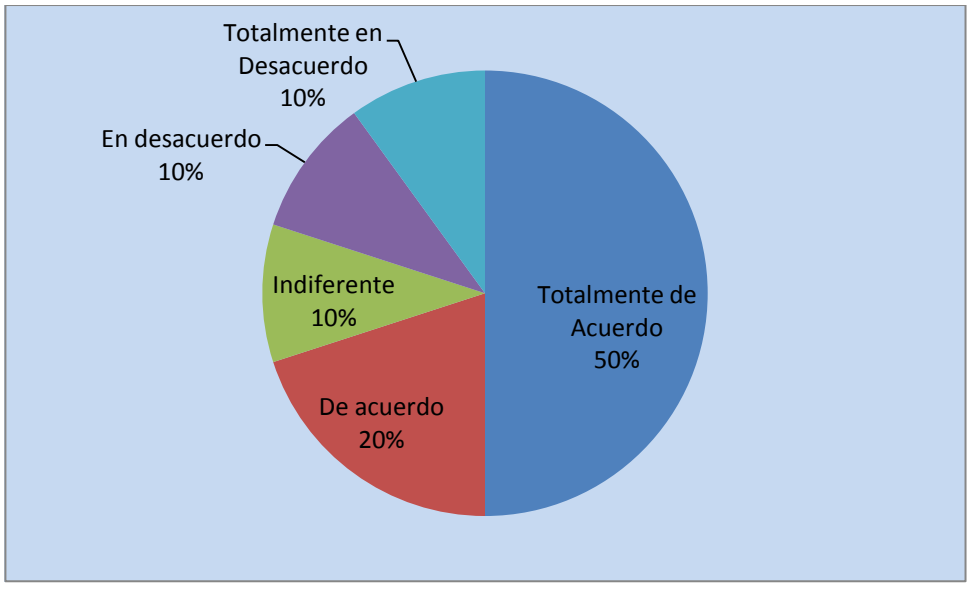
¿Usted como docente piensa que con la utilización de Tic´s mejorara el rendimiento de la asignatura de desarrollo del pensamiento?

Cuadro No.6

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	5	50%
De acuerdo	2	20%
Indiferente	1	10%
En desacuerdo	1	10%
Totalmente en Desacuerdo	1	10%
TOTAL	10	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Gráfico No.6



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.6 y el Gráfico No.6, el 50% de los encuestados, está totalmente de acuerdo que con la utilización de tic´s mejorara el rendimiento de desarrollo del pensamiento filosófico.

Pregunta No.7:

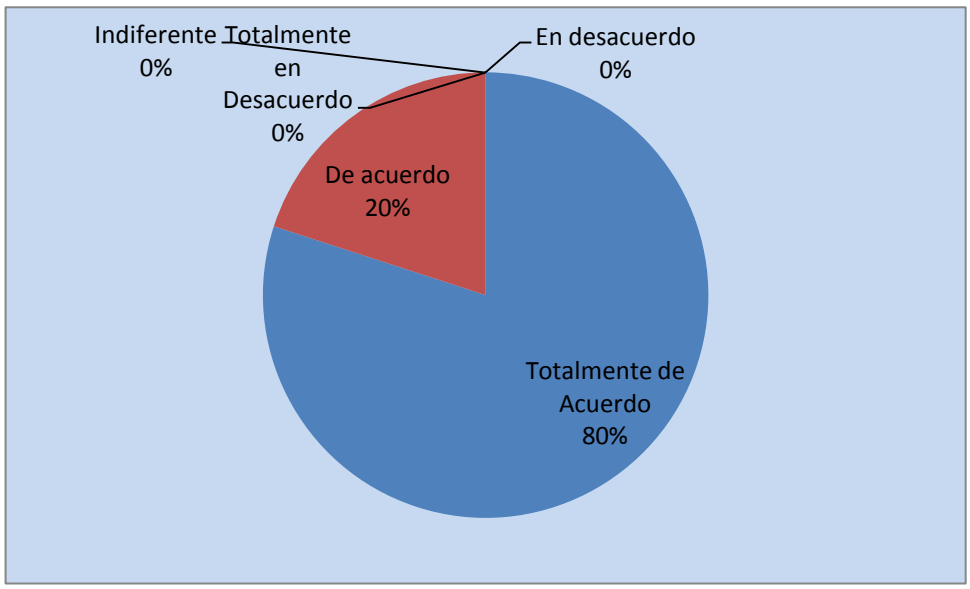
¿Considera usted a la tecnología como recurso didáctico y apoyo del aprendizaje?

Cuadro No.10

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	8	80%
De acuerdo	2	20%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Gráfico No.7



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.7 y el Gráfico No.7, el 80% de los encuestados, opinan que la tecnología se la debe utilizar como recurso didáctico para mejorar el aprendizaje

Pregunta No.8:

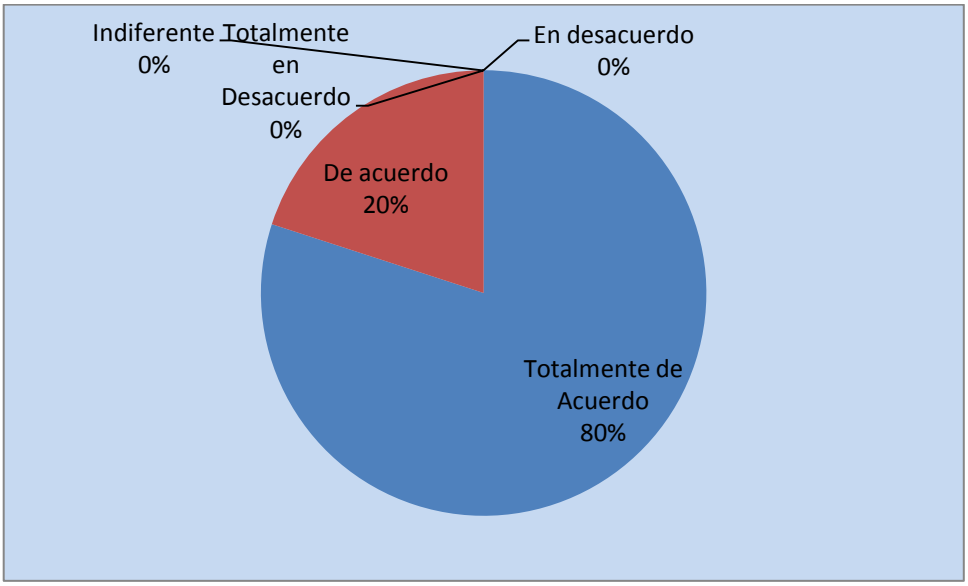
¿Usted como docente aplica todas las destrezas y recursos para impartir las clases en el aula con los estudiantes en la asignatura de desarrollo del pensamiento y generar competencias?

Cuadro No.8

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	8	80%
De acuerdo	2	20%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Gráfico No.8



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.8y el Gráfico No.8, el 80% de los encuestados, opinan que se debe utilizar recursos para desarrollar destrezas en el aula de clases para aprender en la asignatura de desarrollo del pensamiento filosófico.

Pregunta No.9:

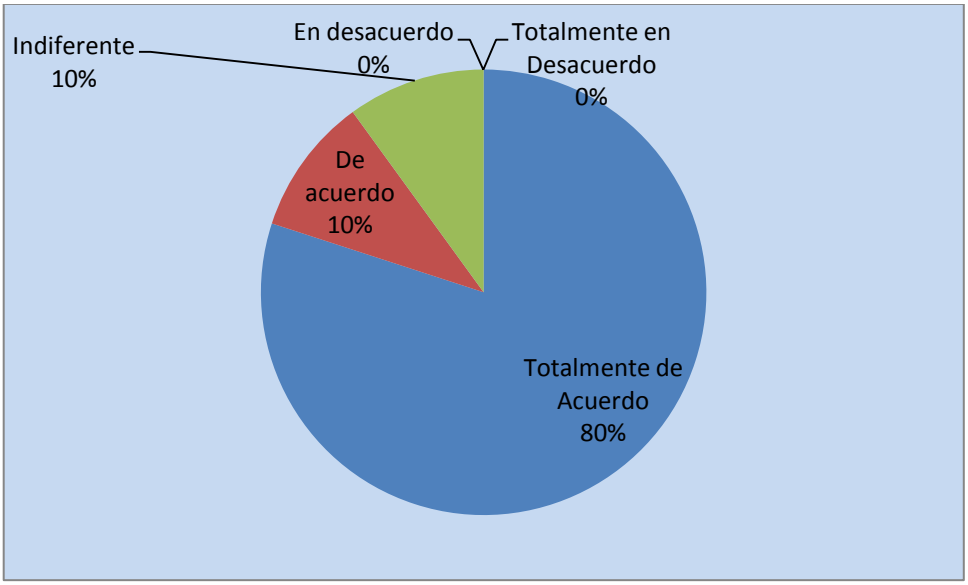
¿Al momento de aplicar la tecnología como recurso didáctico, gana en los estudiantes mayor atención en la clase?

Cuadro No.9

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	8	80%
De acuerdo	1	10%
Indiferente	1	10%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Gráfico No.9



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.9 y el Gráfico No.9, el 80% de los encuestados, opinan que si es ventajoso aplicar la tecnología como recurso didáctico.

Pregunta No.10:

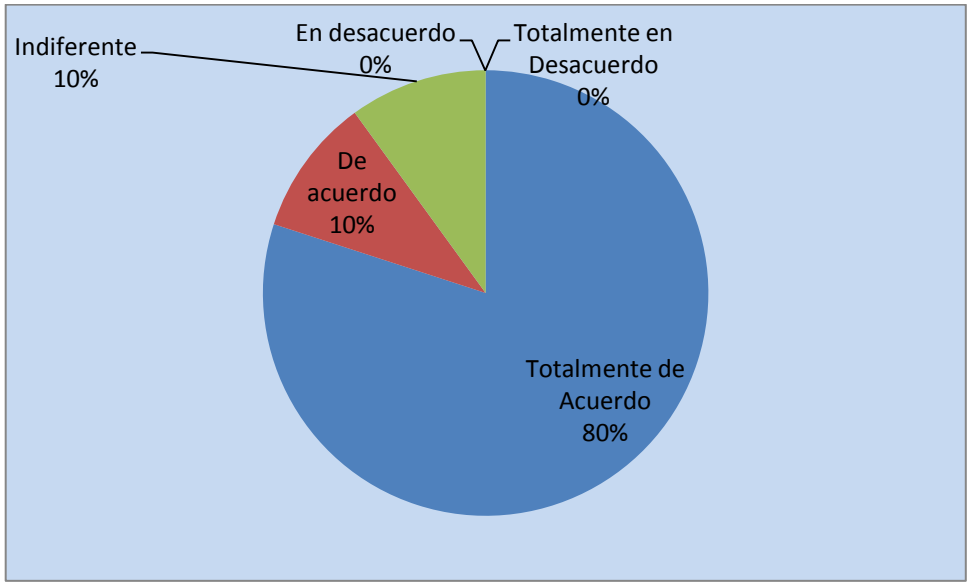
¿Usted como docente está de acuerdo en innovar con un sistema interactivo para el aprendizaje de la asignatura de desarrollo del pensamiento?

Cuadro No.10

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	8	80%
De acuerdo	1	10%
Indiferente	1	10%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Gráfico No.10



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.10 y el Gráfico No.10, el 80% de los encuestados, está de acuerdo con la innovación de software educativos para el aprendizaje en la asignatura de Desarrollo del Pensamiento filosófico.

PREGUNTAS DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Pregunta No.1:

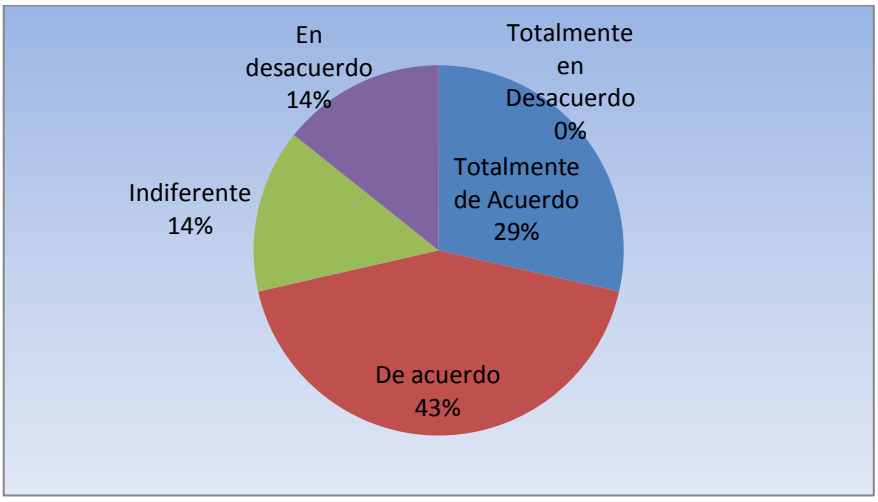
¿Usted comprende toda la explicación del docente en la asignatura de desarrollo del pensamiento?

Cuadro No.11

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	20	29%
De acuerdo	30	43%
Indiferente	10	14%
En desacuerdo	10	14%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Gráfico No.11



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.11 y la Pregunta No.1, el 43% de los encuestados, concuerda con que comprenden la explicación del docente en la asignatura de desarrollo del pensamiento.

Pregunta No.2:

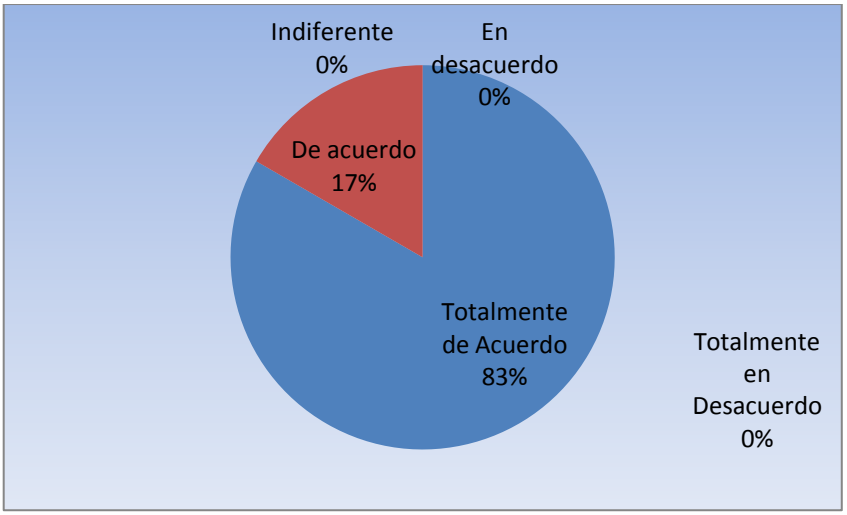
¿El docente de Desarrollo del pensamiento promueve el trabajo en equipo como herramienta para desarrollar competencias académicas?

Cuadro No.12

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	50	83%
De acuerdo	10	17%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Gráfico No.12



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.12 y la Pregunta No.2, el 83% de los encuestados, le gusta que el docente promueva el trabajo en equipo como herramienta de desarrollo de competencias académicas.

Pregunta No.3:

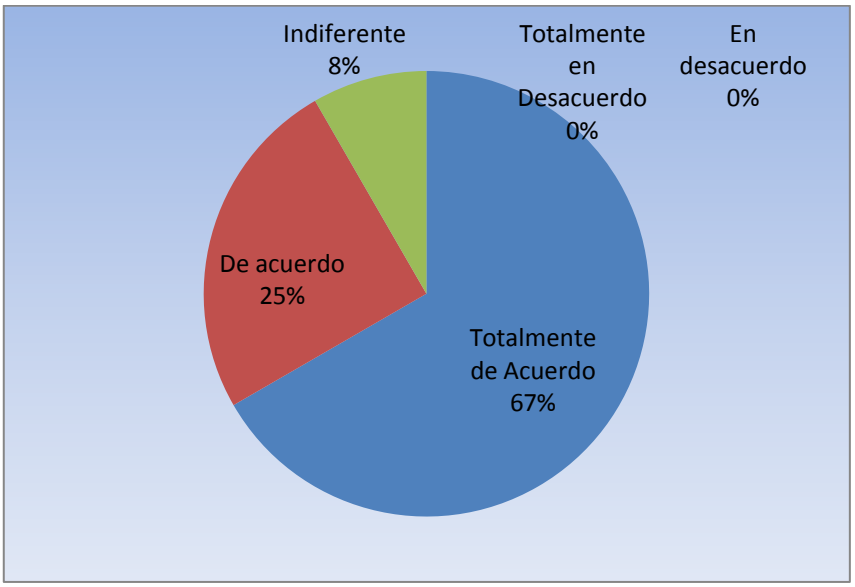
¿Cuándo el docente aplica sus conocimientos en Desarrollo del pensamiento con el uso de las tics aprendió más de la asignatura?

Cuadro No.13

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	40	67%
De acuerdo	15	25%
Indiferente	5	8%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Gráfico No.13



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.13 y la Pregunta No.3, el 67% de los encuestados, le gustaría que el docente aplique sus conocimientos en desarrollo del pensamiento.

Pregunta No.4:

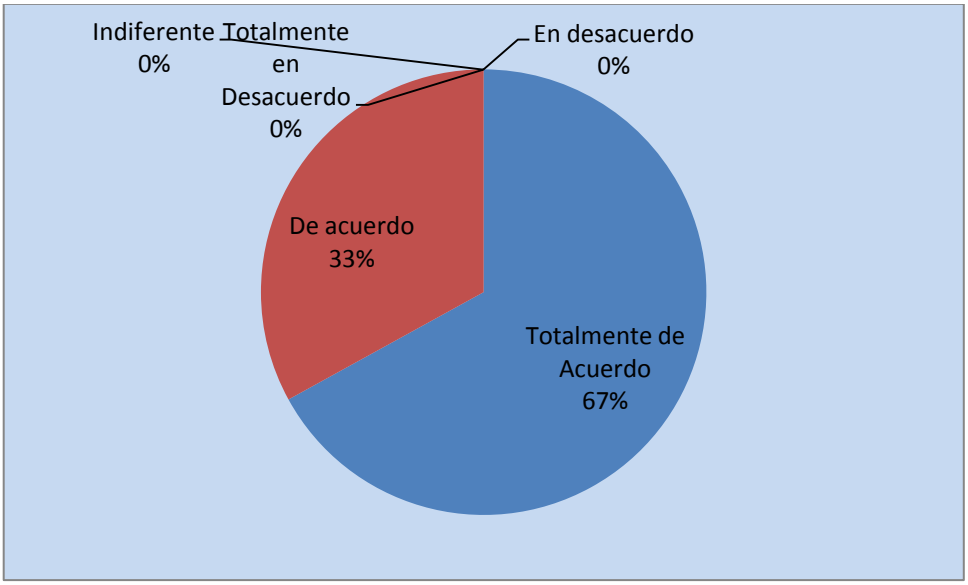
¿Le gustaría que las clases de Desarrollo del pensamiento se utilicen en su mayoría la tecnología como aprendizaje fundamental de la asignatura?

Cuadro No.14

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	40	67%
De acuerdo	20	33%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Gráfico No.14



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.14 y la Pregunta No.4, el 57% de los encuestados, le gustaría que en las clases de desarrollo del pensamiento utilicen mayormente la tecnología como herramienta en la clase.

Pregunta No.5:

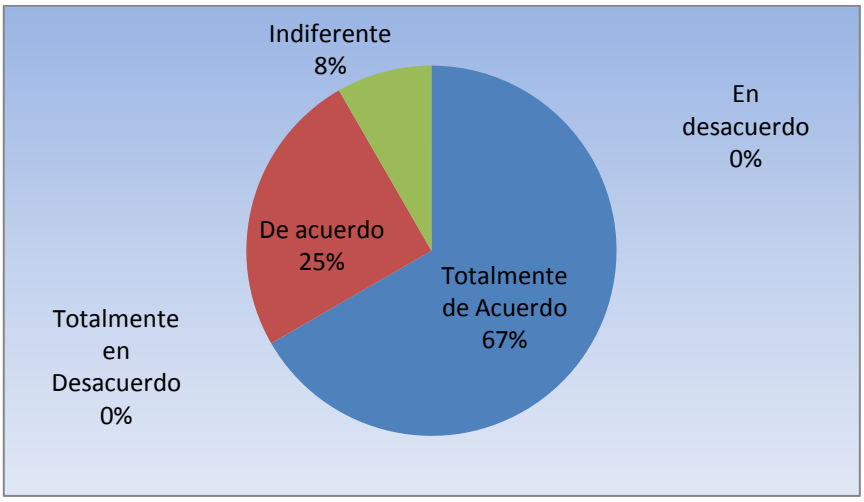
¿Considera usted a la tecnología como recurso didáctico y apoyo del aprendizaje?

Cuadro No.15

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	40	67%
De acuerdo	15	25%
Indiferente	5	8%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Gráfico No.15



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.15 y la Pregunta No.5, el 67% de los encuestados, opinan que si les gustaría aplicar la tecnología como recurso didáctico y apoyo al aprendizaje de la Desarrollo del pensamiento.

Pregunta No.6:

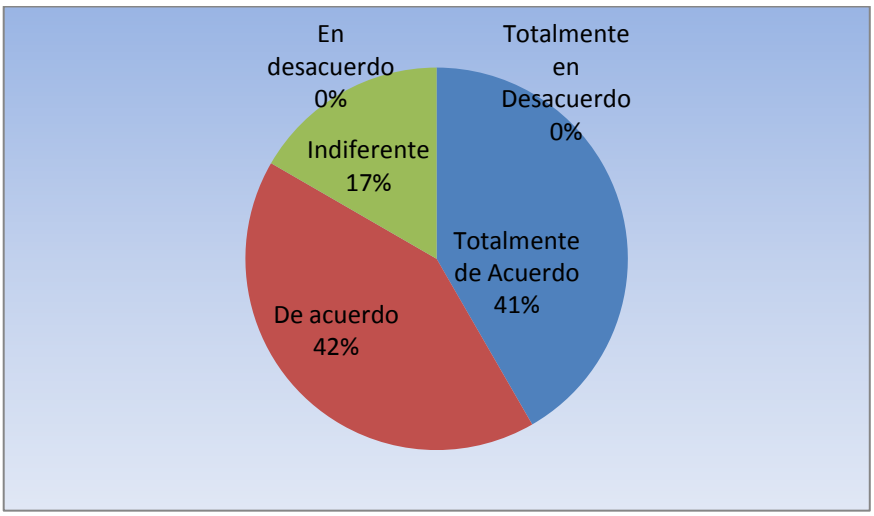
¿Con la ayuda de sistema interactivo donde haya ejercicios prácticos de razonamiento usted aprendería más la asignatura de desarrollo del pensamiento?

Cuadro No.16

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	25	41%
De acuerdo	25	42%
Indiferente	10	17%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Gráfico No.16



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.16 y la Pregunta No.6, el 42% de los encuestados, están de acuerdo con que implementen un software el 17% les resulta indiferente.

Pregunta No.7:

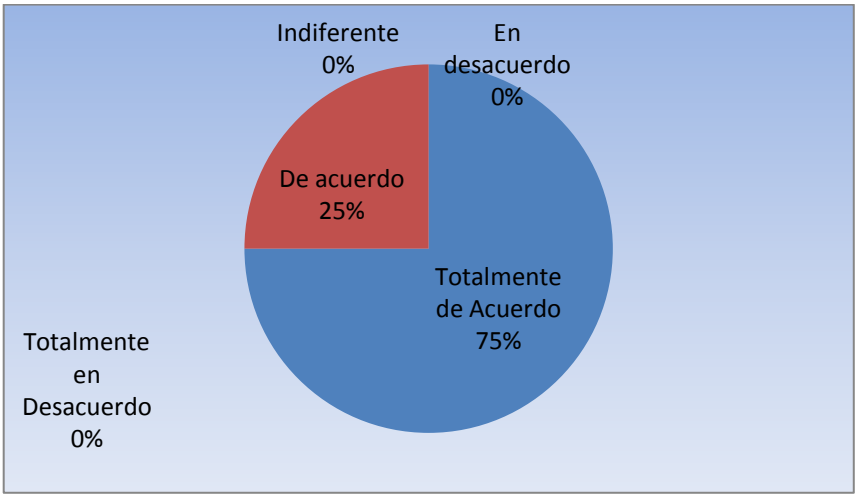
¿Conoce sobre el uso de un Sistema Interactivo en la asignatura de desarrollo del pensamiento?

Cuadro No.17

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	45	75%
De acuerdo	15	25%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Gráfico No.17



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.17 y la Pregunta No.7, el 75% de los encuestados, opinan con la ayuda de un software se facilitara el aprendizaje de la asignatura de desarrollo del pensamiento.

Pregunta No.8:

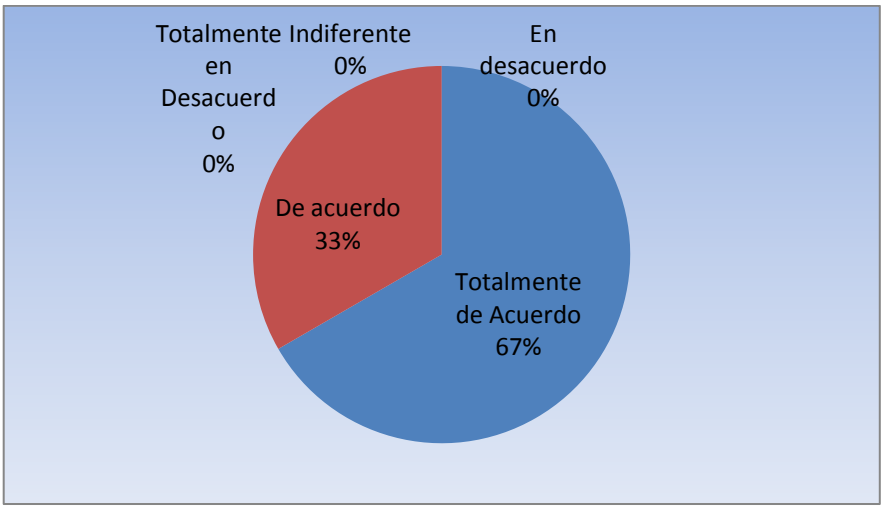
¿Sería factible la implementación de un software en donde por medio de ejercicios prácticos aprendan a utilizar el razonamiento lógico de la asignatura?

Cuadro No.18

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	40	67%
De acuerdo	20	33%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Gráfico No.18



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.18 y la Pregunta No.8, el 67% y el 33% de los encuestados, conocen sobre un software que por medio de razonamiento lógico desarrollen competencias académicas

Pregunta No.9:

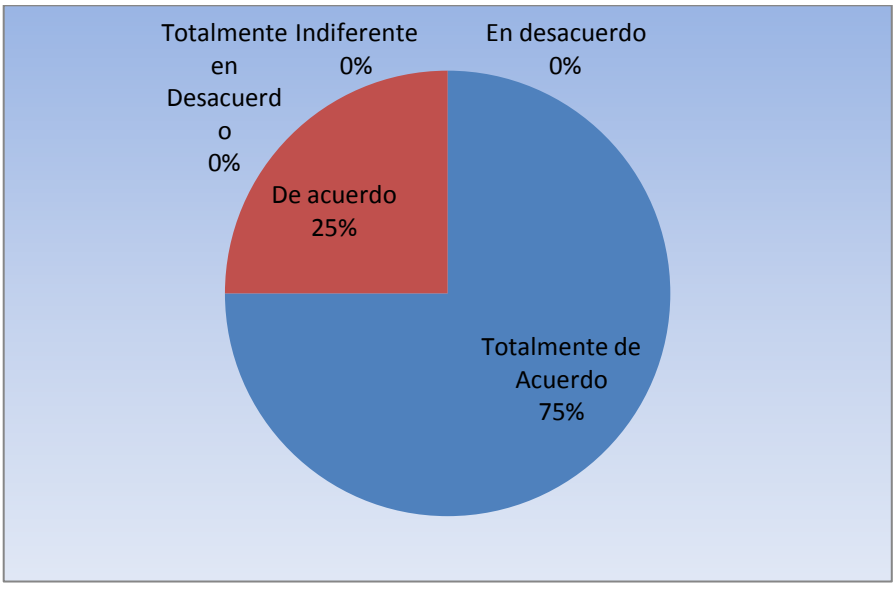
¿Le gustaría aprender la asignatura de Desarrollo del pensamiento a través de sistema interactivo que facilite el aprendizaje de la asignatura?

Cuadro No.19

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	45	75%
De acuerdo	15	25%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Gráfico No.19



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.19 y la Pregunta No.9, el 75% y el 25% están de acuerdo que por medio de un software educativo se facilitara el aprendizaje de desarrollo del pensamiento.

Pregunta No.10:

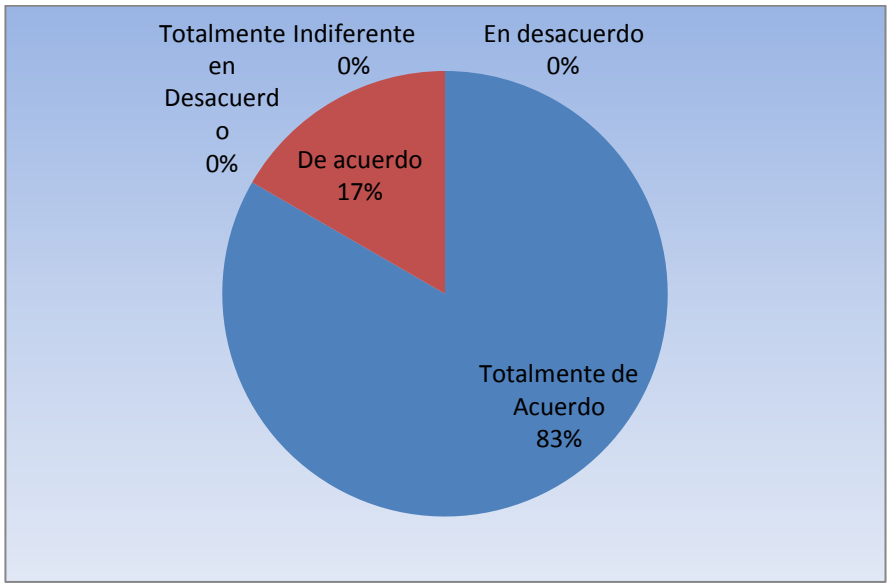
¿Estaría dispuesto a aprender utilizando la tecnología con el uso de sistemas interactivos para el aprendizaje de Desarrollo del pensamiento y asignaturas en general?

Cuadro No.20

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	50	83%
De acuerdo	10	17%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Grafico No.20



Fuente: Datos de Investigación
Elaborado por: David Alomaliza

Análisis: De acuerdo con el cuadro No.20 y la Pregunta No.10, el 83% están de acuerdo de capacitarse para la utilización de un sistema interactivo para el aprendizaje de desarrollo del pensamiento y asignaturas en general

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Tradicionalmente, la educación ha sido concebida como una transmisión de conocimientos y la única interacción personal tomada en cuenta era el profesor: las relaciones iguales en el aula, eran consideradas como un aspecto negativo e incluso pernicioso para el aprendizaje.

La enseñanza de computación, ha sido motivo de cuestionamiento debido al mayor porcentaje de estudiantes que no logran los aprendizajes previstos, es decir, el desarrollo de las capacidades comunicativas de comprensión lectora, comprensión oral y expresión y producción de textos, es de preocupación, Por el siglo XX con la finalidad de optimizar los procesos de aprendizaje-enseñanza, surgen intentos de reformar la escuela tradicional por una escuela activa.

Se fundamentaba, que el estudiante no debía estar pasivo recibiendo y memorizando la información que le proporcionaban el docente y los libros; la enseñanza debía motivar un aprendizaje activo y protagonismo de los estudiantes para desarrollar proyectos y actividades orientados a descubrir conocimientos, aplicarlo en situaciones prácticas y desarrollar todas sus capacidades.

Desde esta perspectiva, la aplicación educativa de inglés es centrar en el aprendizaje de los estudiantes, que a menudo debe ampliar y reestructurar sus conocimientos.

Este nuevo enfoque, cambian los roles del profesor, que reduce al mínimo su papel como transmisor de información: presenta y contextualiza los conocimientos, enfatiza en los aspectos más importantes o de difícil comprensión, destaca la participación activa del estudiante.

No obstante, y a pesar de diversas reformas en el currículo, la concepción tradicional ha seguido coexistiendo con el modelo memorístico basado en la clase magistral del profesor completando con la realización de ejercicios de aplicación generalmente rutinarios y repetitivos, pasando al segundo plano al estudiante, que en la actualidad es el protagonista de la clase y ya no es que el alumnado debe sujetarse a las reglas del maestro sino el maestro buscar la forma de llegar al estudiante.

Para el análisis e interpretación de los resultados, se tuvo en cuenta la encuesta de opinión acerca de la aplicación educativa, se estableció un minucioso tratamiento estadístico de los resultados con el propósito de caracterizar las variables señaladas en la muestra del Colegio Fiscal “José Andrés Mateus”.

En primera instancia, se aplicó los estadígrafos descriptivos a los resultados de las encuestas. Seguidamente, se realizó la interpretación de los resultados, con la finalidad de tener una idea con respecto a la caracterización de la muestra, luego se aplicó la estadística inferencial para verificar la hipótesis de investigación.

Finalmente, se realizó la interpretación de los resultados y la obtención de las conclusiones respectivas.

Una vez concluida la realización de la encuesta y la discusión del resultado podemos comprobar la necesidad de implementar la aplicación multimedia en los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado del Colegio Fiscal “José Andrés Mateus”.

CRUZAMIENTO DE RESULTADO

Cuadro N°21

Porcentaje total de la encuesta dirigida a docentes del Colegio Fiscal "José Andrés Mateus"					
preguntas	Totalmente de Acuerdo	De acuerdo	indiferente	En desacuerdo	Totalmente en Desacuerdo
1	30%	40%	10%	10%	10%
2	30%	10%	10%	20%	30%
3	20%	10%	10%	20%	40%
4	60%	40%	0%	0%	0%
5	30%	60%	10%	0%	0%
6	50%	20%	10%	10%	10%
7	80%	20%	0%	0%	0%
8	80%	20%	0%	0%	0%
9	80%	10%	10%	0%	0%
10	80%	10%	10%	0%	0%
Subtotal	540%	240%	70%	60	90
Total	54%	24%	7%	6%	9%

FUENTE: Docentes Colegio Fiscal "José Andrés Mateus"
Elaborado por: David Alomaliza

Cuadro N°22

Porcentaje total de la encuesta dirigida a estudiantes del Colegio Fiscal "José Andrés Mateus"					
preguntas	Totalmente de Acuerdo	De acuerdo	indiferente	En desacuerdo	Totalmente en Desacuerdo
1	29%	43%	14%	14%	0%
2	83%	17%	0%	0%	0%
3	67%	25%	8%	0%	0%
4	67%	33%	0%	0%	0%
5	67%	25%	8%	0%	0%
6	41%	42%	17%	0%	0%
7	75%	25%	0%	0%	0%
8	67%	33%	0%	0%	0%
9	75%	25%	0%	0%	0%
10	83%	17%	0%	0%	0%
Subtotal	654%	285%	47%	14%	0%
Total	65.4%	28.5%	4.7%	1.4%	0%

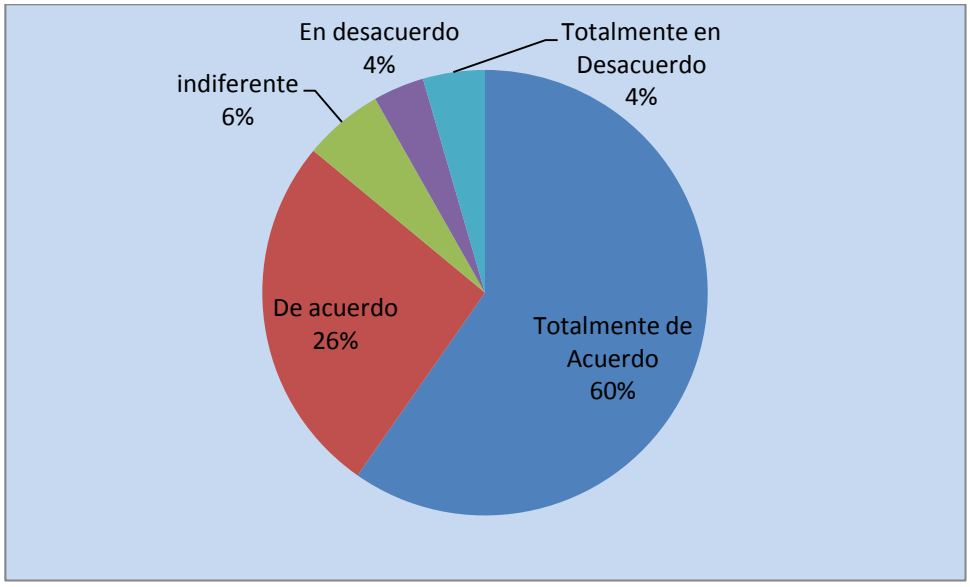
FUENTE: Docentes Colegio Fiscal "José Andrés Mateus"
Elaborado por: David Alomaliza

Cuadro N0 23

Resultado Global de la encuesta en el Colegio Fiscal "José Andrés Mateus"					
preguntas	Totalmente de Acuerdo	De acuerdo	indiferente	En desacuerdo	Totalmente en Desacuerdo
20	1194%	525%	117%	74%	90%
Total	59.7%	26.3%	5.8%	3.7%	4.5%

FUENTE: Docentes y estudiantes Colegio Fiscal "José Andrés Mateus"
Elaborado por: David Alomaliza

GRAFICO N° 21



FUENTE: Docentes y estudiantes Colegio Fiscal "José Andrés Mateus"
Elaborado por: David Alomaliza

Interpretación del resultado global de la encuesta

Con los datos obtenidos pudimos verificar que el sistema interactivo será una buena alternativa en la enseñanza de la asignatura de desarrollo de pensamiento filosófico, porque los resultados arrojados después de una larga investigación y la formulación de la encuesta a la comunidad del Colegio Fiscal "José Andrés Mateus" los porcentajes de aceptación fueron los esperado con el 86% a favor de nuestra propuesta y el 8% en contra y el 6% ni a favor ni en contra , resultados favorables que nos motivan a seguir en marcha para la ejecución de nuestra aplicación educativa para el mejoramiento de la enseñanza en la institución y para el avance de la educación en el Cantón Guayaquil, de la provincia del Guayas y por qué no del país.

Aceptación / rechazo a la hipótesis

Diseñando la aplicación educativa se busca mejorar la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Desarrollo del pensamiento filosófico de los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado del Colegio Fiscal ""José Andrés Mateus" de la ciudad de Guayaquil.

La hipótesis del problema se planteó como algo que se podría hacer o no pero a partir del tiempo que se ha dedicado al proyecto y el afán con el que se trabajo la aplicación multimedia educativa ha sido aceptado de una manera notable y eso se puede constatar con el porcentaje que se lograr observar en el grafico 21

Respuesta a las interrogantes de la investigación

1. ¿Qué son las Tic's?

Las TIC han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga que cuenta esta realidad.

2. ¿Qué es una competencia Académica?

Por competencia académica se define el conjunto de conocimientos, habilidades, disposiciones y conductas que posee una persona, que le permiten la realización exitosa de una actividad. Es decir, hace que la persona sea competente para realizar un trabajo o una actividad y tener éxito en la misma. Las competencias no tienen por qué ser exclusivas de una rama de estudios.

3. ¿Cómo influye el uso de las tics en la asignatura de desarrollo del pensamiento?

Mayor interés y motivación de los estudiantes a partir de su utilización y el tiempo que dedican, con incremento del grado de implicación y atención, desarrollando sus propias iniciativas y decisiones.

4. ¿Qué es el razonamiento lógico?

El razonamiento lógico o causal es un proceso de lógica mediante el cual, partiendo de uno o más juicios, se deriva la validez, la posibilidad o la falsedad de otro juicio distinto.

5. ¿Sera beneficioso la aplicación de un sistema interactivo?

Un sistema interactivo es un sistema informático que se interrelaciona y depende de las acciones de un usuario para realizar una tarea, es decir, todo sistema en el que interactúan persona y máquina

6. ¿Qué es el desarrollo del pensamiento?

Permite que los/las estudiantes valoren la utilidad de la Filosofía frente a una sociedad marcada por el utilitarismo y el consumismo, para ello, suscita el desarrollo del pensamiento lógico y ordenado que nos lleva a actuar de forma consecuente. De ahí, que las estrategias de aprendizaje

e investigación personal y grupal que se proponen promuevan un proceso efectivo y significativo, de reflexión, apertura al otro y de aprendizaje colectivo.

7. ¿Cuál es el beneficio del uso de las tics?

La Tecnología de la Información eleva la calidad del proceso educativo al permitir la superación de las barreras de espacio y tiempo, una mayor comunicación e interacción entre sus actores, la construcción distribuida de crecientes fuentes de información, la participación activa en el proceso de construcción colectiva de conocimiento y la potenciación de los individuos gracias al desarrollo de las habilidades que esto implica.

8. ¿Con el uso de las competencias desarrollaremos destrezas en los estudiantes?

Las competencias son las capacidades con diferentes conocimientos, habilidades, pensamientos, carácter y valores de manera integral en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida en el ámbito personal, social y laboral. Las competencias son los conocimientos, habilidades, y destrezas que desarrolla una persona para comprender, transformar y practicar en el mundo en el que se desenvuelve.

CAPÍTULO V

La propuesta

Título de la propuesta

Diseño de un sistema interactivo para desarrollar el razonamiento lógico de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento para Bachillerato General Unificado en el Colegio Fiscal “José Andrés Mateus”

Justificación.

Según Gido, J. (2012) dice que: la preparación de la propuesta puede ser una tarea sencilla realizada por una persona o ser un esfuerzo que requiere el uso intensivo de los recursos y necesita de un grupo de personas con varios tipos de habilidades (pág.69)

Las Tecnologías han sido conceptualizadas como la integración y convergencia de la computación y desarrollo de la sociedad y la técnica para el procesamiento de datos, sus principales componentes son: el factor humano, los contenidos de la información, el equipamiento, la infraestructura material, el software y los mecanismos de intercambio de información.

El desconocimiento del manejo de las computadoras de un idioma ajeno al nuestro hace que se formen barreras en cada individuo por tal razón lo que hemos diseñado es una aplicación de fácil manipulación y comprensión para que la información entre computadoras y estudiante se entrelacen.

Así solucionar un problema global de la humanidad y una seria cuestión personal de imprevisible conciencia social y económica.

El desarrollo de aplicaciones se generaliza para acercarse más al "gran público" mediante interfaces de fácil comunicación, agradables con el uso de las técnicas de multimedia. Para el colegio hacer una realidad la propuesta es un confort ya que combinar las computadoras y la asignatura de Desarrollo del pensamiento filosófico en estudiantes del primer año de bachillerato general unificado significa un cambio notable en los educando y se analizaría cómo funcionan la aplicación para en un futuro utilizarla para el resto de asignaturas y estudiantes.

Para el proceso de desarrollo del diseño, del sistema interactivo se consideró la fundamentación teórica y tecnológica debido a que la propuesta es una combinación entre la tecnología y la asignatura del desarrollo del pensamiento filosófico.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general

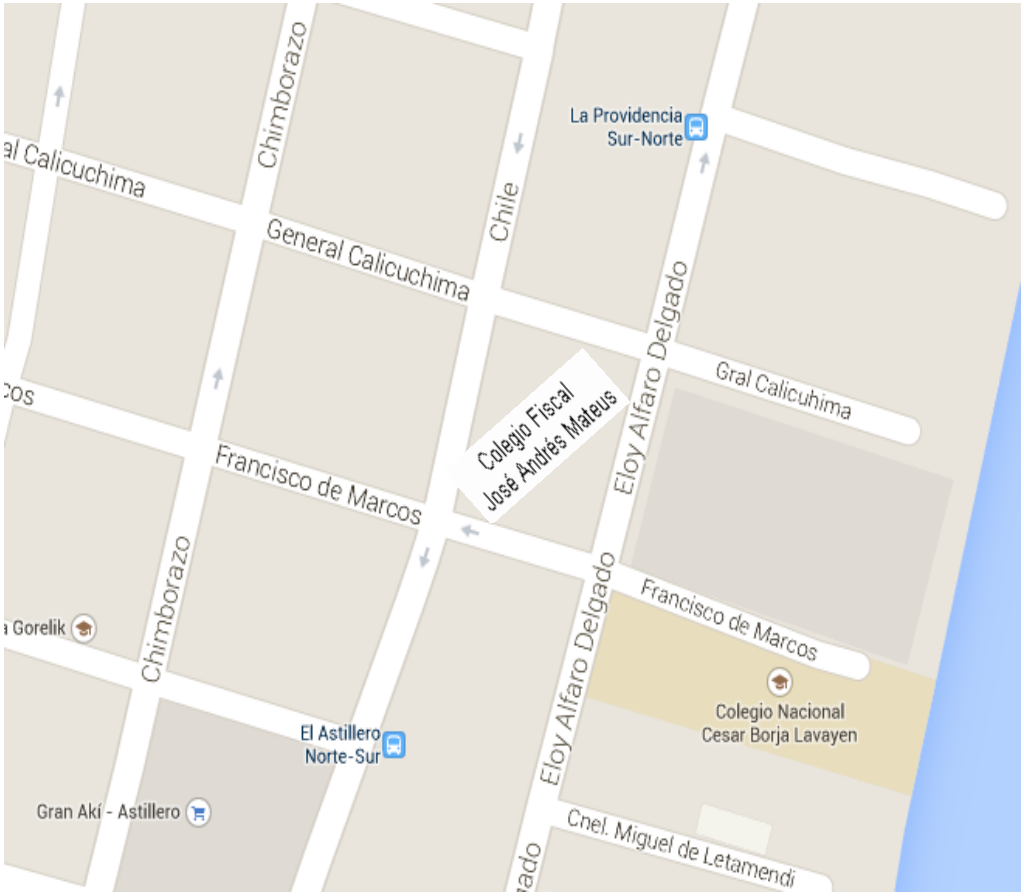
Diseñar sistemas interactivos educativos para estimular la enseñanza- aprendizaje del desarrollo del pensamiento filosófico en los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado del Colegio Fiscal "José Andrés Mateus" de la ciudad de Guayaquil.

Objetivos específicos

- Definir la importancia del uso de la tecnología en la enseñanza-aprendizaje de la educación actual.

- Desarrollar el sistema interactivo educativo por medio de Power Point para generar nuevos conocimientos en el educando.

Ubicación sectorial y física



Ubicado en las calles Eloy Alfaro y Francisco de Marcos

Factibilidad de la aplicación

Este proyecto es factible, porque se planteó y se fundamentó en base teóricas en relación con la propuesta a desarrollar, además se contó con el apoyo de las autoridades de la institución, así como los recursos económicos, tecnológicos y pedagógicos para hacer posible la realización de la propuesta.

La aplicación de esta propuesta es viable porque se desarrolló en corto tiempo y con ello se logra hacer más dinámica y fácil el aprendizaje y la enseñanza de la asignatura del desarrollo del pensamiento filosófico en los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado del Colegio Fiscal "José Andrés Mateus" logrando así resultados satisfactorios y cubriendo la necesidad de relacionar más al educando con la tecnología.

Esta propuesta constituirá en una herramienta innovadora en la enseñanza-aprendizaje del educando por qué hace el aprendizaje activo e interactivo.

Factibilidad financiera

Para el diseño, desarrollo y ejecución del proyecto se cuenta con el presupuesto económico.

Factibilidad técnica

Para el presente proyecto se requiere de un computador como mínimo y el software instalado es de libre distribución. El sistema puede

ser ampliado en más computadoras en cualquier momento. Pues está concebido de esa manera. Los costos son mínimos y el software es gratuito, de conformidad con los nuevos lineamientos educativos donde se sugiere usar software libre.

En base a todo lo expuesto el proyecto está encuadrado como técnicamente factible.

Factibilidad de recursos humanos

Para la realización de nuestro proyecto contamos con el apoyo del director de la escuela y del personal docente así como de los padres de familia quienes nos manifestaron su aceptación y satisfacción por realizar nuestra propuesta en la institución.

Porque con la aplicación de la propuesta es un paso más al desarrollo de la unidad educativa.

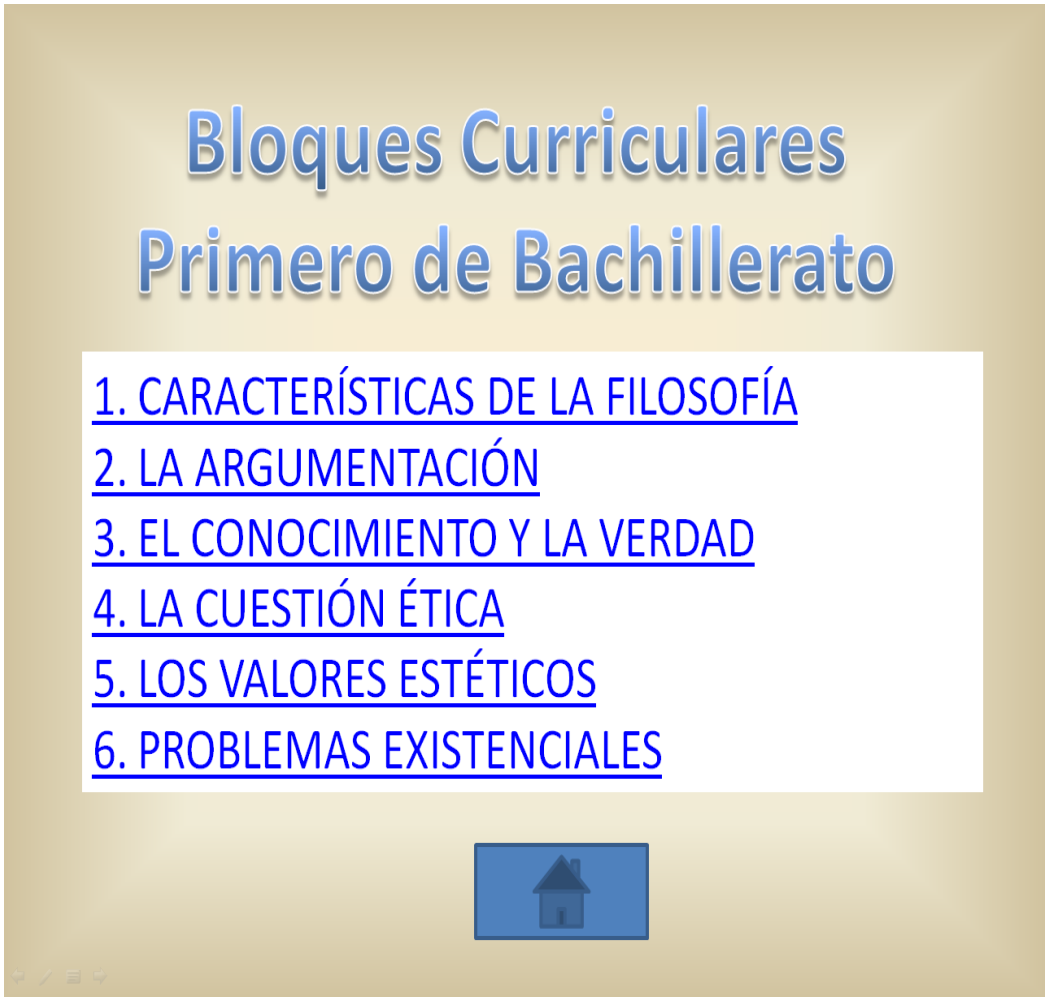
Descripción de la propuesta

El diseño del sistema interactivo educativo para la enseñanza-aprendizaje de la asignatura del desarrollo del pensamiento filosófico en los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado del Colegio Fiscal “José Andrés Mateus” de la ciudad de Guayaquil, utilizaremos Power Point que es un programa que nos permite crear aplicaciones multimedia interactivas ejecutables.

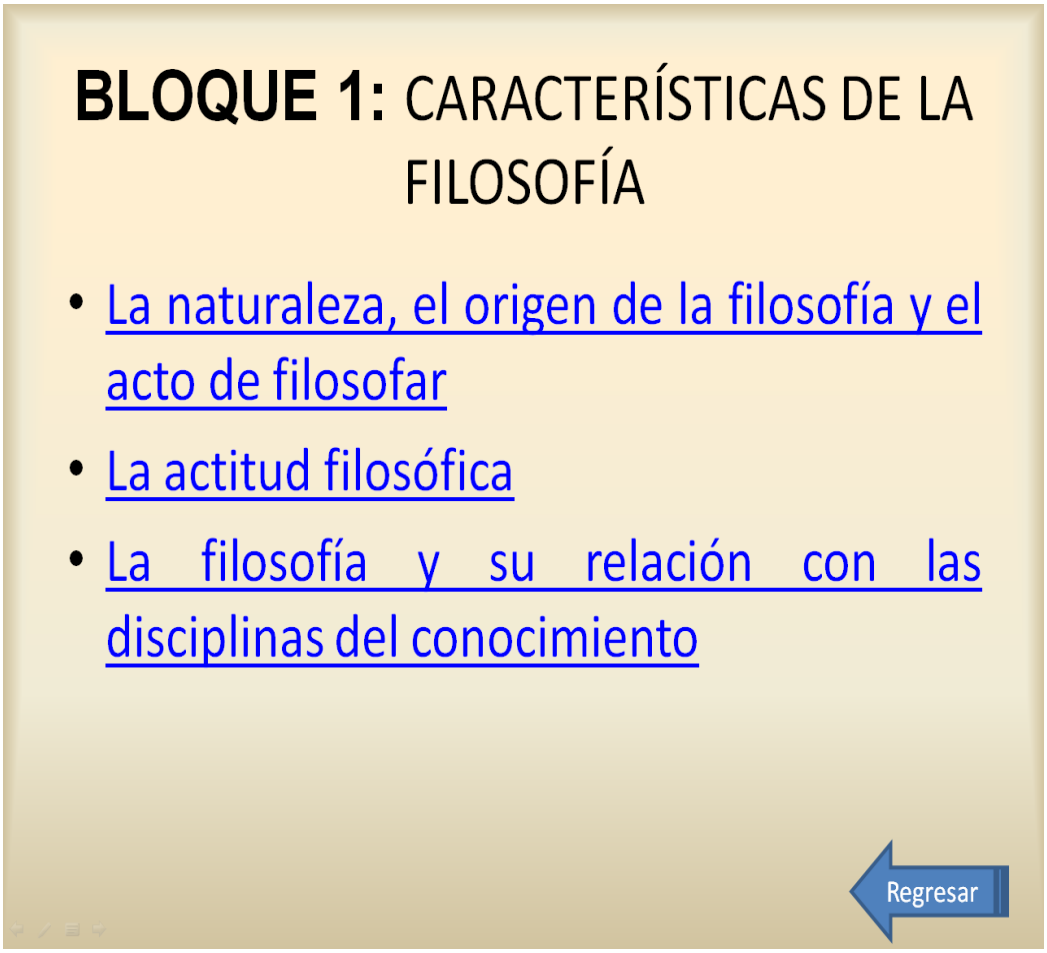
Entre los objetivos que se persiguen es que los profesores utilicen este material didáctico de fácil utilización, para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, utilizando herramientas tecnológicas de información y comunicación (TIC’s), el cual ayudara significativamente a los Docentes y estudiantes al desarrollo de la asignatura.

A continuación presentaremos las diferentes interfaces que servirán para que el desarrollo de la asignatura del desarrollo del pensamiento filosófico se lleve de una forma interactiva y dinámica que llame la atención del estudiante.

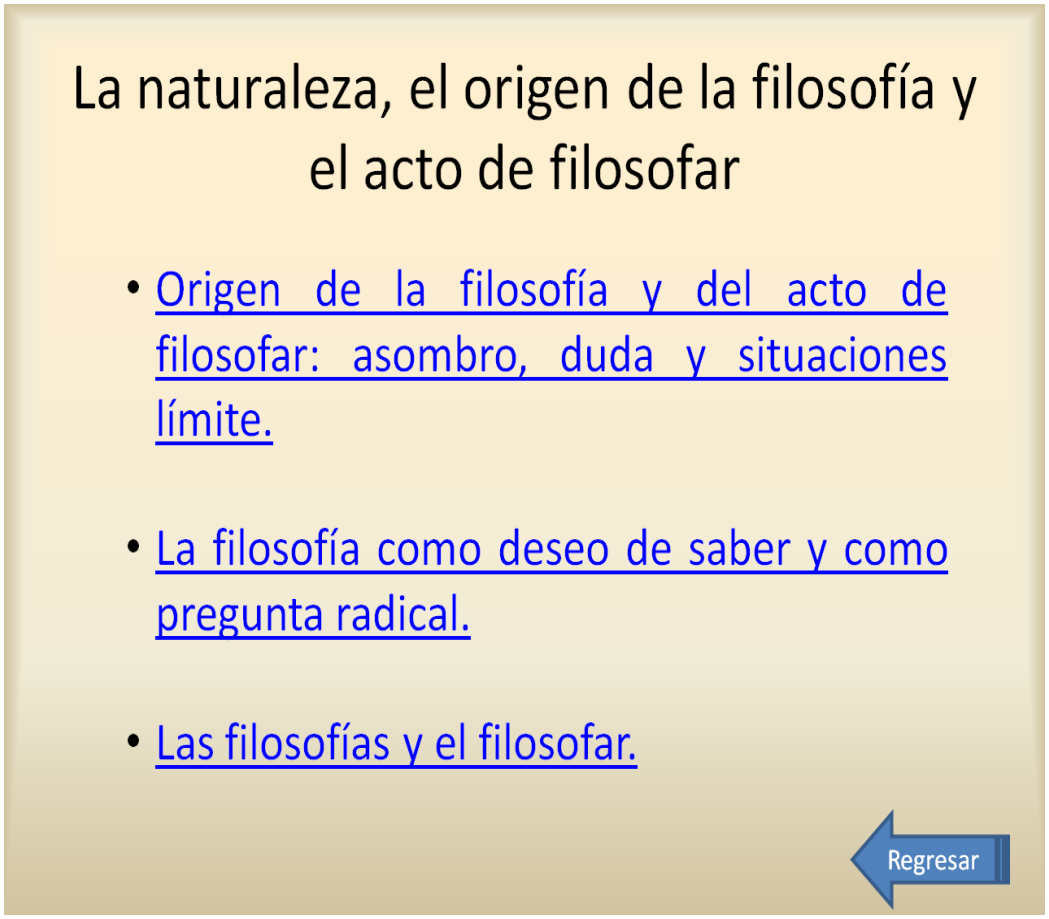
El sistema interactivo está diseñado, de tal manera que el estudiante interactué con los contenidos que compones los bloques curriculares de la asignatura, el cual va a ser un complemento y va a mejorar la atención de los estudiantes ya que podrá observar de una forma dinámica, alegre y entretenida las explicaciones de los contenidos.



Pantalla del Índice de los Bloques Curriculares que nos llevaran al desarrollo de los contenidos de cada bloque.



Índice de los contenidos del primer bloque donde podrá ir seleccionando un tema para observar el contenido.



Desarrollo de un contenido del bloque 1, el cual llevará a la presentación de la respectiva información donde está desarrollado el tema.

Misión y visión de la propuesta

Misión.- Los estudiantes lograran comprender la asignatura de Desarrollo del pensamiento filosófico por medio de las ayudas interactivas que contiene el diseño del sistema interactivo.

Visión.- Con la aplicación multimedia educativa se lograra que los estudiante aprenda la asignatura del desarrollo del pensamiento filosófico y se facilita la enseñanza y el trabajo docente mejorando así el aprendizaje de los estudiantes y abriendo nuevas oportunidades para la institución educativa en el campo tecnológico.

Impacto social

La informática más que una herramienta, es una ciencia desarrollada a lo largo de muchos años que ha avanzado con pasos agigantados, llegando a ser algo muy importante en nuestra sociedad, cubriendo ámbitos tan sencillos en nuestra vida diaria hasta cumplir papeles importantes a nivel laboral, educativo y social (video conferencias, bases de datos, desarrollos de software y optimización de hardware) razón por la cual es importante adquirir nuevos conocimientos.

En la actualidad, la informática se usa en todas las labores y en casi todos los ambientes por los que nos movemos, incluida la educación. Sin duda la mayor ventaja que nos ha ofrecido es el poder comunicarnos más fácilmente y el poder compartir toda la información que queramos con todo el mundo.

Esta propuesta se realiza como un desarrollo tecnológico -educativo para la institución educativa que dará un avance en la enseñanza-

aprendizaje de la asignatura del desarrollo del pensamiento filosófico de una forma ágil y dinámica solucionando falencias en la manera de enseñanza a los estudiantes dando así un gran impacto social a toda la comunidad educativa en general ya que los estudiantes aprenderán el idioma desde temprana edad, desterrando así la idea que es una materia difícil de impartir a los estudiantes más pequeños.

En forma cultural se integra en los nuevos conocimientos clásicos ya sea para un mejor aprendizaje como para el fomento de la actividad cultural a nivel global. La informática es muy importante en la actualidad para todo la utilizamos en el trabajo, en la escuela, en el hogar etc.

Beneficiarios

La falta de recursos tecnológicos es aun evidente en muchos establecimientos educativos, la utilización de la tecnología en la educación en los momentos actuales es una preocupación tanto de autoridades locales como nacionales; es por esto que surge el presente proyecto para realizar innovaciones pedagógicas.

Por eso buscó mejorar y dinamizar el aprendizaje de los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado del Colegio Fiscal “José Andrés Mateus” de la ciudad de Guayaquil que son los beneficiarios directos así como optimizar y facilitar la enseñanza por parte de los docentes también beneficiarios de la propuesta.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

De acuerdo a todos los estudios y análisis realizados, llegamos a la conclusión de que el proyecto es totalmente factible. Su implementación tomara aproximadamente noventa días.

- Se beneficia la comunidad educativa.
- Se generan cambios positivos en la institución.
- La escuela avanza en beneficio de los estudiantes y de la comunidad educativa con el uso de la tecnología en la educación.

Recomendaciones

- A la autoridad de la escuela implementar la aplicación multimedia educativa en la escuela
- Se recomienda un entrenamiento previo a los docentes para su correcta implementación a pesar que la aplicación es totalmente amigable.
- No se requiere gastos extras en materiales.
- Buen mantenimiento de las computadoras.
- Actualizaciones del software de las computadoras.
- Familiarizar al educando con la tecnología.

Bibliografía

Alejandra Reguera. Metodología de la investigación lingüística. Prácticas de escritura (2008)…… (Página 3)

Alejandra Reguera. Metodología de la investigación lingüística. Prácticas de escritura (2008)…… (Página 5)

Catalina Cancela García. Las Tics en la Educación Primaria (2009)……... (Página 9)

Marcelo M Gómez. Introducción a la metodología de la investigación científica (2006,)…… (Página 10)

Solvey Benitez. Mi Tesis en 100 Días: Una Guía Didáctica e Instructiva para el Universitario. (2011)……...(página 11)

June Jamrich Parsons. Conceptos de computación: nuevas perspectivas, (2008)……..(página 12)

Charles Sanders Peirce. El pragmatismo (2008)……. (Página 20)

Alexander Ortiz Ocaña .pedagógicos, didácticos y metodológicos (2009)…… (Página 21)

César Coll .Psicología de la educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías. (2008)……. (Página 22)

Raúl katz. El papel de las TICS en el desarrollo (2009)……. (Página 25)

Sergio Trujillo García la sujetualidad: un argumento para implicar Propuesta para una pedagogía de los afectos (2008)…… (Página 26)

José Cegarra Sánchez. Metodología de la investigación científica y tecnológica (2011)…… (Página 37)

Rebeca Landeau. Elaboración de Trabajo de Investigación (2007)…….(página 38)

María Merino, Teresa Pintado y Joaquín Sánchez. Introducción a la investigación de mercados (2010)……. .(Página 40)

Francisco María Mas Ruiz .Temas de Investigación (2010)……..….. (Página 41)

Beatriz Peña Acuña .Métodos científicos de observación en Educación (2011)……. (Página 42)

Mario Tamayo y Tamayo. Diccionario de la investigación científica, (2004)……. (Página 43)

Manuel Galán Amador. Determinar la población y la muestra (2010)…… (Página 44)

Hugo Andrés Gutiérrez Rojas. Estrategias de muestreo. Diseño de encuesta y estimación de parámetros, (2009)……. (Página 45)

M. Teresa Icart Isern y Anna M. Pulpón Segura .Eva M. Garrido Aguilar y Pilar Delgado Hito. Cómo elaborar y presentar un proyecto de investigación, una tesina y una tesis (2012)…….. (Página 46)

Francisco Alvira Martín. Cuadernos metodológicos. La encuesta una perspectiva general metodológica (2011)……..…… (Página 48)

Jack Gido. Admin Exitosa de Proyectos (2012)……... (Página 73)

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

http://www.monografias.com/trabajos11/tebas/tebas.shtml

http://metodologia02.blogspot.com/p/tipos-de-muestreo.html

http://www.rena.edu.ve/cuartaEtapa/metodologia/HT4a.html

http://www.tec.ac.cr/sitios/Docencia/ciencias_lenguaje/revista_comunicacion/revista%20vieja/comunic/paginas/investigacion/bibliografica.htm

http://proyectofactible6.blogspot.com

http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_cient%C3%ADfico

http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/27/cd/frame_curso.htm

(http://manuelgalan.blogspot.com/2010/12/determinar-la-poblacion-y-la-muestra.html).

http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa#Concepto_de_pedagog.C3.ADa

http://www.monografias.com/trabajos6/tenpe/tenpe.shtml

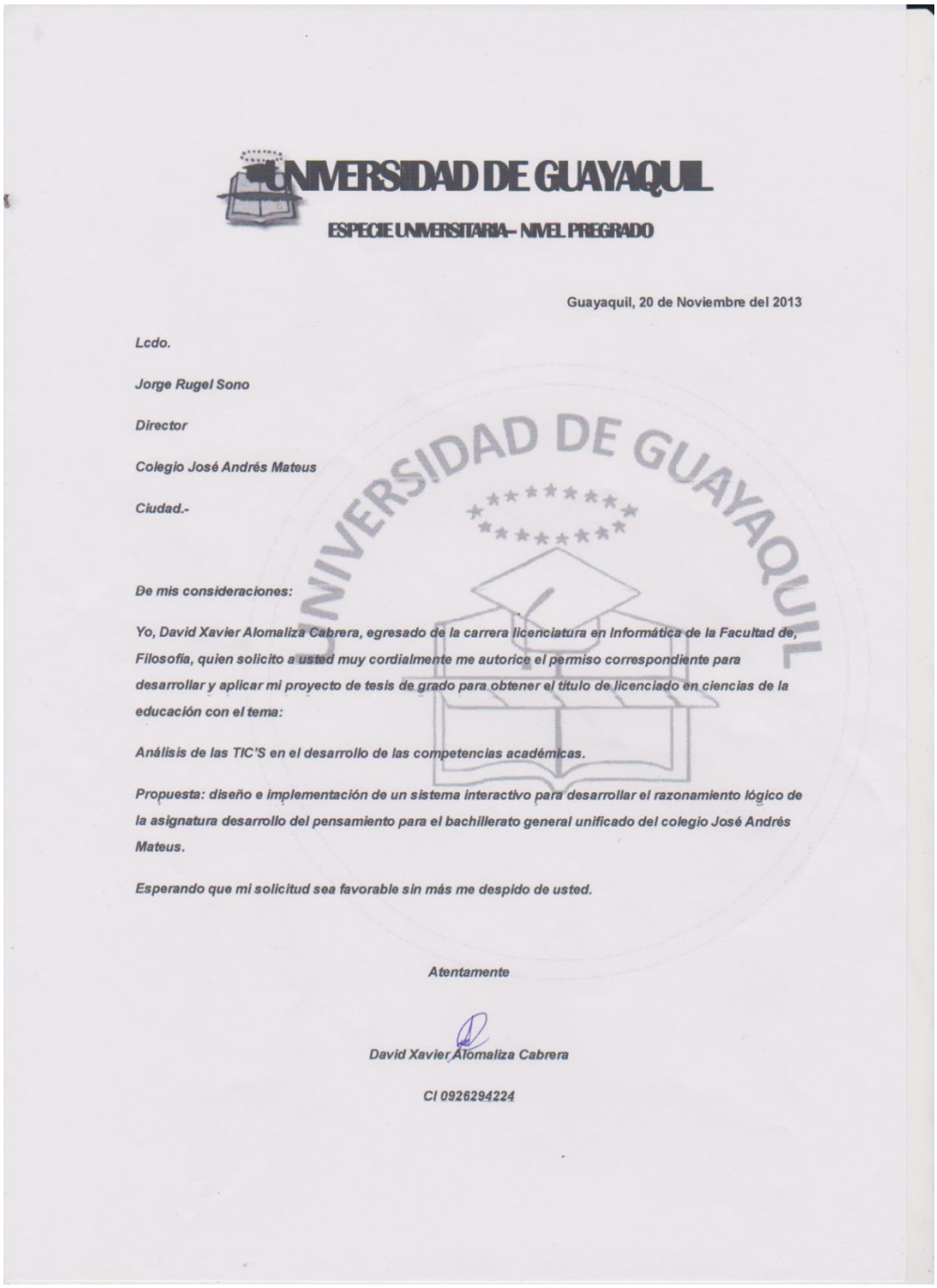
http://pedagogia.mx/jean-piaget/

http://es.wikipedia.org/wiki/Variable_estad%C3%ADstica

http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa
http://es.wikipedia.org/wiki/Muestreo_en_estad%C3%ADstica
http://www.monografias.com/trabajos82/fundamentos-filosoficos-educacion/fundamentos-filosoficos-educacion.shtml
http://guayama.inter.edu/imol/Profa_Gerarda_Carrasquillo_Rodriguez/Fund_Fil_Ed_Carraquillo.pdf
http://www.profesorenlinea.cl/universalhistoria/PensamientoHbreEvoluc/Pragmatismo.htm
http://andragogiacomponente2010.blogspot.com/2010/10/fundamentos-de-la-andragogia-nuevo.html
http://www.monografias.com/trabajos85/psicologia-educacion/psicologia-educacion.shtml

ANEXOS

ANEXO 1 Solicitud de autorización para realizar el proyecto en la Escuela



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

ESPECIE UNIVERSITARIA– NIVEL PREGRADO

Guayaquil, 20 de Noviembre del 2013

Lcdo.

Jorge Rugel Sono

Director

Colegio José Andrés Mateus

Ciudad.-

De mis consideraciones:

Yo, David Xavier Alomaliza Cabrera, egresado de la carrera licenciatura en Informática de la Facultad de, Filosofía, quien solicito a usted muy cordialmente me autorice el permiso correspondiente para desarrollar y aplicar mi proyecto de tesis de grado para obtener el título de licenciado en ciencias de la educación con el tema:

Análisis de las TIC'S en el desarrollo de las competencias académicas.

Propuesta: diseño e implementación de un sistema interactivo para desarrollar el razonamiento lógico de la asignatura desarrollo del pensamiento para el bachillerato general unificado del colegio José Andrés Mateus.

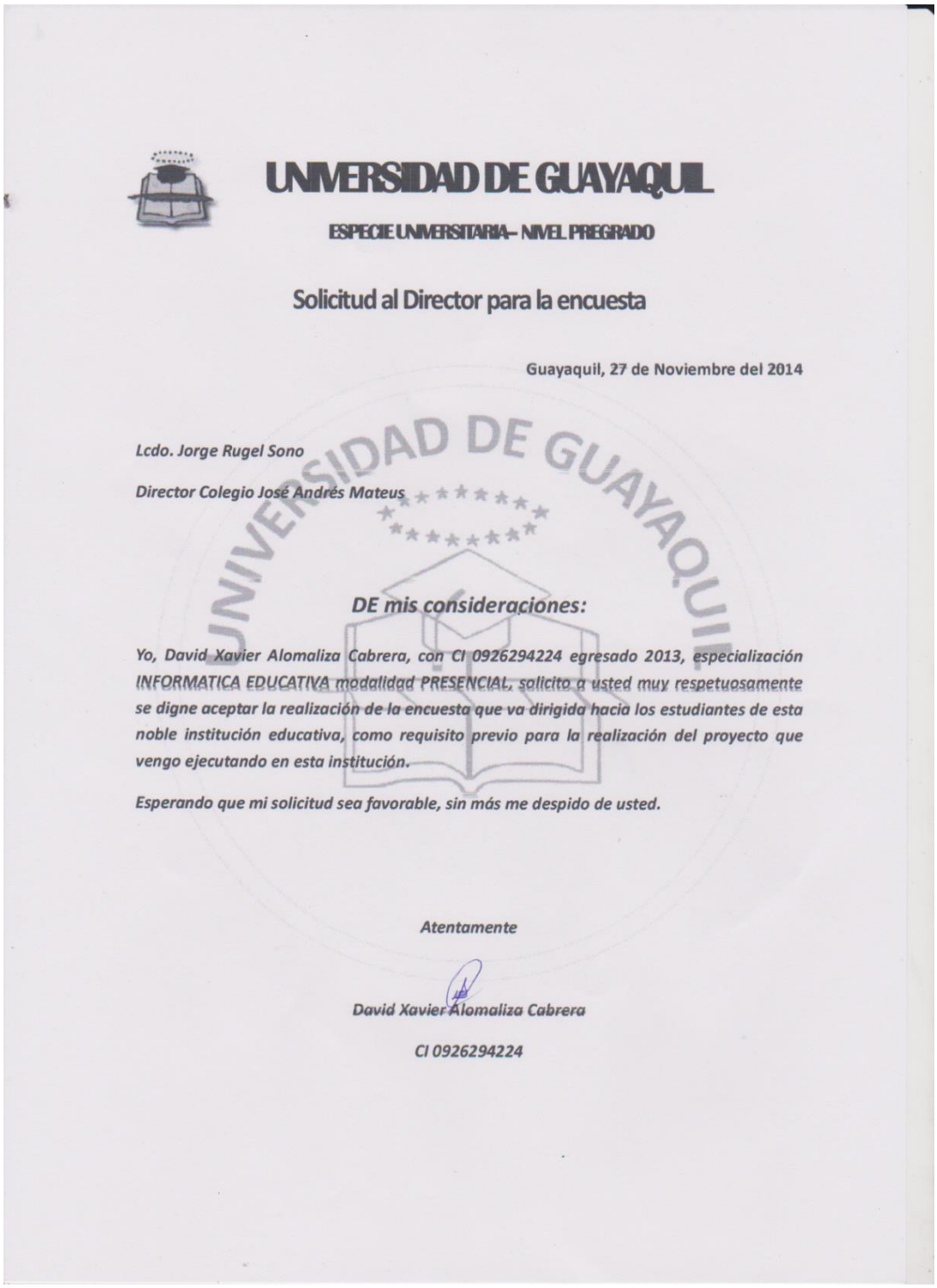
Esperando que mi solicitud sea favorable sin más me despido de usted.

Atentamente

David Xavier Alomaliza Cabrera

CI 0926294224

ANEXO 2 Solicitud al Director para la encuesta



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

ESPECIE UNIVERSITARIA– NIVEL PREGRADO

Solicitud al Director para la encuesta

Guayaquil, 27 de Noviembre del 2014

Lcdo. Jorge Rugel Sono

Director Colegio José Andrés Mateus

DE mis consideraciones:

Yo, David Xavier Alomaliza Cabrera, con CI 0926294224 egresado 2013, especialización INFORMATICA EDUCATIVA modalidad PRESENCIAL, solicito a usted muy respetuosamente se digne aceptar la realización de la encuesta que va dirigida hacia los estudiantes de esta noble institución educativa, como requisito previo para la realización del proyecto que vengo ejecutando en esta institución.

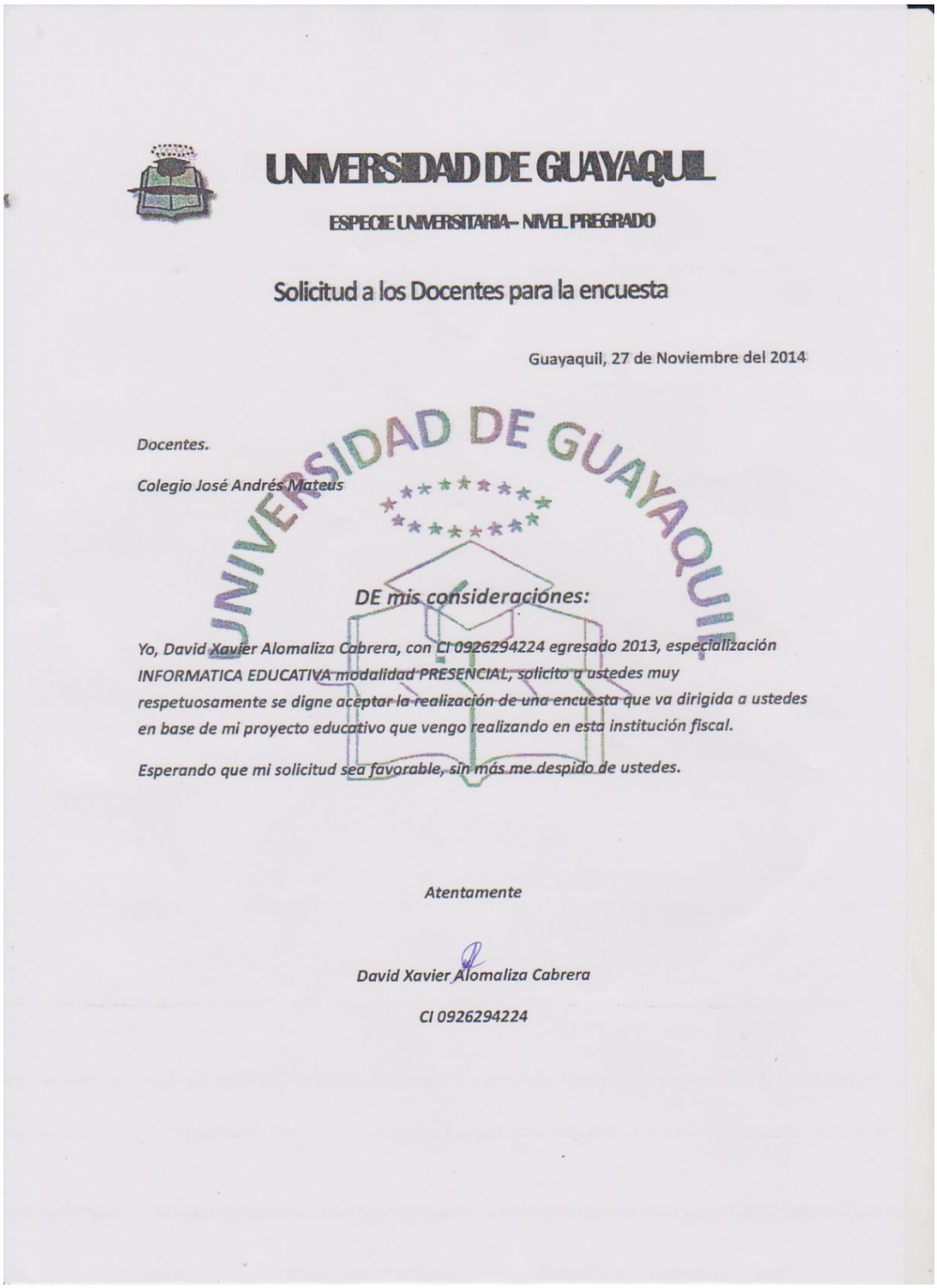
Esperando que mi solicitud sea favorable, sin más me despido de usted.

Atentamente

David Xavier Alomaliza Cabrera

CI 0926294224

ANEXO 3 Solicitud a los Docentes para la encuesta



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

ESPECIE UNIVERSITARIA – NIVEL PREGRADO

Solicitud a los Docentes para la encuesta

Guayaquil, 27 de Noviembre del 2014

Docentes.

Colegio José Andrés Mateus

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

DE mis consideraciones:

Yo, David Xavier Alomaliza Cabrera, con CI 0926294224 egresado 2013, especialización INFORMATICA EDUCATIVA modalidad PRESENCIAL, solicito a ustedes muy respetuosamente se digne aceptar la realización de una encuesta que va dirigida a ustedes en base de mi proyecto educativo que vengo realizando en esta institución fiscal.

Esperando que mi solicitud sea favorable, sin más me despido de ustedes.

Atentamente

David Xavier Alomaliza Cabrera

CI 0926294224

ANEXO 4 Solicitud a los Padres de Familia para la encuesta

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

ESPECIE UNIVERSITARIA– NIVEL PREGRADO

Solicitud a los Padres de familia para la encuesta

Guayaquil, 27 de Noviembre del 2014

Comité de Padres de Familia

Colegio José Andrés Mateus

DE mis consideraciones:

Yo, David Xavier Alomaliza Cabrera, con CI 0926294224 egresado 2013, especialización INFORMATICA EDUCATIVA modalidad PRESENCIAL, solicito a ustedes muy respetuosamente se digne aceptar la realización de una encuesta que va dirigida a ustedes en base de mi proyecto educativo que vengo realizando en esta institución educativa fiscal.

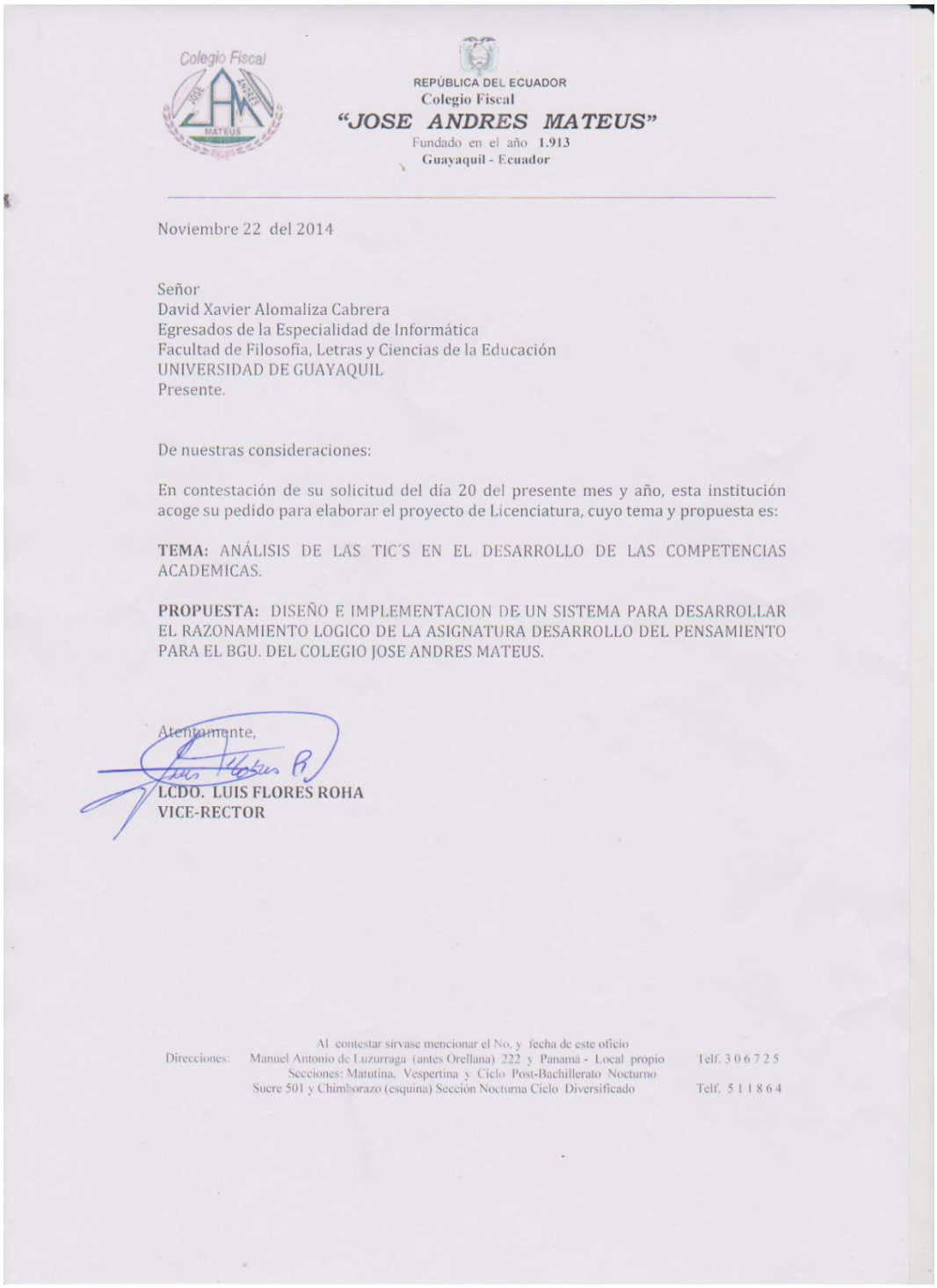
Esperando que mi solicitud sea favorable, sin más me despido de ustedes.

Atentamente

David Xavier Alomaliza Cabrera

CI 0926294224

ANEXO 5 Acta de entrega y recibido del proyecto



REPÚBLICA DEL ECUADOR
Colegio Fiscal
"JOSE ANDRES MATEUS"
Fundado en el año 1.913
Guayaquil - Ecuador

Noviembre 22 del 2014

Señor
David Xavier Alomaliza Cabrera
Egresados de la Especialidad de Informática
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Presente.

De nuestras consideraciones:

En contestación de su solicitud del día 20 del presente mes y año, esta institución acoge su pedido para elaborar el proyecto de Licenciatura, cuyo tema y propuesta es:

TEMA: ANÁLISIS DE LAS TIC´S EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ACADEMICAS.

PROPUESTA: DISEÑO E IMPLEMENTACION DE UN SISTEMA PARA DESARROLLAR EL RAZONAMIENTO LOGICO DE LA ASIGNATURA DESARROLLO DEL PENSAMIENTO PARA EL BGU. DEL COLEGIO JOSE ANDRES MATEUS.

Atentamente,

LCDO. LUIS FLORES ROHA
VICE-RECTOR

Al contestar sírvase mencionar el No. y fecha de este oficio
Direcciones: Manuel Antonio de Luzurraga (antes Orellana) 222 y Panamá - Local propio Telf. 3 0 6 7 2 5
Secciones: Matutina, Vespertina y Ciclo Post-Bachillerato Nocturno
Sucre 501 y Chimborazo (esquina) Sección Nocturna Ciclo Diversificado Telf. 5 1 1 8 6 4

ANEXO 6 Fotos de la investigación

Encuesta realizada a los estudiantes del Colegio Fiscal “José Andrés Mateus

Encuesta realizada a los docentes del Colegio Fiscal “José Andrés Mateus

ANEXO 7 Fotos de la ejecución del proyecto

Explicación del funcionamiento del proyecto a los estudiantes del Colegio Fiscal “José Andrés Mateus”

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA				
FICHA DE REGISTRO DE TESIS				
TÍTULO Y SUBTÍTULO: TEMA:. PROPUESTA:. ANALISIS DE LAS TIC'S EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ACADEMICAS. PROPUESTA: DISEÑO DE UN SISTEMA INTERACTIVO PARA DESARROLLAR EL RAZONAMIENTO LOGICO DE LA ASIGNATURA DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO PARA BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO.				
AUTOR/ES: DAVID XAVIER ALOMALIZA CABRERA			**REVISORES:** **LCDO. LUIS FLORES ROHA MCS.**	
INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL			**FACULTAD:** DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.	
CARRERA: LICENCIATURA EN INFORMATICA				
FECHA DE PUBLICACIÓN: 29 DE DICIEMBRE 2014			**Nº DE PÁGINAS**: 113	
ÁREAS TEMÁTICAS:				
PALABRAS CLAVE:				
RESUMEN Este proyecto se realiza debido a la necesidad que se tiene con la asignatura de Desarrollo del pensamiento en el primer año de bachillerato general unificado donde es necesario innovar el estudio mediante una aplicación multimedia interactiva, que sirve para el desarrollo del contenido de la asignatura durante el periodo lectivo, especialmente para lograr un resultado positivo en el aprendizaje del razonamiento lógico, tiene como finalidad ofrecer una herramienta tecnológica ya que después de efectuar una investigación acerca del bajo rendimiento y la poca atención que los estudiantes suelen prestar a la forma tradicional de enseñar, donde se utiliza material didáctico que no llaman la atención, llegamos a la conclusión de crear la aplicación educativa para dinamizar las clases de Desarrollo del pensamiento y hacerlas interactivas entre el estudiante y la aplicación, para reforzar el proceso de enseñanza – aprendizaje que desarrolla el profesor. El marco teórico se basa en varias fuentes de consulta por medio de las cuales se pudo fundamentar el segundo capítulo que parte de teorías de otros autores y el análisis del realizador de este proyecto, así mismo se hace referencia a la fundamentaciones sociológica, tecnológica y la legal, la información de campo en base al problema se obtendrá a través de encuestas aplicadas a la población, específicamente a autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes, para luego proceder al análisis de resultados para determinar la importancia del problema estudiado y presentar alternativas de solución a través de la posición personal del autor con la ejecución de la propuesta que se especifica. La población de estudio se beneficia en múltiples aspectos especialmente en cuanto al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Desarrollo del pensamiento.				
Nº DE REGISTRO (en base de datos): **(D12201649)**			**Nº DE CLASIFICACIÓN:** **9%**	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):				
ADJUNTO PDF:	**x**	**SI**		**NO**
CONTACTO CON AUTOR/ES:	**Teléfono: 0967639653**		**E-mail:** **dajavier_1987@hotmail.com**	
CONTACTO EN LA INSTITUCION:	**Nombre:** MSc. LUIS FLORES ROHA			
	Teléfono: 0989160698			